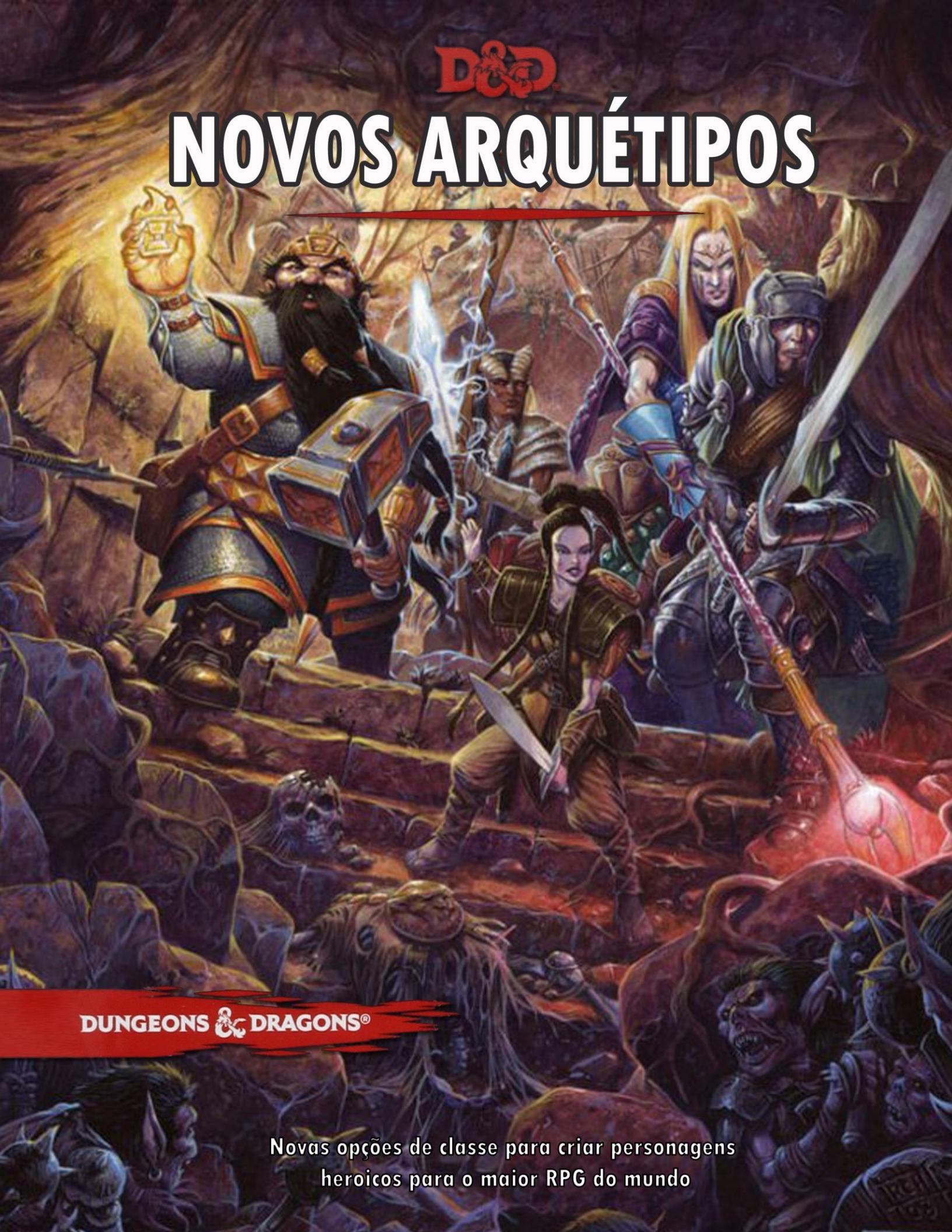




# NOVOS ARQUÉTIPOS



DUNGEONS & DRAGONS®

Novas opções de classe para criar personagens  
heroicos para o maior RPG do mundo

# NOVOS ARQUÉTIPOS

---

Autor Alan Venic





# SUMÁRIO

<b>NOVOS ARQUÉTIPOS</b>	4
<b>BÁRBARO: CAMINHOS PRIMITIVOS</b>	4
Caminho do Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas.....	5
Caminho do Desistente.....	7
Caminho do Furioso Imortal.....	8
Caminho do Guerreiro Urso.....	9
Caminho do Protetor Tribal.....	10
Caminho do Raivoso Elemental.....	11
<b>BARDO: COLÉGIOS DE BARDO</b>	12
Colégio da Busca da Canção.....	13
Colégio da Comédia.....	15
Colégio da Fortuna.....	16
Colégio da Quietude.....	17
Colégio do Pavor.....	18
Colégio do Virtuosismo.....	19
<b>BRUXO: PATRONOS TRANCENDENTAIS</b>	20
A Morte.....	21
O Arcanjo Vingador.....	22
O Espírito Heroico.....	23
O Supragênio.....	24
O Titã Caído.....	25
O Vazio.....	26
<b>CLÉRIGO: DOMÍNIOS DIVINOS</b>	27
Domínio da Água.....	28
Domínio da Criação.....	29
Domínio da Mente.....	30
Domínio da Terra.....	31
Domínio do Ar.....	32
Domínio do Tempo.....	33
<b>DRUIDA: CÍRCULOS DRUÍDICOS</b>	34
Círculo da Infestação.....	35
Círculo da Vida.....	36
Círculo das Fadas.....	37
Círculo das Feras.....	38
Círculo dos Mundos.....	39
Círculo Verdejante.....	40
<b>FEITICEIRO: ORIGENS DE FEITIÇARIA</b>	41
Feitiçaria da Espada.....	42
Feitiçaria do Sangue.....	43
Linhagem Elemental.....	44
Origem Aberrante.....	45
Origem Abissal.....	46
Origem Mutável.....	47
<b>GUERREIRO: ARQUÉTIPOS DE GUERREIRO</b>	48
Atirador Inigualável.....	49
Cavaleiro Implacável.....	50
Defensor Dedicado.....	51
Kensai.....	52
Mestre das Correntes.....	53
Mestre do Arremesso.....	54
<b>LADINO: ARQUÉTIPOS DE LADINO</b>	55
Caçador de Tesouros.....	56
Dançarino das Sombras.....	57
Face Fantasmagórica.....	58
Lâmina Invisível.....	59
Larápio de Almas.....	60
Mimetizador.....	61
<b>MAGO: TRADIÇÕES ARCANAS</b>	62
Arquearia Arcana.....	63
Iniciação em Demonologia.....	64
Maestria Alquímica.....	65
Maestria dos Autômatos.....	67
Navegação Planar.....	68
Teurgia Mística.....	69
<b>MONGE: TRADIÇÕES MONÁSTICAS</b>	70
Caminho do Aço.....	71
Caminho do Mestre Bêbado.....	72
Caminho do Monge Tatuado.....	73
Caminho do Ninjútsu.....	74
Caminho do Punho Sagrado.....	75
Caminho do Sadhaka.....	77
<b>PALADINO: JURAMENTOS SAGRADOS</b>	78
Juramento de Danaão.....	79
Juramento de Equilíbrio.....	80
Juramento de Liberdade.....	81
Juramento de Misericórdia.....	82
Juramento de Ordenação.....	83
Juramento de Pureza.....	84
<b>PATRULHEIRO: ARQUÉTIPOS DE PATRULHEIRO</b>	85
Arqueiro da Floresta Alta.....	86
Batedor.....	87
Flagelo dos Inimigos.....	88
Guardião Selvagem.....	89
Mestre das Bestas.....	90
Rastreador Urbano.....	91
Rastreador Urbano.....	91

# BÁRBARO

Caminhos Primitivos



## CAMINHO DO BÁRBARO DAS CICATRIZES RÚNICAS

Alguns bárbaros descobrem que possuem capacidades arcana inatas ao cravarem runas místicas em sua carne. Esses bárbaros seguem o Caminho do Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas e usam sua força de vontade e personalidade forte para conjurar magias enquanto brandem seus poderosos machados em batalha e urram num estado de fúria incontrolável.

Um bárbaro que se inicie nesse caminho, geralmente é aconselhado por um xamã ou ancião de sua tribo que percebe o poder inerente oculto nele. Esse místico então ensina-o o antigo idioma dos dragões e as runas místicas ancestrais que contém poder arcano que só pode ser liberado por aqueles detentores de poder inerente.

### CONJURAÇÃO

Quando você alcança o 3º nível, você descobre uma energia selvagem dentro de si próprio que você pode despertar mesmo em fúria. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de feiticeiro.

**Truques.** Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de feiticeiro. Você aprende um truque de feiticeiro adicional, à sua escolha, no 8º nível e mais um no 14º nível.

**Espaços de Magia.** A tabela Conjuração de Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.



### CONJURAÇÃO DE BÁRBARO DAS CICATRIZES RÚNICAS

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

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível *escudo arcano* e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar *escudo arcano* usando qualquer dos dois espaços.

**Magias Conhecidas de 1º Nível e Superiores.** Você conhece uma magia de feiticeiro de 1º nível, à sua escolha.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Bárbaro das Cicatrizes Rúnicas mostra quando você aprende mais magias de feiticeiro, de 1º nível ou superior. Por exemplo, quando você alcança o 7º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

**Habilidade de Conjuração.** Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de feiticeiro, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de feiticeiro que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

**CD para suas magias** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

**Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

### INSCREVER CICATRIZ RÚNICA

No 3º nível, você sabe falar, ler e escrever em Dracônico. Esse idioma é usado para inscrever as runas mágicas cravadas em seu corpo e também aprende o ritual no qual você marca sua própria pele com tatuagens profundas em formas de runas místicas. Essas cicatrizes representam as magias que você conhece, ou seja, você cria suas primeiras tatuagens no 3º nível. Quatro ao todo, três truques e uma magia de 1º nível. Você adquire novas cicatrizes rúnicas conforme adquire novas magias ou truques conhecidos.

Criar uma cicatriz rúnica é um processo trabalhoso e demorado. É necessário gastar 1 hora para criar uma cicatriz rúnica de um truque ou magia de 1º nível, usando

tintas, lâminas e ferro incandescente. O processo leva ainda mais tempo para magias de nível superior ao 1º, sendo necessário 1 hora a mais para cada nível de magia acima do 1º.

Diferente dos outros conjuradores, um bárbaro das cicatrizes rúnicas não pode substituir suas magias conforme alcança novos níveis, já que suas magias estão ligadas às runas inscritas em sua pele permanentemente. Por isso, esse bárbaro deve escolher suas magias com muita cautela, já que elas provavelmente o acompanharam por toda a sua carreira.

#### REMOVENDO CICATRIZES RÚNICAS

Não é possível remover as cicatrizes rúnicas de formas convencionais ou com magias simplórias. Apenas a magia *regeneração* ou mágica de poder equivalente consegue remover todas as cicatrizes rúnicas do personagem. Se isso ocorrer, o personagem deve gastar o tempo necessário descrito em *Inscrever Cicatrizes Rúnicas* para criar todas as suas cicatrizes novamente e ter acesso às magias conhecidas pertinentes. A magia *desejo* pode ser usada para remover cicatrizes rúnicas específicas, ao invés de remover todas as cicatrizes e, consequentemente, magias conhecidas do personagem de uma vez.

Essas são as formas mais conhecidas de substituir as magias conhecidas por um bárbaro das cicatrizes rúnicas, mas o Mestre tem total liberdade para criar outros métodos, como rituais místicos, novas magias ou mesmo itens mágicos específicos.

A partir do 14º nível, você pode fazer um ritual místico que leva 1 hora para ser preparado, usando tintas especiais para fazer com que duas de suas cicatrizes rúnicas lhe garantam um dos seguintes benefícios:

- Sempre que conjurar a magia contida nessa cicatriz, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a  $1d8 + \text{o dobro do nível da magia}$ .
- Você pode conjurar a magia relacionada a essa cicatriz como se tivesse usado um espaço de magia um nível superior ao que realmente usou.
- Após conjurar a magia contida nessa cicatriz, você recebe um bônus nas suas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo com arma igual ao nível da magia até o final do seu próximo turno.
- Após conjurar a magia contida nessa cicatriz, você ganha um bônus na sua Classe de Armadura igual ao nível da magia gasta até o início do seu próximo turno.
- Você recebe resistência a danos elementais (ácido, elétrico, frio, fogo e trovador) por uma quantidade de rodadas igual ao nível da magia usada.

Cada cicatriz pode conferir o mesmo benefício ou um benefício diferente quando conjurada e os efeitos delas duram até você realizar um novo ritual.

Uma vez que tenha feito esse ritual, você não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

#### MAGIA FURIOSA

Também no 3º nível, você descobre como liberar seu poder místico, mesmo quando está sob efeito de sua fúria. Você pode conjurar suas magias normalmente enquanto estiver em fúria, com exceção de magias que requeiram concentração.

#### RITUAL DE MISTICISMO

A partir do 6º nível, você pode fazer um ritual que amplia sua percepção do mundo e aprimora seus instintos naturais que leva 10 minutos para ser completado. Após isso, você deve gastar um espaço de magia de 1º nível. Você ganha visão no escuro com 18 metros de alcance e vantagem em testes de Sabedoria por 1 hora. Você pode gastar um espaço de magia de nível superior, aumentando a duração desse efeito em 1 hora para cada nível acima do 1º. Enquanto estiver sob esse efeito, você pode usar uma ação bônus para ganhar percepção às cegas com 9 metros de alcance até o início do seu próximo turno.

#### MAGIA INSTINTIVA

No 10º nível, você aprende a liberar sua magia de forma instintiva enquanto desfere seus ferozes ataques. Enquanto você estiver em fúria e usar a ação de Ataque, você pode, com uma ação bônus, conjurar um truque que requeira um ataque corpo-a-corpo contra o alvo dos seus ataques. Se você tiver usado a característica Ataque Descuidado, você realiza esse ataque corpo-a-corpo com magia com vantagem.

#### CICATRIZ RITUALÍSTICA



resistência a dano causado por magias e efeitos mágicos. Porém, quando você for alvo de uma magia ou efeito mágico que recupere pontos de vida, você recuperará apenas metade dos pontos de vida indicados.

### DESCANSO REVIGORANTE

A partir do 6º nível, quando você descansa em um lugar natural sem qualquer tipo de fonte de energia mística ou efeito mágico perceptível próximo de você, você se revigora de uma forma impressionante. Quando você concluir um descanso curto, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição + seu nível de bárbaro, mesmo que você não gaste um Dado de Vida para recuperar pontos de vida. Se você gastar um Dado de Vida, você adiciona esse valor à quantidade de pontos de vida recuperados ao terminar um descanso curto.

Você não consegue recuperar pontos de vida ou gastar Dados de Vida para se curar enquanto algum efeito mágico perceptível estiver a até 6 metros de você.

### SUPERSTICIOSO REVOLTADO

No 10º nível, sua raiva pela magia leva você a crer que ela é responsável pela destruição do mundo. Você se sente incomodado quando vê uma criatura conjurando uma magia ou usando um item visivelmente mágico. Você evitará ficar próximo de criaturas amigáveis com poderes místicos e tentará convence-las a não fazer esses efeitos místicos próximo de você.

Se uma criatura hostil tentar conjurar uma magia a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para frustrar o alvo. Ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma), ou não será capaz de finalizar a conjuração e o espaço de magia será gasto. Além disso, quando você atingir um ataque corpo-a-corpo em uma criatura vestindo ou carregando um item perceptivelmente mágico, você pode decidir ter atingido o item ao invés da criatura. Ao invés de causar dano contra o portador do item, todas as propriedades mágicas do item atingido deixarão de funcionar até o final do seu próximo turno. Artefatos não podem ser afetados por essa característica.

### FÚRIA ABSORVENTE

No 14º nível, quando você está em fúria sua aversão à magia cria uma película protetora em volta do seu corpo que absorve efeitos mágicos potencializando sua raiva. Sempre que você for bem sucedido em um teste de resistência contra uma magia ou efeito mágico enquanto estiver em fúria, você pode usar sua reação para receber um bônus nas suas jogadas de ataque e dano com armas corpo-a-corpo igual ao nível da magia absorvida (mínimo +1) até o início do seu próximo turno.

Qualquer criatura que realizar uma jogada de ataque com magia contra você, sofre desvantagem nessa jogada de ataque enquanto você estiver em fúria.

## CAMINHO DO DESISTENTE

Selvagens que vivem em algumas tribos isoladas costumam nutrir uma aversão aos efeitos místicos que permeiam o mundo. Esses bárbaros conhecidos como desistentes, geralmente tomam esse rumo por terem passado por um grande trauma em suas vidas relacionado a algum efeito mágico. Sua tribo pode ter sido dizimada por um conjurador ou ele pode ter quase morrido ao sofrer um efeito mágico. Independentemente do motivo, um desidente nutre um ódio e uma aversão tão profunda pela magia que seu corpo e mente começam a resistir a todos os efeitos mágicos que sofrem, tornando esses guerreiros selvagens adversários inestimáveis contra conjuradores poderosos.

### AVERSÃO À MAGIA

No 3º nível, sua repulsa ao misticismo cria uma crescente descrença em você a tudo que não comprehende ou considera antinatural. Você nunca será um alvo voluntário ou amigável para uma magia, mesmo que ela seja benéfica. Você também nunca usará voluntariamente um item que você perceba ser mágico e irá se livrar de qualquer item que você já usava sem saber ser mágico. Um personagem que tente conjurar uma magia de toque em você, deve ser bem sucedido em uma jogada de ataque corpo-a-corpo com magia para afetar você com a magia.

Você recebe vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos. Além disso, você ganha

## CAMINHO DO FURIOSO IMORTAL

Alguns bárbaros simplesmente parecem não morrer, mesmo ostentando ferimentos aparentemente letais. O Caminho do Furioso Imortal é a trilha seguida pelos verdadeiros sobreviventes. Bravos guerreiros que vivem nos ambientes mais inóspitos como os picos gélidos das mais altas montanhas ou os escaldantes desertos de areia. Esses bárbaros não temem a morte, eles a desafiam constantemente e sobrevivem diante dos desafios mais imprevisíveis que se pode imaginar.

### FÚRIA IMORTAL

No 3º nível, você consegue se manter de pé mesmo diante dos castigos mais tremendos enquanto estiver no ápice de sua ira. Enquanto estiver em fúria e estiver com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, você pode focar sua energia em sobrevivência ao máximo para executar seus inimigos. No final do seu turno, com uma ação bônus, você pode recuperar uma quantidade de pontos de vida igual ao bônus mostrado na coluna Dano de Fúria da tabela O Bárbaro, além de receber esse bônus nas suas jogadas de dano com armas corpo-a-corpo usando Força. Você não pode recuperar esses pontos de vida se estiver com metade ou mais da metade do seu máximo de pontos de vida.

### GUERREIRO DO FOGO E GELO

A partir do 6º nível, sua estamina parece não acabar e você parece incansável mesmo sob as condições mais adversas. Você recebe vantagem em testes de resistência contra efeitos de clima, como calor ou frio extremo. Além disso,

exaustão quando estiver com 2 níveis de exaustão, os efeitos do segundo nível quando estiver com 3 níveis e assim por diante, até morrer quando atingir 7 níveis de exaustão. Você recupera 2 níveis de exaustão quando normalmente recuperaria apenas 1 nível.

### IRA SANGRENTE

No 10º nível, você se torna cada vez mais forte conforme sofre mais e mais mazelas. Enquanto você estiver em fúria, você recebe o dobro do bônus nas jogadas de dano mostrado na coluna Dano de Fúria da tabela O Bárbaro. Se você estiver em fúria e com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, além de receber o dobro do bônus indicado na tabela nas jogadas de dano, quando você usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida através da sua Fúria Imortal, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao bônus nas jogadas de dano que você recebe através dessa característica ao invés do indicado na tabela.

### FORTITUDINE INSTINTIVA

A partir do 14º nível, você consegue se manter vivo de uma forma sobrenatural. Você só morre se obtiver cinco fracassos no teste de resistência contra a morte, e se estabiliza com três sucessos, como normalmente. Se você sofrer um ataque que faça você cair a 0 pontos de vida, mas tiver um uso de fúria disponível, você pode usar sua reação para entrar em fúria imediatamente e continuar de pé, ativando sua Fúria Implacável automaticamente e voltando para 1 ponto de vida. Além disso, enquanto estiver em fúria, você recebe vantagem em testes de resistência de Constituição.



você ignora as penalidades por estar com 1 nível de exaustão. Você sofre as penalidades do primeiro nível de

### CAMINHO DO GUERREIRO URSO

Um bárbaro que segue o Caminho do Guerreiro Urso participa de um rito de passagem extremamente perigoso. Nesse rito de passagem, o bárbaro deve confrontar, sozinho, um urso e vence-lo usando apenas suas mãos nuas. A maioria é devorado no processo, mas os que conseguem concluir o rito são batizados com o sangue do urso e o espírito poderoso desse animal valoroso passa a habitar o corpo do guerreiro. A partir de agora, ele pode assumir a forma do seu espírito guardião quando estiver no ápice da sua ira em batalha, se tornando um guerreiro urso.

### **FORMA DE URSO**

No 3º nível, quando entrar em fúria você pode se metamorfosear em um híbrido de urso e homem. Na rodada em que você ativar sua fúria, você pode usar um ação bônus para se transformar num homem-urso, permanecendo nessa forma enquanto sua fúria durar. Você adquire os seguintes benefícios na forma de homem-urso:

- Seu valor de Força muda para 19, se já não for maior.
- Você ganha +1 de bônus de armadura natural na CA.
- Você ganha a ação Ataques Múltiplos. Você pode realizar um ataque de mordida e um ataque de garras, ou um ataque de mordida e um ataque com uma arma com essa ação. Você é proficiente com suas armas naturais e suas jogadas de ataque e dano com elas são baseadas em Força. Seu ataque de mordida causa 1d8 de dano perfurante e de garras causa 2d6 de dano cortante.
- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante.

A partir do 5º nível, quando você usar a ação de Ataques Múltiplos, você pode realizar um ataque de mordida e dois ataques de garras, ou um ataque de mordida e dois ataques com arma. Cada um dos seus ataques de garra causa 2d4 de dano.

No 7º nível, suas armas naturais são consideradas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

No 9º nível, seu valor de Força muda para 21, se já não for maior. E no 16º nível, seu valor de Força muda para 23, se já não for maior.

Ao atingir o 11º nível, seu tamanho na forma de urso aumenta para Grande, se já não for maior. Seu ataque de mordida causa 2d8 de dano e cada ataque de garra seu causa 2d6 de dano. Além disso, seus ataques com arma causam 1d6 de dano extra.

Esses benefícios substituem os benefícios da sua fúria padrão. Você sofre todas as restrições da sua fúria enquanto estiver na forma de urso e não pode usar uma armadura ou um escudo nessa forma, mas pode empunhar armas normalmente.

### **TRAÇOS FERAIS**

No 6º nível, devido a sua ligação com sua força bestial, você passa a assumir características animalescas permanentes. Independentemente da forma em que você estiver, você ganha faro, adquirindo vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato e ganha deslocamento de escalada 9 metros. Além disso, ursos consideram você

amigável e você pode se comunicar com eles como se partilhassem um idioma.

### **ABRAÇO ESMAGADOR**

A partir do 10º nível, enquanto você estiver na forma de urso, você pode esmagar seus inimigos com seu poderoso abraço. Quando você atingir um oponente com um ataque de garra, além de sofrer o dano normal, o alvo ficará agarrado. A CD para escapar é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força. Até o agarrão terminar, o alvo estará impedido e você não poderá realizar ataques com garras ou armas contra outro alvo. Se você iniciar seu turno agarrando uma criatura, você pode usar uma ação bônus para esmaga-la, causando dano de concussão igual a 2d8 + seu modificador de Força.

### **VIGOR DO URSO**

No 14º nível, você adquire a vontade incansável e resistência dos ursos. Quando você assume sua forma de urso, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao dobro do seu nível de bárbaro. Além disso, enquanto estiver na sua forma de urso, você ganha vantagem em testes de Força e em testes de resistência de Força e Constituição.



## CAMINHO DO PROTETOR TRIBAL

Nas áreas mais ermas e selvagens do mundo, encontram-se tribos que sofrem constantemente com ataques de bestas e tribos rivais. Alguns bárbaros membros dessas tribos se tornam guardiões vigilantes capazes de afastar os inimigos e manter os anciões, mulheres e crianças da tribo em segurança. Um bárbaro que segue o Caminho do Protetor Tribal se foca em proteger sua terra natal e os seus companheiros. Dificilmente alguém sob a tutela vigilância de um protetor tribal perece.

### RESTRICÇÃO: EXCLUSIVA PARA RAÇAS SELVAGENS

Apenas membros de raças selvagens como elfos da floresta, draconatos, gnomos da floresta e meio-orcs podem escolher o caminho primitivo do protetor tribal. Essa classe reflete o apego e dedicação de membros de tribos isoladas ao seu povo.

Seu Mestre pode incluir outras raças selvagens que ele permitir como raças pra personagens de jogador em sua campanha. A restrição inclui apenas as raças apresentadas no *Livro do Jogador*, mas ela pode incluir qualquer raça que o Mestre quiser no cenário de campanha.

### FÚRIA PROTETORA

No 3º nível, quando você ou um aliado está em perigo, seu instinto de proteção se manifesta em uma fúria. Enquanto estiver em fúria e usando um escudo, você pode usar uma ação bônus para ganhar +2 de bônus na sua CA contra ataques corpo-a-corpo até o início do seu próximo turno. Além disso, quando uma criatura voluntária, do seu tamanho ou menor, a até 1,5 metro de você, for alvo de um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para trocar de lugar com essa criatura. Você passa a ocupar o espaço dela e ela ocupa o espaço que você estava. O ataque passa a ser direcionado a você. Você deve decidir fazer essa troca depois de saber o alvo do ataque, mas antes de saber o resultado.

### LIGAÇÃO COM A TERRA NATAL

A partir do 6º nível, enquanto você estiver num território similar ao que você nasceu, você ganha vantagens ao se deslocar e lutar. Escolha um tipo de terreno: ártico, costa, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo. Enquanto estiver nesse terreno, você ganha os seguintes benefícios:

- Você não gasta movimento extra quando passa por terreno difícil.
- Você pode usar a ação de Desengajar com uma ação bônus.
- Você ganha vantagem em testes de resistência de Força e Destreza.
- Você ganha vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência).
- Você ganha vantagem em testes de Força (Atletismo).
- Você ganha vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

O terreno escolhido deve refletir o local em que a tribo que você nasceu ou se criou está localizada.

### DEFENSOR DA TRIBO

No 10º nível, sua dedicação a sua tribo permite que você se torne um guardião inigualável. Quando uma criatura amigável, que você possa ver, cair a 0 pontos de vida, ficar

inconsciente ou paralisada, você pode usar sua reação para se movimentar seu deslocamento de caminhada até o espaço ocupado por ela, ou o espaço desocupado mais próximo dela. Enquanto você estiver no espaço ocupado pelo seu aliado, ele não pode ser alvo de ataques. Além disso, quando uma magia ou efeito nocivo que afete a área ocupada por você e pelo seu aliado exigir um teste de resistência de Destreza para reduzir o dano à metade, você pode usar sua reação para dar cobertura ao seu aliado, impedindo-o de sofrer qualquer dano. Quando fizer isso, você sofre desvantagem no seu teste de resistência contra esse efeito.

### BASTIÃO INCANSÁVEL

No 14º nível, você se torna o bastião de vanguarda da sua tribo. Enquanto você estiver em fúria, você pode desafiar seus inimigos, forçando-os a ver você como a maior ameaça. Com sua ação, você obriga todas as criaturas hostis que possam ver você, a você a até 18 metros de você, a realizar um teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma). Uma criatura que fracassar na resistência sofre desvantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura diferente de você por 1 minuto. Uma criatura desafiada pode realizar um novo teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito com um sucesso.

Se uma criatura for bem sucedida no teste de resistência, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.



## CAMINHO DO RAIOS ELEMENTAL

Os quatro elementos estão intrinsecamente ligados as forças primordiais que criaram e permeiam o Multiverso. Eles estão contidos em cada ser e material existente. Alguns bárbaros seguem um caminho primitivo que permite que eles descubram qual desses elementos está contido em seu espírito. Um raivoso elemental pode liberar o poder do seu elemento de afinidade de forma avassaladora, principalmente quando suas emoções estão mais afloradas. O caminho desse bárbaro o levará a dominar totalmente seu elemento interior.

### DESPERTAR DO ELEMENTO

No 3º nível, você deve escolher um dos quatro caminhos possíveis para um raivoso elemental como seu elemento de afinidade: água, ar, fogo e terra. Através de rituais primitivos você desperta o poder de um dos elementos em você, principalmente quando seus nervos estão a flor da pele. Você ganha resistência a um tipo de dano, a um aspecto menor, a depender do elemento escolhido.

**Água.** Sua pele fica úmida e se torna fria ao toque. Você ganha resistência a dano de frio.

**Ar.** Seus cabelos parecem constantemente esvoaçantes. Você ganha resistência a dano elétrico.

**Fogo.** Sua pele se torna avermelhada e muito quente. Você ganha resistência a dano de fogo.

**Terra.** Sua pele parece seca e áspera, com um aspecto acinzentado. Você ganha resistência a dano de ácido.

### FÚRIA ELEMENTAL

Também no 3º nível, você ganha a capacidade de liberar seu poder elemental em forma de uma ira devastadora. Enquanto estiver em fúria, você pode canalizar seu poder elemental nos seus ataques. Você não recebe o bônus indicado nas jogadas de dano mostrado na coluna Dano de Fúria da tabela O Bárbaro. Ao invés disso, você causa 1d6 de dano extra do mesmo tipo do seu elemento de afinidade nos seus ataques corpo-a-corpo com arma usando Força. Esse dado de dano aumenta para 1d8 no 9º nível e novamente para 1d10 no 16º nível.



### TRILHA PRIMORDIAL

A partir do 6º nível, seu elo com o seu elemento primordial se fortalece lhe conferindo mais benefícios. Você ganha um dos benefícios abaixo, a depender do seu elemento de afinidade.

**Água.** Você ganha deslocamento de natação com 6 metros. Além disso, você não sofre desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão durante uma chuva ou nevasca forte.

**Ar.** Você não sofre desvantagem em jogadas de ataque com armas à distância nem em testes de Sabedoria (Percepção) quando estiver sob efeito de ventos fortes. Além disso, seu deslocamento terrestre aumenta em 3 metros quando você usar a ação de Disparada.

**Fogo.** Você não sofre os efeitos de asfixia quando estiver numa área de fumaça não-mágica. Além disso, você pode atravessar uma área de fogo não-mágico sem sofrer qualquer dano.

**Terra.** Atravessar terreno difícil não-mágico de terra ou pedra não te custará nenhum movimento extra. Além disso, você ganha deslocamento de escalada com 6 metros ao escalar superfícies de pedra ou rocha natural.

### IRA PRIMITIVA

No 10º nível, você consegue liberar ainda mais poder do seu elemento primordial quando está no seu momento de raiva mais primitiva. Enquanto estiver em fúria, você recebe um dos seguintes benefícios, a depender do seu elemento de afinidade.

**Água.** Quando uma criatura sofrer dano de frio de um ataque corpo-a-corpo seu, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição) ou ficará impedida até o início do seu próximo turno.

**Ar.** Quando uma criatura sofrer dano elétrico de um ataque corpo-a-corpo seu, ela não poderá realizar reações até o final do seu próximo turno.

**Fogo.** Quando uma criatura sofrer dano de fogo de um ataque corpo-a-corpo seu, ela deve realizar um teste de resistência de Destreza (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição) ou se incendiaria. Uma criatura incendiada sofre 1d4 de dano de fogo no início de cada turno dela. A criatura pode realizar um novo teste de resistência no final de cada turno dela, apagando as chamas com um sucesso ou pode usar sua ação para apagar as chamas automaticamente.

**Terra.** Quando uma criatura sofrer dano de ácido de um ataque corpo-a-corpo seu, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição) ou sofrerá desvantagem nas jogadas de ataque até o início do seu próximo turno.

### APOGEU ELEMENTAL

A partir do 14º nível, você atinge o auge da sua ligação com seu elemento escolhido. Você ganha imunidade ao seu elemento de afinidade. Além disso, enquanto estiver em fúria, você libera energia elemental constantemente.

Quando uma criatura a até 1,5 metro de você atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para causar dano do mesmo tipo do seu elemento de afinidade igual a 2d6 + seu modificador de Constituição nela. O alvo pode realizar um teste de resistência de Destreza (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição) para reduzir o dano à metade.

# BARDO

Colégios de  
Bardo



## COLÉGIO DA BUSCA DA CANÇÃO

Além da magia, além do som, além do bem e do mal, reside uma música tão profunda e poderosa que até divindades tremem perante ela. O Colégio da Busca da Canção leva aos bardos que o seguem o conhecimento ancestral de manipular a trama da magia por meio de notas musicais. Os bardos desse colégio, conhecidos com desbravadores da canção, desenvolvem formas antes inimagináveis de moldar o som através da canção e criar efeitos poderosos normalmente conseguidos apenas por magos ou feiticeiros poderosos.

Unidos apenas por sua busca, os desbravadores da canção tem objetivos e motivações amplamente diversificadas. Alguns de coração negro sabem que essa música primordial é poderosa e seu desejo por ela vem apenas da esperança de usá-la contra seus diversos inimigos. Outros buscam pela música para trazer alegria e paz. Outros tem aspirações mais moderadas e buscam a música porque ela os motiva. Mas, independentemente de seu objetivo, os desbravadores da canção raramente se voltam uns contra os outros – cada um espera que outro desbravador descubra outro pedaço da música primordial e partilhe com os demais.



## CANÇÕES DE DESBRAVADOR

No 3º nível, você amplia seu repertório musical com poderosas melodias criadas através de acordes lendários conhecidos por poucos. Você aprende as melodias de desbravador quando adquire acesso a um espaço de magia necessário para usar essa canção. Para usar essas melodias, é necessário gastar um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia, que depende da canção utilizada.

Todas as canções de desbravador são consideradas magias para efeitos como resistência à magia ou de um campo antimagia.

### CANÇÕES

As canções que o desbravador aprende são apresentadas ordenadas pelo nível do espaço de magia mínimo necessário para usá-la.

**Melodia Flamejante.** Gastando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 1º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e liberar um raio de fogo. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra um alvo a até 18 metros de você. Se você atingir, o alvo sofre 3d8 de dano de fogo. Você pode adicionar o resultado do seu dado de Inspiração de Bardo à jogada de ataque ou de dano. Você pode fazer essa escolha depois de rolar o ataque, mas antes de saber o resultado. Se você usar um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano de fogo causado aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia superior ao 1º.

**Canção de Reestruturação.** Gastando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e usar um fragmento da música primordial para desfazer um objeto ou constructo. Escolha um objeto não-mágico vestido ou segurado ou uma criatura do tipo constructo que você possa ver, a até 18 metros. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição, sofrendo uma penalidade igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo, ou sofrerá 4d10 de dano de energia. Se o alvo for bem sucedido na resistência, ele reduz o dano à metade. Se você usar um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano de energia causado aumenta em 1d10 para cada nível do espaço de magia superior ao 2º.

**Cântico da Perda Gélida.** Gastando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e liberar um sopro gélido contra seus inimigos. Você libera um cone de 9 metros de ar frio e todas as criaturas na área devem realizar um teste de resistência de Destreza, ou sofrerão uma quantidade de dano de frio igual a  $6d6 + 0$  resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. Um alvo reduz esse dano à metade se for bem sucedido na resistência. Se você usar um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano de energia causado aumenta em 1d6 para cada nível do espaço de magia superior ao 3º.

**Canção da Vida.** Gastando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e liberar uma onda de energia curativa. Todos os seus aliados a até 6 metros de você, recuperam uma quantidade de pontos de vida igual a  $1d8 + 0$  resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. Se você usar um espaço de magia de 5º nível ou superior, a quantidade de pontos de vida recuperados

aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia superior ao 4º.

**Antífona do Trovão e do Relâmpago.** Gostando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e liberar uma poderosa explosão sonora com estalos elétricos. Todas as criaturas numa esfera de 6 metros de raio, a até 18 metros de você, devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza, sofrendo uma penalidade igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo, ou sofrerão 4d8 de dano trovejante e 4d6 de dano elétrico. As criaturas que passarem na resistência sofrem metade desse dano. Se você usar um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano trovejante causando aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia superior ao 5º.

**Hino da Magia Morta.** Gostando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e criar uma área que impede totalmente a propagação de magia de qualquer tipo. Você cria um campo antimagia (similar à magia) numa esfera com 6 metros de raio centrado em você, que se move permanecendo centrada em você. Esse efeito dura uma quantidade de rodadas igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. Se você usar um espaço de magia de 7º nível ou superior, a área de antimagia aumenta em 3 metros para cada nível do espaço de magia superior ao 6º.

**Balada do Ressurgimento Agonante.** Gostando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e disparar um jato purulento e ácido contra um inimigo a até 18 metros de você. Realize uma jogada de ataque à distância com magia, se você atingir o alvo sofre 4d6 de dano de ácido e 4d6 de dano de veneno. Na rodada seguinte, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição, se fracassar ele sofrerá 2d6 de dano de ácido e 2d6 de dano de veneno adicionais. Se obtiver sucesso, ele não sofrerá nenhum dano adicional. Você pode adicionar o resultado do seu dado de Inspiração de Bardo como bônus na sua jogada de ataque ou como penalidade no teste de resistência do alvo. Você pode fazer essa escolha depois de rolar o ataque, mas antes de saber o resultado. Se você usar um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano de ácido e de veneno iniciais aumentam em 1d6 cada para cada nível do espaço de magia superior ao 6º.

**Ária de Todo Lugar.** Gostando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 7º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e teletransportar a você mesmo e a todos os seus aliados a até 6 metros de você, para um lugar que você possa ver a uma distância de até 10 metros x o resultado do seu dado de Inspiração de Bardo.

**Cântico da Morte da Música.** Gostando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 8º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e criar um poderoso efeito de silêncio que afeta apenas as criaturas que você quiser. Todos os oponentes num cone de 9 metros, a partir de você, que fracassarem num teste de resistência de Sabedoria, sofrendo uma penalidade igual ao resultado do seu dado de Inspiração de bardo, ficarão sob efeito da magia *silêncio* por 1 minuto. Além disso, uma criatura que fracasse na resistência fica incapaz de causar dano trovejante enquanto estiver sob efeito dessa canção. Uma criatura afetada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito de silêncio sobre si com um sucesso.

**Nota de Solidão.** Gostando um uso de Inspiração de Bardo e um espaço de magia de 9º nível ou superior, você pode rolar um dado de Inspiração de Bardo e enviar qualquer criatura que não esteja no seu plano de origem de volta para o seu plano natal. Escolha uma criatura a até 18 metros de você. Ela deve realizar um teste de resistência de Carisma sofrendo uma penalidade igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. Se ela fracassar, será imediatamente enviada para o plano de origem dela, caso não seja o atual.

## REFRÃO DE DESBRAVADOR

No 6º nível, você aprende a subvocalizar uma canção entoando um refrão. Quando iniciar uma canção de desbravador, você pode usar uma ação bônus para entoar seu refrão e conceder a você ou a um aliado a até 9 metros de você, um benefício, a depender da canção usada, por 1 minuto:

- **Melodia Flamejante.** O alvo adquire resistência a dano de fogo.
- **Canção de Reestruturação.** O alvo adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos.
- **Cântico da Perda Gélida.** O alvo adquire resistência a dano de frio.
- **Canção da Vida.** O alvo adquire resistência a dano necrótico e tem vantagem em testes de resistência contra doenças.
- **Antífona do Trovão e do Relâmpago.** O alvo adquire resistência a dano elétrico e trovejante.
- **Hino da Magia Morta.** O alvo adquire resistência ao dano causado por magias.
- **Balada do Ressurgimento Agonante.** O alvo adquire resistência a dano de ácido e de veneno.
- **Ária de Todo Lugar.** O alvo aumenta seu deslocamento de caminhada em 9 metros.
- **Cântico da Morte da Música.** O alvo adquire imunidade a dano trovejante.
- **Nota de Solidão.** O alvo adquire imunidade a efeitos que possam lhe impor as condições de paralisado, impedido ou petrificado.

Se um alvo estiver sob efeito do refrão de uma canção de desbravador sua e você usar uma ação bônus para iniciar outro refrão de uma canção diferente nessa criatura, o efeito anterior se extingue imediatamente nele.

Você pode usar essa característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

## COMBINAR CANÇÕES

A partir do 14º nível, você pode combinar dois tipos de canção de desbravador de uma só vez. Você pode usar uma canção de desbravador e, com uma ação bônus, ativar outra canção gastando um espaço de magia de no máximo 5º nível, no mesmo turno. Você deve gastar os espaços de magia e usos de Inspiração de Bardo pertinentes para tal.

Você precisa usar duas canções diferentes com essa característica.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

## COLÉGIO DA COMÉDIA

Muitos bardos ganham a vida se apresentando em tavernas, contando histórias e entoando canções. Outros, porém, tem um veio voltado para o lado cômico da vida. Os bufões, como são conhecidos os bardos que ingressam no Colégio da Comédia, costumam se apresentar em circos e em praças públicas, mas alguns mais notórios se apresentam na corte, para a nobreza e realeza e são chamados de bobos da corte. Quando enveredam na vida de aventuras, no entanto, esses bardos tendem a usar sua personalidade engraçada para tirar seus adversários do sérios, fazendo-os rir tanto ao ponto de praticamente deixá-los contorcidos no chão, quase mortos.

### ARTISTA DA COMÉDIA

Quando se junta ao Colégio da Comédia, no 3º nível, você adquire proficiência em Atuação e Persuasão, se já não tiver. Além disso, você recebe vantagem em testes de Carisma (Atuação) e de Carisma (Persuasão) para tentar influenciar a atitude de uma plateia positivamente em relação a você.

### SATIRIZAR

No 3º nível, você pode fazer piadas e escárnios sobre uma criatura, deixando-a fora de si. Com sua ação, gaste um uso de Inspiração de Bardo e role o dado de Inspiração de Bardo, escolhendo uma criatura que você possa ver a até 9 metros de você que possa ouvir você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará irritado por 1 minuto. Uma criatura irritada deve realizar um teste de Arcanismo (CD 10 + o resultado do seu dado de Inspiração de Bardo) no início de cada turno dela para manter a concentração em uma magia. Além disso, ela sofre desvantagem em testes de Inteligência e Sabedoria pela duração e não pode realizar ações bônus. Uma criatura afetada por essa característica pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Uma criatura que não puder ser enfeitiçada é imune a esse efeito.

### FAÇA-OS RIR

A partir do 6º nível, você pode fazer um espetáculo de comédia deixando sua audiência totalmente incapaz de reagir enquanto se contorcem com as piadas que você conta. Com sua ação, gaste um uso de Inspiração de Bardo e role o dado de Inspiração de Bardo. Todas as criaturas hostis a até 6 metros de você, que puderem ouvir você, devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Sabedoria ou ficarão incapacitadas até o início do seu próximo turno. Nos turnos seguintes, você pode usar sua ação para estender a duração desse efeito nas criaturas incapacitadas até o início do seu próximo turno e elas devem realizar um novo teste de resistência no final do turno delas, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Você pode manter esse efeito por uma quantidade de rodadas, além da primeira, igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. Esse efeito termina em uma criatura afetada por essa característica que sofrer dano ou for alvo de uma magia ou efeito nocivo. Uma criatura que não puder ser enfeitiçada é imune a esse efeito.

Se uma criatura for bem sucedida no teste de resistência, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

### A PIADA MORTAL

No 14º nível, você desenvolve um senso de humor fora do comum, conseguindo, literalmente, fazer sua audiência morrer de rir. Com sua ação, gaste um uso de Inspiração de Bardo e role o dado de Inspiração de Bardo, escolhendo uma criatura viva que você possa ver a até 9 metros de você que possa ouvir você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se o alvo estiver com 50 pontos de vida ou menos e fracassar na resistência, ele cairá para 0 pontos de vida e ficará inconsciente. Se ele for bem sucedido, ainda sofrerá 5d10 de dano psíquico. Adicione o resultado rolado no dado de Inspiração de Bardo à CD de resistência dessa característica. Uma criatura que não puder ser enfeitiçada é imune a esse efeito.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.



## COLÉGIO DA FORTUNA

Bardos são conhecidos por adorarem as coisas boas da vida. O Colégio da Fortuna é formado por bardos que desejam unir seu estilo de vida às habilidades inerentes de sua classe. Mas não é apenas isso, seu estilo de vida desregrado e regado a muita farra e bebedeira torna um bardo propenso aos infortúnios da vida. Um bardo afortunado, como são conhecidos os bardos desse colégio, adquire uma sorte sobrenatural que só aumenta conforme ele se torna mais experiente. Essa sorte pode até ser transmitida aos seus amigos, ou aos seus inimigos, em forma de azar.

### BON VIVANT

Quando se junta ao Colégio da Fortuna, no 3º nível, você se torna um boêmio farrista despreocupado com as consequências dos seus atos. Você ganha proficiência em Persuasão, se ainda não tiver, e com dois kits de jogo, à sua escolha.

### SORTE NO JOGO, SORTE NO AMOR

Também no 3º nível, você desafia as leis da probabilidade com uma sorte impressionante. Você ganha vantagem em testes de habilidade com kits de jogo e testes de Carisma (Persuasão). Além disso, você pode usar uma ação bônus para gastar um uso de Inspiração de Bardo e rolar um dado de Inspiração de Bardo e aplicar o resultado da rolagem em um teste de habilidade com um kit de jogo ou em um teste de Carisma (Persuasão). Você faz apenas um gesto ou cacoete quando usa sua Inspiração de Bardo dessa forma, não permitindo que as criaturas afetadas percebam que estão sendo trapaceadas.

### MANIPULAR A SORTE

No 6º nível, você consegue manipular a trama do destino ao seu bel-prazer. Quando você ou um aliado a até 9 metros de você realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para, permitir que o alvo role o d20 novamente. Você pode usar essa característica depois do d20 ser rolado, mas antes do resultado ser definido. O alvo deve ficar com o segundo resultado, independentemente de ter sido melhor ou pior que o primeiro.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### RODA DO INFORTÚNIO

A partir do 14º nível, você pode usar dados ou um baralho para jogar a sorte de um inimigo. Com sua ação, você puxa uma carta do seu baralho ou rola seus dados, gastando um uso de Inspiração de Bardo e rolando um dado de Inspiração de Bardo. Escolha uma criatura hostil que você possa ver a até 18 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de

resistência de Carisma ou será afetado por um efeito da tabela Roda do Infortúnio por 1 minuto. O efeito da tabela que afetará a criatura, depende do resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dela, terminando o efeito com um sucesso.

### RODA DO INFORTÚNIO

Dado de Inspiração	Efeito
1–2	O alvo sofre desvantagem em testes de habilidade.
3–4	O alvo sofre desvantagem nas jogadas de ataque.
5–6	O alvo sofre desvantagem em testes de resistência.
7–8	O alvo sofre 1d8 de dano extra em cada ataque que sofrer.
9–10	Outras criaturas recebem vantagem nas jogadas de ataque contra o alvo.
11–12	O alvo deve rolar um d6 no começo de cada turno dele. Se o resultado for entre 1 e 4, ele não faz nada, se o resultado por 5 ou 6, ele age normalmente.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.



## COLÉGIO DA QUIETUDE

Bardos amam a música, contar histórias, cantar, se expressar através do som. Por esse motivo, o Colégio da Quietude é o mais recluso e exóticos dos colégios de bardo. Os poetas do silêncio, como são conhecidos os estudantes desse colégio, não são artistas que se apresentam para grandes plateias, mas amantes de literatura, poesia e música erudita. Eles aprendem métodos de influenciar os outros com suas palavras e canções, mesmo que eles não consigam ouvi-las. Através das vibrações provocadas pelas notas subsônicas de assobios, notas melódicas e sons similares, você consegue manipular a trama da magia e do som, criando efeitos imperceptíveis para a maioria das criaturas.

### MENESTREL SILENCIOSO

Quando se junta ao Colégio da Quietude, no 3º nível, você adquire proficiência em Enganação e Furtividade, se já não tiver. Além disso, você adiciona a magia *silêncio* à sua lista de magias conhecidas. Essa magia não conta na quantidade de magias que você conhece.

### INSPIRAÇÃO SUBCONSCIENTE

No 3º nível, você pode inspirar seus companheiros através puramente da vibração causada pela sua atuação. Quando você gastar um uso de sua Inspiração de Bardo para dar um dado de Inspiração de Bardo a um companheiro, ele não precisa ouvir você, porém, ele precisa estar a até 9 metros para sentir as vibrações e adquirir o dado de Inspiração de Bardo.

Além de poder inspirar seus aliados, quando você ou um aliado seu tentar influenciar, enfeitiçar ou amedrontar uma criatura a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para gastar um uso de Inspiração de Bardo e rolar um dado de Inspiração de Bardo. Você impõe uma penalidade no teste de resistência ou de habilidade da criatura que está tentando influenciar, igual ao valor rolado no seu dado de Inspiração de Bardo. A criatura deve ser bem sucedida num teste de Sabedoria (Percepção) CD 20, ou não perceberá que um efeito mágico foi usado contra ela.

### MAGIA IMPERCEPTÍVEL

A partir do 6º nível, você consegue conjurar magias de forma sutil, quase imperceptível. Quando conjurar uma magia que tenha componentes verbais, você pode fazer um teste de Carisma (Enganação) para conjura-la silenciosamente. Uma criatura cujo valor de Sabedoria (Percepção) passivo seja inferior ao resultado do seu teste, não perceberá você conjurando a magia. Uma criatura com sentido sísmico não é afetada pela sua magia silenciosa se você conjura-la no raio de percepção dessa criatura, já que ela pode perceber as vibrações no ar criadas pela magia.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### VOZ ALÉM DO SOM

No 14º nível, você consegue afetar criaturas com suas palavras, mesmo que elas não consigam ouvi-las. Você pode conjurar a magia *silêncio* centrada em você. Diferente da magia *silêncio* normal, essa versão da magia se move com você, permanecendo centrada em você o tempo todo. Enquanto estiver sob efeito dessa magia, você pode conjurar magias com componentes verbais e usar sua Inspiração de Bardo em seus aliados. Para tanto, as criaturas afetadas devem estar na área da magia.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.





## COLÉGIO DO PAVOR

Como um dos mais restritos e secretos colégios de bardo, o Colégio do Pavor ensina a seus estudantes técnicas musicais que incitam apenas emoções negativas naqueles que são alvos de suas canções. Provocar tristeza, melancolia, medo e desespero é o que os trovadores cízentos, como são conhecidos os estudantes desse colégio, procuram. Através de canções lúgubres e letárgicas esses bardos desenvolvem uma forma de vencer confrontos apenas fazendo com que seus inimigos desistam ou fiquem tão desanimados e desiludidos que simplesmente não encontrem mais motivação para lutar, continuar numa jornada ou até mesmo viver.

### PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando se junta ao Colégio do Pavor, no 3º nível, você adquire proficiência em Enganação e Intimidação. Se você já for proficiente em alguma dessas perícias ou em ambas, escolha uma ou duas novas perícias para se tornar proficiente no lugar.

### MELODIA LAMURIANTE

No 3º nível, você aprende uma canção que enche o coração e os pensamentos de seus inimigos com tristeza e melancolia. Com sua ação, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo e rolar o dado de Inspiração de Bardo. Escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você, que possa ouvi-lo, como alvo de sua Melodia Lamuriante. A criatura ficará desanimada e não poderá realizar ações bônus ou reações e sofrerá uma penalidade no próximo ataque que ela fizer igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder ser enfeitiçada.

### CANÇÃO ASSUSTADORA

A partir do 6º nível, você pode entoar uma música que gela a espinha dos inimigos que ouvirem você atuar. Com sua ação, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo e rolar o dado de Inspiração de Bardo para começar a tocar essa canção apavorante. Escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você, que possa ouvi-lo, como alvo dessa canção. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria sofrendo uma penalidade igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo, ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Uma criatura afetada, pode realizar um teste de resistência no final de cada turno dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder ser enfeitiçada.

### MÚSICA MÍSTICA ATORMENTADORA

No 14º nível, você desenvolve uma canção irritante que permite que você desacredite os inimigos alvos de magias conjuradas por você. Quando conjurar uma magia que afete uma única criatura inimiga, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo e rolar um dado de Inspiração de Bardo com uma ação bônus. Além dos efeitos normais da magia, seu alvo sofre uma penalidade no próximo teste de resistência que ela fizer igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo.

## COLÉGIO DO VIRTUOSISMO

Os bardos do Colégio do Virtuosismo são excepcionalmente comunicativos e carismáticos. Eles tendem a chamar a atenção por onde passam, cantando, tocando e contando histórias cativantes nas tavernas e praças de vilas e cidades. Um virtuoso, como são conhecidos os bardos que ingressam nesse colégio, são profundos conhecedores de baladas e línguas exóticas, adorando se apresentar para públicos diversos enquanto discursão em diversos idiomas, numa forma de agradas todos os públicos possíveis e, ainda assim, deixar um ar de mistério no coração de cada um.

Esses bardos viajam pelo mundo buscando aprender novas canções, histórias e línguas para ampliar seu repertório. Um virtuoso é tão fascinado por música, dança e outras apresentações que os mais experientes conseguem até mesmo sentir a música com todo o seu corpo, e não apenas em seus ouvidos.

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

Quando se junta ao Colégio do Virtuosismo, no 3º nível, você adquire proficiência em mais três instrumentos musicais, à sua escolha. Você também aprende dois idiomas adicionais, à sua escolha.

### PERSONALIDADE FORTE

No 3º nível, você se torna extremamente convincente. Você tem vantagem em testes de Carisma (Persuasão) e Carisma (Intimidação). Além disso, quando uma criatura tentar amedrontar você e você for bem sucedido no teste de resistência contra esse efeito, você pode usar sua ação para desmoralizar essa criatura. O alvo sofre desvantagem nas jogadas de ataque contra você e você tem vantagem nas suas jogadas de ataque contra ele, até o final do próximo turno dele.

### ACORDE DISTRATIVO

A partir do 6º nível, você aprende a emitir um breve acorde direcionado que tira toda a atenção de uma criatura. Quando uma criatura a até 18 metros de você, que você puder ver, começar a conjurar uma magia, você pode usar sua reação para gastar um uso de Inspiração de Bardo e rolar um dado de Inspiração de Bardo, liberar um acorde estridente na direção dela. Se a criatura puder ouvir você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria (CD de resistência das suas magias) ou perderá a concentração de sua magia e falhará na concentração, gastando o espaço de magia sem obter qualquer efeito. A criatura sofre uma penalidade no teste de resistência igual ao resultado do seu dado de Inspiração de Bardo.

### MÚSICA DE REVELAÇÃO

No 14º nível, você pode tocar uma música que reverbera como um sonar, permitindo que você perceba objetos e criaturas que não percebia antes conforme as ondas sonoras são refletidas. Com sua ação, você pode começar a tocar ou cantar. Você ganha sentido sísmico com alcance de 18 metros até o início do seu próximo turno. No início do seu próximo turno, você pode usar uma ação bônus para manter esse efeito até o início do seu turno seguinte, até o máximo de 1 minuto.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente



# BRUXO

Patronos Transcendentais



## A MORTE

Você passou por uma experiência traumática de quase-morte, passando um breve momento do outro lado da vida. Enquanto estava lá, você literalmente flertou com a morte e barganhô com ela para que pudesse continuar a viver. Ganhando a afeição da Morte, além dela permitir que você continuasse sua jornada no Plano Material, se tornou sua patrona e lhe conferiu diversos poderes que, cada vez mais, fortalecem seu vínculo com ela.

Como uma força antagônica à vida, a Morte deseja que você espalhe seu frio toque por onde passar, enviando quantas vidas for possível para o seu doce e quieto abraço.

### LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

A Morte permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

#### MAGIAS EXPANDIDAS DA MORTE

Nível de Magia	Magias
1°	<i>raio adoecente, vitalidade falsa</i>
2°	<i>raio do enfraquecimento, repouso tranquilo</i>
3°	<i>animar mortos, falar com os mortos</i>
4°	<i>assassino fantasmagórico, malogro</i>
5°	<i>cúpula antivida, névoa mortal</i>

### CRIA DA NÃO-VIDA

No 1º nível, você cria laços fortes com seu patrono de uma maneira que se você se parece com um morto-vivo. Você ganha resistência a dano necrótico e de veneno.

Criaturas mortas-vivas veem você como um aliado e não irão ser hostis a você enquanto você não atacar ou fizer qualquer ação nociva contra elas. Elas ainda serão hostis contra seus companheiros normalmente.

### TOQUE MORTAL

A partir do 6º nível, você pode drenar a energia vital de criaturas a beira da morte, transformando-as em um corpo ambulante. Com sua ação, você pode tocar uma criatura humanoide viva com 0 pontos de vida que esteja inconsciente e matá-la instantaneamente. Além de matar a criatura, seu toque faz com que ela se erga como um zumbi no início do seu próximo turno. Esse zumbi está sob seu comando e você pode dar ordens diretas a ele com uma ação bônus, se ele compreender seu idioma. Caso contrário, ele irá defender você da melhor forma possível, atacando os inimigos que se aproximarem a mais de 6 metros de você. Você pode manter até dois zumbis ao mesmo tempo criados através dessa característica.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente. No 12º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes de precisar terminar um descanso curto ou longo.

### RIGOR MORTIS

A partir do 10º nível, você entra num estágio de proximidade da morte tão extremo que seu corpo começa a se parecer mais e mais com um cadáver ambulante. Você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos que não sejam de prata. Além disso, você se estabiliza automaticamente ao cair com 0 pontos de vida e não precisa mais comer, beber, dormir ou respirar.

### DANÇA DA MORTE

A partir do 14º nível, você consegue uma ligação tão profunda com seu patrono que se torna um morto-vivo, não mais envelhecendo. Seu tipo muda para morto-vivo e você se torna imune a dano necrótico, de veneno e adquire imunidade às condições enfeitiçado, envenenado e exausto. Criaturas mortas-vivas veem você como um líder natural e serão amigáveis a você e aos seus aliados enquanto nem você nem um dos seus aliados atacar ou fizer qualquer ação nociva contra elas. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para dar um comando direto a uma criatura morta-viva que você puder ver e que puder ouvir você e partilhe um idioma com você. Realize um teste de Carisma (Persuasão) CD 10 + nível de desafio da criatura (mínimo 1). Se você for bem sucedido, a criatura irá realizar a ação que você comandou como se estivesse sob efeito da magia comando.





## O ARCANJO VINGADOR

Seu patrono é um dos seres celestiais de mais alto escalão nos planos superiores. Acima dos arcanjos estão apenas os deuses benignos, e esses celestiais servem diretamente as ordens desses deuses. Porém, quando um arcanjo fica obcecado em cumprir sua missão divina de expurgar o mal, ele pode se tornar alheio às causas de compaixão, misericórdia e justiça, se focando apenas em punir os seres do submundo. Quando isso acontece, o deus a quem ele serve o chama de volta aos reinos celestiais, impedindo-o de seguir com sua sede de sangue, maquiada de justiça. Esse arcanjo não pode mais descer aos planos inferiores, mas ele tem poder suficiente para apadrinhar um ser que ele considere forte o bastante para dar continuidade ao seu dever: exterminar o mal do mundo.

Entre os arcanjos vingadores mais notórios estão Kahrash, o Soturno; Gwynharwyf, a Fúria Rodopiante; Sathia, a Duquesa do Céu; Raziel, o Cruzado; dentre outros celestiais poderosos.

## LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Arcanjo Vingador permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

### MAGIAS EXPANDIDAS DO ARCANJO VINGADOR

Nível de Magia	Magias
1°	<i>detectar o bem e mal, raio guiaador</i>
2°	<i>marca da punição, zona da verdade</i>
3°	<i>destruição cegante, remover maldição</i>
4°	<i>destruição estonteante, proteção contra a morte</i>
5°	<i>dissipar o bem e mal, onda destrutiva</i>

## SERVO DOS ANJOS

No 1º nível, seu patrono lhe confere traços celestiais, vinculando sua personalidade a dele próprio. Você sabe falar, ler e escrever em Celestial. Você também adquire resistência a dano radiante e ganha proficiência em Intuição. Além disso, você adiciona o truque *chama sagrada* aos seus truques conhecidos. Esse truque não conta na quantidade de truques que você pode conhecer.

## PODER ANGELICAL

A partir do 6º nível, seu patrono imbui energia luminosa nos seus ataques. O primeiro ataque com arma ou com magia que você atingir no seu turno, causa 1d8 de dano radiante adicional no alvo. Se o alvo for um corruptor ou morto-vivo, o dano radiante adicional será de 2d8.

No 12º nível, o dano radiante causado nos seus ataques aumenta para 2d8. Se o alvo for um corruptor ou morto-vivo, o dano radiante adicional será de 4d8.

## VIRTUDES CELESTIAIS

No 10º nível, você adquire características que expõem ainda mais sua ligação com seu patrono. Você recebe vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado, exausto ou enfeitiçado. Além disso, você recebe vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) para definir quando uma criatura está mentindo.

## MARCA DA VINGANÇA

Ao atingir o 14º nível, seu patrono permite que você faça a marca da vingança nos seus inimigos, potencializando o poder da luz contra eles. Com sua ação, escolha uma criatura a até 18 metros de você, que você possa ver. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma ou ficará marcado por 1 minuto. Enquanto estiver marcado dessa forma, o alvo perde resistência ou imunidade a dano radiante, se possuir, e passa a ter vulnerabilidade a dano radiante. Além disso, o alvo não pode usar qualquer magia ou efeito de teletransporte enquanto estiver marcado. O alvo pode realizar um teste de resistência no final de cada turno dele, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Se o alvo for um corruptor ou morto-vivo, ele realizará o teste de resistência com desvantagem.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

## O ESPÍRITO HEROICO

Seu patrono é um grande herói de outrora. Ele jaz em seu descanso eterno em Ysgard, o Plano dos Heróis.

Provavelmente, seu patrono realizou feitos memoráveis em vida, como expurgar uma grande ameaça para o Plano Material ou até mesmo o Multiverso. Seus feitos épicos ecoam na eternidade e são cantados pelos bardos e estão escritos em diversos livros guardados nas maiores bibliotecas do mundo. Esse ser, uma vez mortal, tinha tanto poder dentro de si, que mesmo após a morte consegue passar seus ensinamentos e doar uma fagulha de seu poder e centelha de vida imortal para aqueles que ele considera merecedores de trilhar o caminho do grande herói.

Espíritos como esses incluem Aribeth de Tylmarande; Anomen Delryn; Korgan Machado Sangrento; Nasher Alagondar; entre outros poderosos mortais que agora jazem nos Planos Superiores.

### LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Espírito Heroico permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

#### MAGIAS EXPANDIDAS DO ESPÍRITO HEROICO

Nível de Magia	Magias
1°	heroísmo, passos longos
2°	aprimorar habilidade, arma espiritual
3°	espíritos guardiões, sinal de esperança
4°	guardião da fé, movimentação livre
5°	âncora planar, mão de Bigby

### RETALIAÇÃO RESOLUTA

No 1º nível, seu patrono olha por você e pode lhe conceder uma grande vantagem em momentos de dificuldade.

Quando sofrer um ataque que seja um acerto crítico ou que leve você a 0 pontos de vida, você pode usar sua reação para reduzir o dano desse ataque à metade ou ficar com 1 ponto de vida. Além disso, você recebe vantagem nas suas jogadas de ataque e causa 1d8 de dano extra até o final do seu próximo turno contra o alvo que lhe desferiu esse ataque.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### VIGOR DO HERÓI

A partir do 6º nível, o impulso heroico concedido pelo seu patrono permite que você aguente mais castigo que suportaria normalmente. Quando sofrer um ataque com arma, você reduz 3 de dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos. No 10º nível você passa a reduzir 5 de dano, ao invés de 3.

### SALVAGUARDA HERÓICA

No 10º nível, você pode rebater uma ação de um inimigo com poder arcano quando um aliado seu estiver em perigo. Quando uma criatura a até 9 metros de você atacar um aliado seu, você pode conjurar um magia ou truque ofensivo, com sua reação, nesse alvo. Alternativamente, você pode conjurar uma magia ou truque defensivo no seu aliado atacado, se ele estiver a até 9 metros de você.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### AVATAR ESPIRITUAL

A partir do 14º nível, você pode suplicar ao seu patrono que desça a terra em forma de espírito e se aposse de seu corpo, lhe conferindo grandes poderes. Com sua ação, você ganha os seguintes benefícios por 1 hora:

- Você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos.
- Você ganha vantagem nas suas jogadas de ataque com arma.
- Você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque extra com uma arma que você esteja empunhando.
- Você ganha um bônus em todos os seus testes de resistência igual ao seu modificador de Carisma (mínimo +1).

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.



# O SUPRAGÊNIO

Seu patrono é um ser de poderes expendidos vindo de um dos quatro planos elementais. Ele é um gênio único de poderes místicos incomparáveis conhecido como supragênio, um ser lendário capaz de moldar a realidade e todo o seu plano natal através exclusivamente de sua vontade. Ele é um imperador no seu plano, comandando outros gênios como eles próprios comandam seus escravos. Pouco se sabe sobre a origem desses seres extraordinários, mas é provável que eles tenham se tornado seres tão poderosos ao usurpar o poder de outros gênios por incontáveis eras.

## LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Supragênio permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

### MAGIAS EXPANDIDAS DO SUPRAGÊNIO

Nível de Magia	Magias
1°	<i>detectar o bem e mal, disfarçar-se</i>
2°	<i>detectar pensamentos, truque de corda</i>
3°	<i>clarividência, piscar</i>
4°	<i>conjurar elementais menores, terreno alucinógeno</i>
5°	<i>conhecimento lendário, conjurar elemental</i>

## TRAÇO DO SULTÃO PLANAR

No 1º nível, você deve escolher um dos quatro tipos de gênio como seu patrono: dao, djinni, efreeti ou marid. Você adquire os benefícios a seguir, dependendo do tipo de gênio que o seu patrono é.

**Dao.** Você sabe falar, ler e escrever em Terran. Além disso, você tem vantagem em testes de Força (Atletismo) e tem resistência a dano de ácido.

**Djinni.** Você sabe falar, ler e escrever em Auran. Além disso, você tem vantagem em testes de Destreza (Acrobacia) e tem resistência a dano elétrico.

**Efreeti.** Você sabe falar, ler e escrever em Ignan. Além disso, você tem vantagem em testes de Carisma (Intimidação) e tem resistência a dano de fogo.

**Marid.** Você sabe falar, ler e escrever em Aquan. Além disso, você pode respirar ar e água e tem resistência a dano de frio.

## CONJURAÇÃO ELEMENTAL

A partir do 6º nível, você se torna capaz de potencializar o dano de suas magias. Quando você conjurar uma magia ou truque que cause dano, você pode usar uma ação bônus para converter o tipo de dano dessa magia para o elemento que você adquiriu resistência relacionado ao tipo de gênio do seu patrono. Além de converter o dano da magia, você acrescenta 1d6 de dano extra de mesmo tipo à magia. Se a magia permitir múltiplos ataques, apenas o primeiro causará o dano extra.

A partir do 12º nível, você pode acrescentar 2d6 de dano extra a uma magia sua com essa característica.

## FORMA PRODIGIOSA

No 10º nível, você pode assumir uma forma similar à do seu patrono, adquirindo características inerentes a ele. Com sua ação, você pode assumir uma forma enevoada de sua cintura para baixo, adquirindo deslocamento de voo (planar) igual ao seu deslocamento de caminhada, por 10

minutos. Além disso, enquanto estiver nessa forma, você é imune ao dano do elemento relacionado ao tipo de gênio do seu patrono.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

## SEU DESEJO É UMA ORDEM

A partir do 14º nível, você pode tentar invocar seu patrono do Plano Elemental dele para o plano em que você está, fazendo um único pedido a ele. Com sua ação, você deve realizar uma rolagem de dado de percentagem. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de bruxo + seu modificador de Carisma, seu patrono surge num quadrado desocupado, a 1,5 metro de você, e permanece até o final do seu turno. Durante esse turno, seu patrono lhe concede um desejo, similar à magia. Para ter um desejo concedido, você deve estar a até 18 metros do seu patrono e indicar um efeito desejado para ele. Seu patrono pode, então, conjurar a magia *desejo* em seu nome para fazer o efeito. O seu patrono atende ao seu desejo da melhor forma possível, sem tentar perverter a intenção do que você desejou.

Se o seu patrono lhe conceder um *desejo* dessa forma, você fica impedido de usar essa característica de novo por 7 dias. Além disso, se você tentar produzir qualquer efeito diferente de copiar outra magia com esse *desejo*, existe 33 por cento de chance de você se tornar incapaz de invocar seu patrono novamente dessa maneira.

No 20º nível, você pode convocar seu patrono automaticamente, sem necessidade de rolagem de dados.



## O TITÃ CAÍDO

Seu patrono é um empírico desgarrado que irritou profundamente seu progenitor. Ele é um filho bastardo dos deuses. Apesar de normalmente viverem para sempre, quando um empírico perde os favores dos seus parentes divinos, eles voltam para seu plano natal, se forem mortos, e passam a eternidade lá tentando arrumar uma forma de retornar ao Plano Material. Sem o consentimento do seus pais, no entanto, é uma tarefa quase impossível. Sem esperança de retornar em carne e osso, só resta ao titã enviar seu espírito na forma de patrono de um ser que ele considere merecedor de sua tutela.

Alguns exemplos de empíricos caídos são Atlas, Prometeu, Epimeteu e Meneceu, todos assassinados e aprisionados pela eternidade nos Planos Superiores. No entanto, o espírito deles ainda é poderoso o suficiente para viajar por todo o multiverso.

### LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Titã Caído permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

#### MAGIAS EXPANDIDAS DO TITÃ CAÍDO

##### Nível de Magia Magias

1°	<i>heroísmo, proteção contra o bem e mal</i>
2°	<i>aumentar/reduzir, passos sem pegadas</i>
3°	<i>andar na água, respirar na água</i>
4°	<i>metamorfose, porta dimensional</i>
5°	<i>comunhão, dissipar o bem e mal</i>

### MANIPULAÇÃO DE ENERGIA

No 1º nível, seu patrono permite que você canalize energia elemental nos seus ataques mágicos. Quando você conjurar um truque ou magia que requeira uma jogada de ataque com magia e cause dano elemental (ácido, elétrico, energia, fogo, frio, radiante ou trovador), você pode usar uma ação bônus para converter o tipo do dano dessa magia para outro tipo dentre os descritos. Além disso, seu ataque causa 1d8 de dano extra de mesmo tipo, se atingir. Se a magia permitir múltiplos ataques, apenas o primeiro causará o dano extra.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### INCENTIVO TITÂNICO

A partir do 6º nível, o seu patrono imbui você com energia motivacional que pode ser espalhada entre seus companheiros. Com sua ação, você pode falar palavras motivadoras e todas as criaturas amigáveis a até 18 metros de você, que puderem ouvir você, não poderão ser amedrontadas ou enfeitiçadas até o final do seu próximo turno. Além disso, elas ganham vantagem em testes de habilidade e testes de resistência pelo mesmo tempo.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### BÊNÇAO DO EMPÍRICO

No 10º nível, você é abençoado por seu patrono adquirindo uma centelha da energia vital inextinguível dos empíricos. Você não envelhece mais e tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.



### PSEUDO-TITÃ

A partir do 14º nível, você consegue alterar sua própria estrutura física, aumentando de tamanho e adquirindo um aspecto mais parecido com o do seu patrono. Com uma ação bônus, você se metamorfoseia num titã de tamanho menor, adquirindo os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Seu tamanho muda para Grande, se já não for.
- Seu valor de Força muda para 21, se já não era igual ou maior que 21.
- Você causa 1d8 de dano extra nas jogadas de dano com ataques com arma.
- Se você atingir um criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.
- Você adquire deslocamento de voo e de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.
- Você pode usar sua Manipulação de Energia ilimitadamente enquanto permanecer nessa forma.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

## O VAZIO

O Vazio ou o Nada, conhecido por alguns estudiosos como o Vácuo, é um tipo de matéria que preenche todos os espaços mais remotos e desolados do Multiverso. Para a maioria dos seres, o vácuo é apenas a falta de algo, uma substância batizada por alquimistas como antimateria. Mas você sabe que, na verdade, o Vazio é algo muita mais profundo e misterioso do que se imagina. Ele é uma poderosa entidade que existem em todo o Multiverso e preenche tudo que ainda não foi criado, assim como se expande conforme a matéria é destruída e se retrai quando ela é criada. Esse ser formado de pura energia negra é onisciente e onipresente, sendo capaz de conferir poderes praticamente ilimitados àqueles que conseguem formar um pacto com ele.

### LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Vazio permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

#### MAGIAS EXPANDIDAS DO VAZIO

Nível de Magia	Magias
1°	<i>infiligr ferimentos, névoa obscurecente</i>
2°	<i>cegueira/surdez, silêncio</i>
3°	<i>dificultar detecção, piscar</i>
4°	<i>assassino fantasmagórico, invisibilidade maior</i>
5°	<i>criar passagem, névoa mortal</i>

### TOQUE DO VAZIO

No do 1º nível, seu patrono lhe concede a habilidade de espalhar o frio obliterante do vácuo através do seu toque. Com sua ação, realize um jogada de ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura ou objeto. Se você atingir, o alvo sofrerá dano de frio igual a  $1d8 +$  seu modificador de Carisma. Além de sofrer o dano, se o alvo for uma criatura, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará impedido até o final do seu próximo turno.

Ao atingir o 8º nível, quando você atingir um ataque corpo-a-corpo com uma magia, você pode usar uma ação bônus para adicionando os efeitos do seu Toque do Vazio ao efeito da magia em questão.

### PROTEÇÃO DO VÁCUO

No 6º nível, você pode momentaneamente criar uma fina camada de antimateria que protege você de inúmeros efeitos. Quando você for atingido por um ataque ou efeito que cause dano, você pode usar sua reação para criar uma película de vácuo em volta de você, não sofrendo dano nenhum dessa fonte. Você deve decidir usar essa característica antes de saber o dano sofrido.

Você pode usar essa característica uma vez. Após isso, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente. No 13º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes de precisar realizar um descanso curto ou longo.

### MANTO DO ESQUECIMENTO

A partir do 10º nível, você adquire a capacidade de introduzir o vácuo na mente de criaturas através do poder conferido por seu patrono. Com sua ação, escolha uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência ou

esquecerá de todos os eventos que aconteceram nas últimas 24 horas.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### ESFERA DE OBLITERAÇÃO

A partir do 14º nível, você consegue concentrar todo o seu poder conferido por seu patrono em um único ponto no espaço, criando uma pequena esfera de pura antimateria, que suga tudo que estiver próximo para dentro de si. Com sua ação, escolha um espaço que você possa ver a até 18 metros de você. Aparece uma esfera negra de 30 centímetros de diâmetro levitando no espaço escolhido. Qualquer criatura ou objeto que esteja no espaço da esfera no momento que ela aparece ou que termine seu turno no espaço dela, sofre  $4d6$  de dano de energia. Qualquer criatura ou objeto que termine o turno ocupando um dos espaços adjacentes ao espaço ocupado pela esfera sofre  $4d6$  de dano de energia ou metade, se for bem sucedido num teste de resistência de Destreza. Uma criatura ou objeto que seja reduzido a 0 pontos de vida pela esfera é sugado para dentro dela, não deixando nada para traz. Você pode mover a esfera até 9 metros usando uma ação bônus. A esfera permanece enquanto você se concentrar nela, até 1 minuto. Você é imune aos efeitos da sua própria esfera.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.



# CLÉRIGO

Domínios Divinos



## DOMÍNIO DA ÁGUA

A água é o elemento primordial para a sobrevivência da maioria das criaturas vivas. São poucas as criaturas sobrenaturais e fantásticas que conseguem sobreviver sem água. Os deuses que dominam a água possuem um forte aspecto de renovação, vida e natureza. Porém, alguns ostentam o lado destrutivo e caótico das ondas e maremotos. Geralmente, os clérigos que ostentam o Domínio da Água são humanoides aquáticas com elfos aquáticos, povo do mar, kuo-toas ou sahuagins.

O Domínio da Água faz parte do portfólio de deuses como Silvanus, Auril, Aumberlee, Sashelas Profunda, Blibdoolpoolp e Sebek. Deuses patronos de criaturas aquáticas sempre terão controle sobre a água, assim como deuses com um forte aspecto ligado à natureza.

### MAGIAS DO DOMÍNIO DA ÁGUA

#### Nível de Clérigo Magias

1º	<i>área escorregadia, criar ou destruir água</i>
3º	<i>passo nebuloso, restauração menor</i>
5º	<i>andar na água, respirar na água</i>
7º	<i>controlar a água, malogro</i>
9º	<i>conjurar elemental (da água apenas), vidência</i>

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você adquire proficiência em Atletismo. Você sabe falar, ler e escrever em Aquan.

### LANÇA DE GELO

Também no 1º nível, você consegue juntar as partículas de água suspensas no ar, condensando-as em uma estrutura rígida de gelo. Com uma ação bônus, você pode criar uma lança de gelo e realizar um ataque à distância com magia em uma criatura a até 9 metros de você. Se você atingir, o alvo sofre dano perfurante igual a  $1d6 +$  seu modificador de Sabedoria. Além disso, ele sofre  $1d6$  de dano de frio. A lança se desfaz após o ataque se resolver.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: BOLHA PROTETORA

A partir do 2º nível, você pode criar uma bolha de água que engolfa uma criatura aliada, a protegendo de efeitos externos.

Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e escolhe uma criatura amigável que você possa ver, a até 18 metros de você. Uma bolha de água surge no espaço ocupado pela criatura, engolfando-a por 1 minuto. Enquanto a criatura estiver dentro da bolha, ela ganha resistência a dano de ácido, fogo, frio, trovoadas e de concussão e cortante de armas não-mágicas. A criatura consegue respirar normalmente dentro da bolha, mas todos os deslocamentos dela são reduzidos à metade. A bolha se movimenta com o alvo, mantendo-o dentro dela o tempo todo.

### ÁGUA REVIGORANTE

No 6º nível, enquanto estiver sob efeito de sua Bolha Protetora, a criatura recupera 2 pontos de vida no início de cada turno dela.

## GOLPE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia elemental. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar  $1d8$  de dano de frio extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para  $2d8$ .

### CHUVA ÁCIDA

No 17º nível, você consegue transformar a água precipitada no ar em ácido. Com sua ação, escolha um ponto a até 45 metros de você. Uma nuvem esverdeada com 9 metros de raio surge a 18 metros de altura, ou na altura máxima que o teto permitir, e permanece enquanto você mantiver a concentração, por até 1 minuto. Todas as criaturas que estiverem na área quando a nuvem surgir ou que terminarem seus turnos na área, devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou sofrerão  $3d8$  de dano de ácido. Uma criatura que obtiver sucesso na resistência reduz o dano à metade. Você pode mover a nuvem até 6 metros em uma direção desejada, com uma ação bônus. A área da nuvem é de escuridão densa e a nuvem não se dispersa com vento.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.



## DOMÍNIO DA CRIAÇÃO

Deuses com o domínio da Criação como Moradin, Corellon Larethian, Garl Glittergold e Yondalla, podem fabricar a matéria-prima que compõe todos os objetos inanimados e, até mesmo, os seres vivos. Apesar do domínio da Criação não manipular a energia vital, os deuses que possuem esse domínio podem dar vida a suas criações usando outros aspectos divinos que possuem. Esses deuses são responsáveis por criar raças de criaturas a sua semelhança, fabricando os corpos desses seres de matéria bruta, como a rocha e metal, de onde Moradin forjou os anões, e dando-lhes vida conforme seus corpos se transformam em carne e osso.

### MAGIAS DO DOMÍNIO DA CRIAÇÃO

#### Nível de Clérigo Magias

1°	<i>criar ou destruir água, servo invisível</i>
3°	<i>chama continua, teia</i>
5°	<i>criar alimentos, montaria fantasmagórica</i>
7°	<i>fabricar, pele de pedra</i>
9°	<i>criação, criar passagem</i>

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

No 1º nível, você adquire proficiência com armaduras pesadas e em uma ferramenta de artesão de sua escolha.

### CRIAÇÃO MENOR

A partir do 1º nível, você pode trazer a existência itens simples criados por pura providência divina. Com sua ação, você pode criar um objeto simples pesando não mais de 5 quilos e com dimensões que cabam num cubo de 1,5 metro. Esse item permanece por 10 minutos ou até que você o dissipe com sua ação. É possível criar qualquer item não-mágico de matéria vegetal, animal, pedra ou ferro que você conheça, dentro das limitações. Objetos detalhados ou complexos como chaves ou mecanismos podem ser criados com essa característica, mas não serão funcionais.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: DESCONSTRUIR

No 2º nível, você pode desmantelar um objeto ou estrutura, deixando apenas as matérias-primas dela de sobra.

Com uma ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e toca em um objeto ou estrutura não-mágica de até 3 metros cúbicos pesando não mais de 50 quilos. O objeto se compacta em cubos de matéria sólida, se dividindo em diversos cubos, cada um feito de uma matéria-prima diferente que fazia parte do objeto original. Não é possível desconstruir parte de um objeto ou estrutura caso o mesmo ocupe um espaço superior a 3 metros cúbicos ou pese mais de 50 quilos. Uma tentativa de fazê-lo fracassa e o uso de Canalizar Divindade é gasto.

### CANALIZAR DIVINDADE: CRIAR CONSTRUCTO

A partir do 6º nível, você pode moldar a trama da criação e trazer a existência um constructo.

Com uma ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e escolhe uma constructo com nível de desafio

igual ao seu nível de clérigo dividido por 3. Esse constructo aparece num espaço desocupado adjacente a você e permanece por 1 minuto, ou até que você o dispense com uma ação bônus. Ele age no seu turno e obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a ele, o constructo se defenderá de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas da criatura.

### CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 8º nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque de clérigo.

### CORPO DE ADAMANTE

No 17º nível, você adquire uma controle extremo do tecido da fabricação, podendo modificar sua própria estrutura física. Com sua ação, você pode modificar seu corpo adquirindo as propriedades do adamante. Você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos que não sejam de adamante e imunidade a acertos críticos. Além disso, sua CA não pode ser inferior a 23, independentemente do tipo de armadura que você esteja usando. Enquanto estiver nessa forma, seu peso é multiplicado por 5. Você permanece nessa forma por 1 hora, ou até usar uma ação bônus para voltar ao normal.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.



## DOMÍNIO DA MENTE

A mente é uma das coisas mais poderosas que existe. Os conjuradores arcanos produzem efeitos sobrenaturais acessando locais profundos e normalmente impenetráveis de suas mentes. Alguns sacerdotes seguem divindades que dominam o poder mental de forma muito mais profunda que qualquer arcanista mortal. Esses deuses da mente conseguem atingir seus objetivos e frustrar aqueles que ousam confrontá-los meramente brincando com a cabeça deles, deixando apenas um ser impotente onde havia uma poderosa ameaça.

Deuses como Ilsensine, Duerra Profunda, Auppenser, Memnor e Sardior exercem grande controle tanto na mente dos seus seguidores quanto daqueles que tentam subverter seus planos.

### MAGIAS DO DOMÍNIO DA MENTE

#### Nível de Clérigo Magias

1º	<i>comando, enfeitiçar pessoa</i>
3º	<i>detectar pensamentos, sugestão</i>
5º	<i>idiomas, medo</i>
7º	<i>confusão, dominar besta</i>
9º	<i>ligação telepática de Rary, modificar memória</i>

### SURTO PSÍQUICO

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você pode liberar uma rajada de poder psíquico em uma criatura debilitada. Com sua ação, realize uma jogada de ataque à distância com magia contra uma criatura a até 18 metros de você. Se atingir, você causa 2d6 de dano psíquico. Além disso, se esse ataque reduzir os pontos de vida da criatura para menos da metade do seu máximo de pontos de vida, ela deve realizar um teste de resistência de Inteligência ou ficará atordoado até o final do próximo turno dela.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: CONTROLE MENTAL

A partir do 2º nível, você pode exercer um breve, mas poderoso controle da mente de uma criatura que você tocar.

Com uma ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura. Se você atingir, o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou ficará sob seu controle até o final do próximo turno dele. No início do turno dele, você pode usar sua reação para fazer o alvo realizar uma das ações abaixo, em seguida terminando seu turno sem fazer mais nada:

- **Atacar.** A criatura realiza um ataque com uma arma que esteja empunhando contra uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, diferente dela própria.
- **Conjuruar.** A criatura conjura um truque que ela conheça em um alvo de sua escolha, que você possa ver.
- **Correr.** A criatura realiza a ação de Disparada e se afasta o máximo que puder de você na direção indicada.
- **Entregar.** A criatura entrega um item que esteja empunhando para você.

Se você não usar sua reação para comandar o alvo, ele não realizará nenhuma ação no turno dele. Uma criatura que seja bem sucedida na resistência fica imune ao seu Controle Mental até que você termine um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: DEFLEXÃO MENTAL

No 6º nível, você pode exercer todo o seu controle mental para defletir um efeito nocivo que poderia afeta-lo. Quando uma criatura que você possa ver, usar um efeito que obrigue você a realizar um teste de resistência de Inteligência ou Sabedoria e você for bem sucedido, você pode, com sua reação, gastar um uso de Canalizar Divindade para refletir o efeito nessa criatura. Você não sofre qualquer efeito, mesmo que houvesse algum efeito parcial no caso de um sucesso. Se for necessário realizar uma jogada de ataque, você realiza a jogada de ataque com magia contra o alvo usando seu modificador. A criatura alvo deve realizar o teste de resistência contra esse efeito como se você tivesse usado ele, mas usa sua própria CD de resistência.

### CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 8º nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque de clérigo.

### MENTE SOBRE CORPO

No 17º nível, sua mente se torna tão forte que você consegue controlar seu metabolismo através dela com perfeição. Quando for alvo de um efeito que obrigue você a realizar um teste de resistência de Força, Destreza ou Constituição, você pode usar sua reação para realizar um teste de resistência de Sabedoria no lugar. Além disso, você ganha telepatia com alcance de 18 metros.



## DOMÍNIO DA TERRA

A terra é um dos elementos fundamentais da criação. Ela é vastamente encontrada em todos os planos de existência e serve de fundação para sustentar a maioria das formas de vida. Apesar de seu antagonismo com o elemento da água, a terra coexiste harmonicamente com ela. Os sacerdotes que ostentam o Domínio da Terra costumam ser ríspidos e severos como as rochas. Geralmente, os deuses que fornecem o poder da terra aos seus adoradores o fazem para que eles fortaleçam sua ligação com o elemento que deu origem a eles, já que a maioria desses clérigos são anões, gnomos ou genasi da terra.

O Domínio da Terra faz parte do portfólio de deuses como Moradin, Chauntea, Ghaunadaur, Gond, Dumathoin, Grumbar dentre outros deuses patronos de seres do subterrâneo como anões, gnomos e outros.

### MAGIAS DO DOMÍNIO DA TERRA

#### Nível de Clérigo Magias

1°	<i>passos longos, escudo da fé</i>
3°	<i>passos sem pegadas, proteção contra veneno</i>
5°	<i>mesclar-se às rochas, glifo de vigilância</i>
7°	<i>moldar rochas, pele de pedra</i>
9°	<i>criar passagem, muralha de pedra</i>

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você adquire proficiência com armaduras pesadas. Você sabe falar, ler e escrever em Terran.

### PEDRA ENCANTADA

Também no 1º nível, você pode tocar pedras e torná-las poderosos projéteis mágicos. Com uma ação bônus, você pode pegar uma pedra que não pese mais de meio quilo no chão e envolve-la com energia mística por 1 minuto. Enquanto estiver encantada dessa forma, a pedra funciona como uma arma leve de arremesso (distância 9/27) que causa 1d10 de dano de concussão. A pedra é considerada uma arma mágica com os propósitos de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: ABRAÇO DA TERRA

A partir do 2º nível, você pode fazer um braço de pedra brotar do solo, fazendo-o agarrar uma criatura escolhida por você.

Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e escolhe um espaço ocupado por uma criatura que esteja tocando o solo a até 18 metros de você. Um braço de rocha emerge do chão e a criatura no espaço deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará agarrada por 1 minuto. Uma criatura agarrada pode usar sua ação para escapar do agarrão (CD de resistência das suas magias). Uma criatura Grande ou maior tem vantagem no teste de resistência e no teste de habilidade para escapar do agarrão.

### ESMAGAMENTO ROCHOSO

No 6º nível, uma criatura que terminar o turno dela agarrada pelo seu Abraço da Terra, sofrerá dano de concussão igual a  $2d8 +$  seu modificador de Sabedoria. Esse dano de concussão é considerado mágico com o propósito de ultrapassar resistência ou imunidade a dano cortante de ataques não-mágicos.

### GOLPE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia elemental. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano de ácido extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### DESLIZAR NA TERRA

No 17º nível, você se torna tão ligado à terra que consegue entrar na rocha sem muita dificuldade. Você adquire deslocamento de escavação igual ao seu deslocamento de caminhada. Você pode escavar através de terra e rocha não-mágica bruta sem perturbar o material pelo qual está se movendo e você não sofre de asfixia enquanto estiver dentro da terra quando usar seu deslocamento de escavação.



## DOMÍNIO DO AR

O ar é um dos elementos mais importantes para a maioria das formas de vida. Os deuses que possuem o Domínio do Ar costumam ser suaves e leves, mas podem se tornar tempestuosos e inconstantes em momentos de fúria. Os ventos refletem o temperamento dos deuses que os controlam e os clérigos que cultuam esses deuses costumam ter um comportamento parecido. Muitas criaturas aladas inteligentes cultuam deuses com o Domínio do Ar, em especial os aarakocra, que são humanóides alados nativos do Plano Elemental do Ar. Seus sacerdotes podem controlar praticamente todo o plano, com a permissão de seus deuses e dos Duques do Vento de Aaqa.

O Domínio do Ar é ostentado por deuses como Aerdríe Faenya, Bahamut, Auril, Shaundakul, Valkur dentre outros deuses com poder de influência sobre o Plano Elemental do Ar ou os planos superiores.

### MAGIAS DO DOMÍNIO DO AR

#### Nível de Clérigo Magias

1°	queda suave, salto
3°	levitação, lufada de vento
5°	forma gasosa, muralha de vento
7°	movimentação livre, tempestade de gelo
9°	cone de frio, conjurar elemental (do ar apenas)

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você adquire proficiência em Acrobacia e aprende a falar, ler e escrever em Auran.

### SOPRO DEFLETOR

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você pode liberar uma lufada de vento que desvia ataques direcionados a você ou a um aliado seu. Quando você ou uma criatura amigável a até 9 metros de você, for alvo de um ataque à distância com arma, você pode usar sua reação para produzir um sopro de ar que desvia o projétil. A criatura atacante sofre desvantagem nessa jogada de ataque à distância.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: VENTO CORTANTE

No 2º nível, você pode criar uma rajada de ar comprimido capaz de cortar tudo que estiver em seu caminho.

Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e cria uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura de ar cortante que é disparada por você em uma direção, à sua escolha. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 2d10 de dano cortante e cairá no chão. Uma criatura que obtenha sucesso na resistência, reduzirá o dano à metade e não será derrubada. Esse dano cortante é considerado mágico com o propósito de ultrapassar resistência ou imunidade a dano cortante de ataques não-mágicos.

### VENTO CORTANTE APRIMORADO

A partir do 6º nível, seu Vento Cortante afeta uma linha com 18 metros de comprimento e causa 5d10 de dano cortante.

### GOLPE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia elemental. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano elétrico ou trovejante (à sua escolha) extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### ANDAR NO AR

No 17º nível, você consegue se movimentar pelo ar como se fosse terreno sólido ao controlar os efeitos da gravidade sobre seu corpo. Você adquire deslocamento de voo igual ao seu deslocamento terrestre. Se você usar seu deslocamento de voo para subir, você gasta 1,5 metro extra para cada 1,5 metro que você subiu. Se você usar seu deslocamento de voo para descer, você se movimenta 1,5 metro extra para cada 1,5 metro que você usar para descer.



## DOMÍNIO DO TEMPO

Deuses do tempo e espaço manipulam o Multiverso de formas avassaladoras. Eles podem controlar os acontecimentos de forma tão extrema que fazem grandes acontecimentos, civilizações e até mundos simplesmente desaparecerem pois os eventos que os criaram simplesmente não aconteceram no passado. Deuses como Amaunator, Grumbar e Labelas Enoreth não são divindades tão poderosas para alterar o tempo de forma tão significativa, mas mesmo eles, podem moldar o tempo de formas muito relevantes.

### MAGIAS DO DOMÍNIO DO TEMPO

#### Nível de Clérigo Magias

1º	<i>queda suave, recuo acelerado</i>
3º	<i>levitação, passo nebuloso</i>
5º	<i>lentidão, velocidade</i>
7º	<i>piscar, porta dimensional</i>
9º	<i>círculo de teletransporte, imobilizar monstro</i>

### SURTO TEMPORAL

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você pode num instante acelerar a mente e corpo de uma criatura. No início do seu turno ou do turno de outra criatura que você possa ver, a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para conceder usos adicionais para a próxima ação bônus que esse alvo realizar. Durante o turno do alvo, ele poderá usar a ação bônus dele para conjurar um truque, realizar um ataque ou para usar as ações de Desengajar ou Esquivar.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

### CANALIZAR DIVINDADE: ACELERAÇÃO SÚBITA

A partir do 2º nível, você pode acelerar a sua ação, permitindo que você realize façanhas na metade do tempo normal. Com uma ação bônus, você gasta um uso de Canalizar Divindade e pode realizar uma ação extra neste turno. Não é possível conjurar duas magias nem usar essa característica de novo sob efeito da Aceleração Súbita, mas é possível conjurar um truque e uma magia.

### CANALIZAR DIVINDADE: VÓRTICE TEMPORAL

No 6º nível, você pode colocar uma criatura num vórtice de tempo que faz com que ela retroceda no espaço sempre que você quiser.

Com uma ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e escolhe uma criatura a até 18 metros de você, que você possa ver. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou ficará sob efeito do vórtice temporal por 1 minuto. Quando uma criatura sob efeito do vórtice sai de um espaço e para em outro, você pode usar sua reação para teletransportá-la imediatamente para o espaço que ela ocupava no início do turno dela. A criatura ainda pode usar suas ações ou até o restante do seu movimento (se ainda tiver) após voltar para seu espaço inicial. Uma criatura pode realizar um teste de resistência no final de cada turno dela, terminando o efeito do vórtice sobre si com um sucesso.

Um alvo que seja bem sucedido na resistência, fica imune ao seu Vórtice Temporal até que você termine um descanso longo.

### CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 8º nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque de clérigo.

### VOLTAR NO TEMPO

No 17º nível, você consegue literalmente voltar no tempo e refazer suas ações caso não tenham saído como planejado. No final do seu turno, você pode usar sua reação para repetir suas ações. Você volta para o espaço que você ocupava no começo do seu turno e todo o dano que causou ou sofreu é recuperado, pontos de vida que curou são perdidos, magias e usos de características gastos são recuperados, etc. Repita seu turno da forma que quiser e aceite as consequências dessas novas decisões.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.



# DRUIDA

Círculos Druídicos



## CÍRCULO DA INFESTAÇÃO

O Círculo da Infestação é formado por druidas que abdicaram de suas funções como guardiões da natureza. Os infestadores descobriram uma forma de drenar a energia mágica da natureza, adquirindo os poderes de druida destruindo a natureza ao invés de protegendo-a. Eles se reúnem em locais de mata vívida com o único intuito de devasta-la, deixando apenas uma clareira cheia de plantas mortas e terreno estéril no lugar. Por serem totalmente contrários aos ensinamentos druídicos, os infestadores são caçados por druidas, patrulheiros e outros guardiões da natureza, sempre se reunindo de forma secreta e nunca ficando em um mesmo lugar por muito tempo.

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

No 2º nível, você não está mais restrito como os druidas normais. Você adquire proficiência com armaduras pesadas e com kit de venenos.

### TRILHA DO INFESTADOR

A partir do 2º nível, você toma um rumo totalmente contrário ao ensinado para os druidas tradicionais, drenando seu poder da natureza, ao invés de comungar com ela para adquiri-lo. Toda vez que você conjurar uma magia, a vegetação murcha e os animais próximos fogem, deixando apenas uma clareira enegrecida de plantas mortas no lugar. Além disso, você adiciona as magias da tabela a seguir a sua lista de magias preparadas e essas magias não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se uma dessas magias não aparecer na sua lista de magias de druida, mesmo assim ela é uma magia de druida para você.

### MAGIAS DO CÍRCULO DA INFESTAÇÃO

#### Nível de Druida Magias

1º	raio adoecente, vitalidade falsa
3º	raio do enfraquecimento, teia
5º	rogar maldição, toque vampírico
7º	malogro, tentáculos negros de Evard
9º	névoa mortal, praga

### DRENAR ENERGIA

A partir do 6º nível, enquanto estiver em um terreno com vegetação viva, como uma floresta ou bosque, você pode drenar a energia do local para recuperar sua capacidade mística. Durante um descanso curto, você pode destruir a flora num raio de 6 metros de você e escolher espaços de magia gastos para recuperar. O espaço de magia pode ter um nível combinado igual ou menor que metade do seu nível de druida (arredondado para baixo) e, nenhum dos espaços pode ser de uma magia de 6º nível ou superior.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### AURA ANTINATURAL

No 10º nível, você começa a emitir uma aura que incomoda os seres vivos. Todas as criaturas do tipo besta ou planta a até 6 metros ficarão angustiadas e se afastarão o máximo que puderem em seus turnos. Qualquer criatura de tipo diferente que se aproximar a mais de 6 metros de você pela primeira vez, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência enquanto permanecer na aura. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dela, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Uma criatura bem sucedida na resistência fica imune ao efeito da sua Aura Antinatural pelas próximas 24 horas.

### CORROMPER A NATUREZA

No 14º nível, você passa não apenas a drenar seu poder da natureza destruindo-a, mas agora corrompe as plantas, voltando-as contra a própria natureza. Enquanto estiver num território natural com plantas, como uma floresta ou bosque, você pode usar sua ação para animar as plantas a sua volta. Você cria infectados (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) entre as opções indicadas abaixo:

- Oito galhos infectados
- Quatro espertos infectados
- Duas vinhas infectadas

Role a iniciativa das criaturas que você criou. Elas agem na própria iniciativa e obedecem seus comandos verbais (não é necessário uma ação) da melhor forma possível. Se nenhum comando específico for dado, elas atacarão as criaturas vivas ou plantas mais próximas.

Os infectados criados por você são mais fortes que os normais. Eles possuem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos. Eles também recebem vantagem nas jogadas de ataque enquanto estiverem a até 9 metros de você. Além disso, qualquer infectado que chegar a 0 pontos de vida é destruído, causando uma explosão com 3 metros de raio. Qualquer criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá 1d8 de dano necrótico por Dado de Vida que o infectado possuir. Um sucesso na resistência reduz esse dano à metade.

Os infectados criados por você, permanecem sob seu controle até você usar essa característica novamente. Após isso, eles se tornam infectados normais e estarão livres do seu controle, mas não serão hostis a você.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.





## CÍRCULO DA VIDA

O Círculo da Vida é composto exclusivamente por druidas que celebram o ciclo natural da vida e as belezas da natureza. As bruxas brancas, ou wiccas, como são conhecidas as druidas do Círculo da Vida, se reúnem em locais arborizados e cheios de vida para celebrar o nascimento de criaturas nobres ou o brotar de árvores frondosas. Essas druidas vivem pacificamente e ajudam as tribos e vilas próximas de suas florestas e bosques a conseguir alimentos em abundância. Elas protegem a vida em seus bosques usando de artimanhas típicas das fadas. Geralmente tentando ludibriar e atrair invasores para fora de seus jardins sagrados ao invés de confrontá-los diretamente.

### PROFICIÊNCIA ADICIONAL

No 2º nível, você se torna um protetor e guardião de todas as formas de vida. Você adquire proficiência em Medicina e Sobrevivência, se ainda não tiver.

### ERVAS CURATIVAS

Também no 2º nível, você pode tratar das feridas dos seus amigos usando ervas e ungüentos naturais. Você pode usar um kit de herbalismo para tratar dos ferimentos de seus aliados. Os alvos tratados devem realizar um descanso curto enquanto você trata deles. Ao final do descanso, cada criatura tratada recupera uma quantidade de pontos de vida igual a  $1d8 +$  seu modificador de Sabedoria.

Quando usar essa característica, você pode tratar de uma quantidade de criaturas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma) simultaneamente. Um kit de herbalismo tem ervas suficientes para tratar cinco criaturas dessa maneira. Após isso, ele é gasto e você deve adquirir um novo kit.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

### RITUAL DE FARTURA

A partir do 6º nível, você pode fazer um ritual que torna as plantas e animais da região extremamente férteis e abundantes. Após realizar um ritual que requer uma hora, você e todas as criaturas que participarem do ritual, conseguem forragear e caçar com muita facilidade na região. Todos os participantes do ritual recebem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para encontrar fontes de comida e água nas próximas 24 horas. Uma criatura que seja bem sucedida nesse teste, encontrará o dobro da água e da comida que normalmente encontraria (veja o capítulo 5 do *Guia do Mestre*) com um sucesso.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

### RENOVAÇÃO DO CICLO

No 10º nível, você consegue dar a vida de volta a uma criatura através do seu próprio ventre. Você pode realizar um ritual que precisa de alguma porção (como um chumaço de cabelo ou gotas de sangue) de uma criatura que tenha morrido a não mais de um dia por nível de druida seu. No final desse ritual, que requer 8 horas de festeiros e celebração à vida, você engravidá e dá à luz 24 horas depois. O bebê é a criatura que morreu, renascida num corpo idêntico ao anterior, sem qualquer mazela, porém, uma criança. Ele crescerá rapidamente, atingindo a idade em que faleceu em uma semana, envelhecendo normalmente após isso. Dar à luz dessa forma é extenuante. Você sofre -4 de penalidade em suas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade. A cada vez que você terminar um descanso longo, as penalidades são reduzidas em 1, até desaparecerem.

Você não pode usar essa característica novamente enquanto possuir alguma penalidade em suas jogadas devido aos efeitos do parto causados por ela.

### CELEBRAÇÃO DA VIDA

No 14º nível, você pode festejar e celebrar ao ciclo da vida, conferindo diversos benefícios aos participantes da festa. Ao final de 8 horas de celebração, você e as criaturas amigáveis que participarem, recebem os benefícios de um descanso longo. Além disso, elas recebem vantagem em testes de Constituição, em testes resistência de Constituição e recuperam 1 ponto de vida por minuto pelas próximas 24 horas. Uma criatura perde a vantagem nos testes de Constituição, nos testes de resistência de Constituição e a recuperação de pontos de vida fornecido por essa característica se tirar a vida de uma criatura. Se uma criatura sob efeito dessa característica levar outra criatura viva a 0 pontos de vida, mas não matá-la, ela não perderá esses benefícios. Ela também mantém esses benefícios se destruir uma criatura do tipo morto-vivo ou constructo.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

## CÍRCULO DAS FADAS

O Círculo das Fadas, também chamado de Círculo Feérico vincula os druidas que o formam ao Plano das Fadas. Esses druidas dedicam-se a proteger as encruzilhadas que levam até Faéria. Eles geralmente servem à Corte Luminosa e auxiliam esses seres contra os Sombrios, mas alguns raros druidas se aliam ao Sombrios contra a Corte Luminosa. Como um druida feérico, você fortalece seu elo natural com os seres feéricos e passa a partilhar diversas peculiaridades dessas criaturas. Você passa a frequentar o Plano das Fadas com frequência, se focando em protege-lo muito mais que em proteger o Plano Material.

### LINGUAGEM FEÉRICA

A partir do 2º nível, você forma uma poderosa ligação com o Plano das Fadas. Você sabe falar, ler e escrever em Silvestre. Além disso, você adiciona as magias da tabela a seguir a sua lista de magias preparadas e essas magias não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se uma dessas magias não aparecer na sua lista de magias de druida, mesmo assim ela é uma magia de druida para você.

### MAGIAS DO CÍRCULO DAS FADAS

#### Nível de Druida Magias

1º	amizade animal, fogo das fadas
3º	cativar, invisibilidade
5º	falar com plantas, imagem maior
7º	confusão, terreno alucinógeno
9º	despistar, sonho

### PERSONALIDADE FEÉRICA

No 2º nível, você consegue influenciar mais facilmente as criaturas comuns no Plano das Fadas. Você recebe vantagem em testes de Carisma ao lidar com criaturas do tipo besta, fada e planta. Além disso, você tem vantagem em testes de resistência contra magias e habilidades de criaturas desses tipos.

### COMPANHEIRO FEÉRICO

A partir do 6º nível, uma pequena fada se afeiçoa a você e começa a lhe seguir e auxiliar em sua jornada. Você adquire a companhia de um pixie. Ele ajuda você da melhor forma possível, mas não se colocará em risco direto, a não ser para defender a própria vida. Esse tímido companheiro ficará invisível a maior parte do tempo, aparecendo apenas quando estiver a sós com você e em momentos muito breves.

Durante um combate, você pode usar sua ação para solicitar que o pixie conjure uma magia específica, caso contrário, ele não fará nada além de se movimentar ou falar com você. Além disso, ele só conjurará a magia *metamorfose* como último recurso, e só fará isso se sua própria vida estiver em risco.

Se o seu companheiro feérico fosse morrer, ao invés disso ele será enviado de volta para Faéria e você só poderá convocá-lo novamente após terminar um descanso longo.

### ENCONTRAR ENCRUZILHADA

No 10º nível, como um protetor do Plano das Fadas, você conhece as características que compõem uma encruzilhada entre o Plano Material e seu eco feérico. Com um ritual que leva 10 minutos, você consegue descobrir a localização de quaisquer encruzilhadas que levem a Faéria num raio de

10 quilômetros de você. Além disso, você sabe como acessar o Plano das Fadas através dessas encruzilhadas.

Uma vez que tenha usado essa característica, você não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

### CRIATURA DE FAÉRIA

No 14º nível, seu vínculo com o Plano das Fadas se torna tão forte que você é capaz de assumir uma forma feérica similar a uma dríade. Isso lhe confere os seguintes benefícios por 1 hora:

- Você adquire vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.
- Uma vez por turno, você pode usar 3 metros do seu deslocamento para entrar magicamente em uma árvore viva dentro do seu alcance e surgir de uma segunda árvore viva a até 18 metros da primeira, aparecendo em um espaço desocupado a 1,5 metro da segunda árvore. Ambas as árvores devem pertencer a uma categoria de tamanho superior a sua.
- Com uma ação bônus, você pode conjurar a magia *invisibilidade*, à vontade, enquanto estiver em uma área de floresta ou terreno natural similar.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## CÍRCULO DAS FERAS

O Círculo das Feras é constituído por ermitões e xamãs que se concentram em aperfeiçoar seu contato e relacionamento com as criaturas da natureza. Esses druidas, autodenominados Mestres das Feras, formam grupos pequenos que se reúnem em clareiras nos locais mais selvagens e perigosas que existem na natureza. É nesses locais que eles encontram a mais prospira fauna e flora com a qual eles fazem comunhão e auxiliam na proteção e crescimento dela. Quando o ecossistema está em perigo, esses druidas conseguem chamar seus habitantes para auxilia-los a proteger-lo de ameaças. Conforme sua ligação com a natureza cresce, os druidas desse círculo conseguem forjar elos com as bestas mais poderosas da natureza.

### CHAMADO SELVAGEM

A partir do 2º nível, você pode emitir um pedido de ajuda que apenas as bestas compreendem. Após emitir este chamado com uma ação, uma besta de nível de desafio igual ao seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo, à critério do Mestre, irá aparecer dentro de 1d4 rodadas. Essa besta é amigável a você e aos seus aliados e ataca seus inimigos da melhor forma possível. A besta não obedece qualquer ordem direta sua, mas irá defender você de possíveis ameaças e atacará um inimigo que esteja ameaçando você ou seus companheiros. Essa besta permanece ao seu lado até que o combate termine ou ela chegue a 1 ponto de vida, quando ela fugirá para proteger sua própria vida.

A partir do 8º nível, você poderá convocar uma besta, fada, elemental ou planta com o seu Chamado Selvagem.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### EMPATIA COM A NATUREZA

No 2º nível, você pode fazer um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para influenciar a atitude de qualquer criatura do tipo besta, elemental, fada ou planta que você encontrar. Você não precisa partilhar um idioma em comum com a criatura para que possa influencia-la dessa maneira, ela comprehende seus gestos e articulações como se partilhassem um dialeto em comum. Você tem vantagem nesse teste, caso a atitude inicial da criatura não seja hostil a você, pois esses seres tem predisposição a auxiliar um druida nas causas em prol da natureza.

### VÍNCULO SELVAGEM

A partir do 6º nível, você consegue forjar um forte vínculo entre você e as criaturas que você convoca através de suas habilidades ou magias. Você pode, com uma ação bônus, dar vantagem na próxima jogada de ataque que uma criatura, que esteja sob seu comando, fizer até o início do seu próximo turno. Além disso, quando você conjurar uma magia em si mesmo, você pode fazer com que o efeito da magia afete uma criatura de sua escolha sob seu comando, que você possa ver, a até 9 metros de você.

### FORTALECER INVOCAÇÕES

No 10º nível, seu conhecimento de misticismo e ligação com a natureza permite que você invoque criaturas com uma resistência incomum. Todas as criaturas que você invocar através das magias *conjurar animais*, *conjurar elemental*,

*conjurar elementais menores*, *conjurar fada* e *conjurar seres da floresta* ou que você convocar através do seu Chamado Selvagem ou de Convocar Ancião terão resistência a dano de concussão, cortante e perfurantes de ataques não-mágicos. Além disso, os ataques naturais dessas criaturas são considerados mágicos com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a danos e ataques não-mágicos.

### CONVOCAR ANCIÃO

No 14º nível, seu destaque como guardião da natureza é tão notório que até mesmo as mais antigas e poderosas forças da natureza estarão suscetíveis a auxilia-lo. Após realizar um ritual que dura 1 hora numa área selvagem, você pode convergir as forças da natureza a auxilia-lo na forma de uma poderosa criatura selvagem que aparecerá e permanecerá ao seu lado, enquanto você mantiver a concentração (similar a uma magia), por até 8 horas. Você pode convocar qualquer besta, fada, elemental ou planta de nível de desafio igual ou inferior à metade do seu nível de druida, ou um grupo de bestas cujo nível de desafio somado não ultrapasse metade do seu nível de druida. Se você invocar múltiplas criaturas, elas devem ser criaturas idênticas. Por exemplo, se você for um druida de 20º nível, você poderia convocar dois crocodilos gigantes (bestas de ND 5) ou uma ente (planta de ND 9) com essa característica. As criaturas convocadas são amigáveis a você e aos seus companheiros e agem no seu turno. Durante um combate, você precisa usar sua ação para comandar verbalmente as criaturas, caso contrário, elas não realizarão nenhuma ação além de se defender.

A partir do 20º nível, você pode usar uma ação bônus para comandar verbalmente suas criaturas.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## CÍRCULO DOS MUNDOS

O Círculo dos Mundos é um culto formado por druidas que transcendem sua ligação com a natureza selvagem. Eles se tornam eremitas que vagam entre os planos, buscando mantê-los em harmonia e equilíbrio. Um druida desse círculo, conhecido como pegureiro planar, nunca se prende a um plano específico, mantendo-se em constante peregrinação entre os planos de existência. Seus membros costumam se encontrar num dos planos de transição, ou no Plano Astral ou no Plano Etéreo. Quando um conclave é requerido, uma vez no plano adequado, o druida saberá onde encontrar seu círculo druídico. Poucos conhecem esse círculo, e seus membros mantêm segredo de suas atividades trabalhando como agentes secretos com única função de manter o equilíbrio do multiverso.

### EREMITA DOS PLANOS

A partir do 2º nível, você se torna um druida dos planos. Você adquire proficiência em Arcanismo, se já não tiver. Além disso, você recebe vantagem em testes de Inteligência (Arcanismo) relacionado aos planos de existência. Você adiciona as magias da tabela a seguir a sua lista de magias preparadas e essas magias não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se uma dessas magias não aparecer na sua lista de magias de druida, mesmo assim ela é uma magia de druida para você.



### MAGIAS DO CÍRCULO DOS MUNDOS

#### Nível de Druida Magias

1º	compreender idiomas, proteção contra o bem e mal
3º	passo nebuloso, raio lunar
5º	piscar, proteção contra energia
7º	banimento, porta dimensional
9º	âncora planar, contato extraplanar

### ATALHO PLANAR

A partir do 6º nível, você pode realizar um ritual que permite que você descubra brechas na teia planar. Você pode gastar um espaço de magia de 3º nível e realizar um ritual que leva 1 hora pra ser concluído. Quando terminar o ritual, você deve escolher um plano de existência que você já tenha estudado sobre e realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 para descobrir a localização do portal mais próximo que leva ao plano desejado. Se não houver um portal para o plano desejado no plano de existência em que você está, esse efeito fracassa. Você saberá a localização do portal e o que é necessário para acessa-lo, como uma chave, palavra de comando ou similar.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

### FORMA NATIVA

No 10º nível, quando você estiver em outro plano de existência, você pode assumir a forma de uma criatura nativa desse plano. Quando você conjurar a magia *metamorfose* em si mesmo, estando em um plano de existência diferente do Plano Material, você pode assumir a forma de uma criatura, de qualquer tipo, nativa do plano de existência em que você está. O nível de desafio da criatura escolhida não pode ser superior à metade do seu nível de druida. No mais, essa magia segue as mesmas regras da magia *metamorfose*. O Mestre tem a palavra final sobre quais criaturas são consideradas nativas do plano de existência em que você está.

### PROTETOR DOS MUNDOS

No 14º nível, você adquire uma posição importante no Círculo dos Mundos. Você adquire o título de Protetor dos Mundos, adquirindo alguns benefícios e obrigações. Quando um plano de existência tiver seu equilíbrio afetado por forças externas, você terá ciência disso. Você não saberá o local exato do desequilíbrio, mas poderá viajar para esse plano de existência com todas as criaturas amigáveis a até 9 metros de você, para um local que você conheça. Você deve gastar um espaço de magia de 7º nível e realizar um ritual com 1 minuto de duração.

Uma vez no plano de existência em desequilíbrio, você saberá a fonte que está interferindo e deverá agir para impedir que essa ameaça continue. Você e as criaturas amigáveis a você não são afetadas por efeitos adversos desse plano, como vento psíquico no Plano Astral, ciclones de éter no Plano Etéreo, perda de memória em Faéria, calor extremo no Plano do Fogo, etc. Além disso, andar por terreno difícil nesse plano não custa movimento adicional para você e seus companheiros.



## CÍRCULO VERDEJANTE

O Círculo Verdejante é composto por druidas que veneram as árvores e plantas acima de todas as outras formas de vida. Eles acreditam na existência da árvore da vida, uma imensa árvore que coexiste em todos os planos de existência e é responsável por produzir as sementes da vida. Esses druidas se reúnem ao redor de carvalhos antigos e protegem as florestas e bosques de ataques de monstros errantes e até das próprias bestas que habitam neles. Para eles, a única coisa importante é manter as plantas vivas, pois elas são a fonte primordial da vida de todos os outros seres.

### ASPECTO DE ÁRVORE

A partir do 2º nível, sua pele se endurece e toma uma tonalidade esverdeada, ficando similar à casca de uma árvore. Você ganha +1 de bônus de armadura natural na sua CA. Quando você usar sua Forma Selvagem, a forma assumida também terá essa característica, aumentando em +1 seu bônus de armadura natural, se possuir. Além disso, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) para se esconder em áreas de floresta ou com muito verde.

### ALIADO PLANTA

Também no 2º nível, você adquire os serviços de uma pequena planta cativada por você. Escolha uma planta que não seja maior que Pequena e tenha um nível de desafio 1/4 ou inferior (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas de plantas apropriadas). Essa planta deve ser apropriada para o ambiente em que você está, a critério do Mestre, e ela tem a mesma tendência que você. Adicione seu bônus de proficiência à CA, jogadas de ataque, jogadas de dano, assim como a todos os testes de resistência e

perícias em que a planta for proficiente. O máximo de pontos de vida dela será igual ao seu total normal ou a quatro vezes seu nível de druida, o que for maior. Como qualquer criatura, seu companheiro pode gastar Dados de Vida durante um descanso curto e recupera todos os seus pontos de vida ao terminar um descanso longo.

A planta realiza o turno dela na sua iniciativa e obedece os seus comando da melhor forma que puder. No seu turno, você pode comandar verbalmente a planta para onde ela deve se mover (sem ação necessária). Você pode usar uma ação bônus para comandá-la verbalmente a realizar um ataque ou as ações de Disparada, Desengajar, Esquivar ou Ajuda. Ela age por conta própria se você estiver incapacitado ou ausente, focando-se em defender você.

Se a planta morrer, você pode obter outra planta gastando 8 horas criando uma conexão mágica com outra planta que não seja hostil a você, tanto de mesmo tipo da planta anterior quanto uma diferente.

A partir do 9º nível, você pode escolher uma besta Média ou menor com nível de desafio 1/2 ou inferior como seu aliado verdejante. Quando você atingir o 13º nível, você poderá escolher uma planta Grande ou menor com nível de desafio 1 ou inferior como seu aliado verdejante.

### FORMA DE PLANTA

A partir do 6º nível, você pode usar sua Forma Selvagem para se transformar em uma planta com nível de desafio tão alto quanto seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

### CRESCIMENTO VIRENTE

No 10º nível, você consegue fazer com que a vida floresça em qualquer local. Com sua ação, você pode jogar sementes num terreno não-mágico fazendo 1d4 árvores frutíferas brotarem do chão em espaços desocupados, à sua escolha, a até 9 metros de você. As árvores estarão completamente crescidas no final do seu turno e estarão carregadas de frutos. Cada árvore possui frutos suficientes para alimentar até 4 criaturas Médias num dia. Essas árvores não diferem em nada de uma árvore mundana, precisando de água e luz solar para sobreviverem.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

### CHAMADO DO SENHOR VERDEJANTE

No 14º nível, você pode animar as árvores ao seu redor para que elas protejam você e seus aliados. Com sua ação, você animar uma árvore a até 18 metros de você. Essa árvore tem as mesmas estatísticas de uma ente (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas), exceto pelo valor de Inteligência e Carisma que são 1, ela não poder falar e não possuir a ação de Animar Árvores. Uma árvore animada age no seu turno e é amigável a você e seus companheiros. Você precisa usar sua ação para comandar verbalmente a árvore, caso contrário, ela não realizará nenhuma ação além de se defender. A árvore permanece animada enquanto você mantiver a concentração (similar a uma magia), por até 1 hora. A árvore então, se enraíza, se possível.

A partir do 20º nível, você pode animar duas árvores ao usar essa característica. Você pode comandar ambas com uma única ação.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

# FEITICEIRO

Origens de  
Feitiçaria



## FEITIÇARIA DA ESPADA

Alguns feiticeiros nascem com um poder inato que é tão intenso e difícil de controlar que eles precisam de um objeto que canalize esse poder. O metal costuma ser o melhor condutor para esse poder inerente, por isso armas se tornam ótimos focos arcanos para feiticeiros que ostentam tal poder. Apesar do nome dessa origem, seus membros não estão restrito apenas ao uso de espadas como foco arcano, podendo usar outras armas, de preferência de metal, como seu foco de conjuração. Por terem que empunhar essas armas enquanto conjuram, os feiticeiros da espada aprendem a usá-las e aprendem como conduzir sua magia de forma única através do seu foco arcano.

### TREINAMENTO MARCIAL

No 1º nível, você aprende a usar uma arma com eficiência, a qual você usa como seu foco arcano e em combate. Você adquire proficiência com uma arma marcial, à sua escolha.

### MAGIA DA ESPADA

Já no 1º nível, você pode desferir um veloz golpe que carrega energia mística na sua arma por um curto período de tempo. Com uma ação bônus, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma e gastar um espaço de magia de 1º nível para imbuir esses ataques com energia mística bruta. Você adiciona 1d6 de dano de energia extra em todos os seus ataques corpo-a-corpo com arma, incluindo no ataque que desencadeou essa característica, até o final do seu turno. Você pode gastar um espaço de magia de nível superior. Para cada dois níveis acima do 1º, adicione 1d6 de dano aos seus ataques corpo-a-corpo até o final do seu turno.

Além disso, enquanto você tiver pelo menos um espaço de magia disponível, seus ataques corpo-a-corpo com arma são considerados mágicos com o propósito de ultrapassar resistência ou imunidade de ataques e danos não-mágicos.

### ESTILO MÍSTICO DE BATALHA

A partir do 6º nível, você desenvolve um estilo de combate que une magia e arte marcial para aprimorar sua resistência e seu ataque de maneira formidável. Você pode, com uma ação bônus, assumir uma postura de combate que lhe confere os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você ganha um bônus no dano do primeiro ataque corpo-a-corpo com arma que você atingir a cada rodada igual ao seu modificador de Carisma (mínimo +1).
- Você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual  $1d10 + \text{seu nível de feiticeiro}$ .
- Quando um inimigo atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para conjurar um truque que você conheça nele.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

### LÂMINA ENCANTADA

No 14º nível, você consegue imbuir energia mística em sua arma, conferindo a ela propriedades mágicas. Você pode, com sua ação, gastar 4 pontos de feitiçaria para conceder uma das seguintes propriedades mágicas a uma arma que você esteja empunhando enquanto você mantiver a concentração, até 1 hora:

- Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano com essa arma.
- A arma causa 1d8 de dano elemental extra (ácido, elétrico, fogo, frio ou trovador, à sua escolha).
- Sua arma possui uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.
- A arma adquire a propriedade arremesso (distância 6/18) e, quando arremessada, retorna para sua mão imediatamente após atingir ou errar o alvo.
- A arma causa 1d6 de dano necrótico extra e você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano necrótico causado com ela.

### CANALIZAÇÃO DEVASTADORA

Ao atingir o 18º nível, você descobre como canalizar suas magias através de sua espada de uma forma assombrosa e devastadora. Sempre que você atingir um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para conjurar uma magia de 1º a 5º nível no alvo atingido.



## FEITIÇARIA DO SANGUE

A feitiçaria está no sangue do feiticeiro. Alguns herdam seu poder de entes místicos poderosos, como dragões, fadas ou até divindades. Porém, alguns descobrem que o seu poder inato não vem de uma herança misteriosa, mas literalmente do líquido que corre em suas veias. Eles conseguem manipular sua própria energia vital, fundindo-a com sua energia mística de forma que é quase impossível dizer onde começa seu poder vital e começo seu poder místico.

### MAGIA DO SANGUE

Já no 1º nível, você sabe manipular sua força vital e aprimorar suas magias através dela. Logo antes de conjurar um truque que cause dano, você pode aceitar sofrer 2 de dano para aumentar o dano desse truque em 1d6. Além disso, logo antes de conjurar uma magia de 1º até 5º nível, você pode, com uma ação bônus, sofrer 1d6 de dano para conjurar essa magia como se ela tivesse usado um espaço de magia um nível superior ao que realmente usou. Você pode aceitar sofrer mais dados de dano para conjurar a magia com nível ainda maior. Para cada 1d6 de dano adicional, o espaço de magia usado é considerado como um nível superior.

Você não pode elevar uma magia a um nível que você não tenha espaços de magia acessíveis.

### ENERGIA REVIGORANTE

A partir do 6º nível, você consegue converter energia mística em fonte vital, podendo recuperar seus próprios ferimentos. Com sua ação, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria e um espaço de magia de 1º nível para recuperar 2d6 pontos de vida. Se você usar um espaço de magia de nível superior, você recupera 1d6 pontos de vida adicional para cada nível acima do 1º.

## FONTE DE SANGUE

No 14º nível, você consegue recuperar sua energia mística usando sua força vital. Você pode, com sua ação, aceitar sofrer 1d6 de dano para recuperar 1 ponto de feitiçaria. Você pode sofrer dados de dano adicionais, até o máximo de 5d6, recuperando 1 ponto de feitiçaria para cada dado de dano que você sofrer.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### ATAQUE VASCULAR

Ao chegar no 18º nível, você aprende a manipular não apenas a sua energia vital, mas o sangue de outras criaturas. Com sua ação, você pode gastar 4 pontos de feitiçaria para provocar uma profunda explosão hemorrágica em uma criatura viva a até 18 metros de você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição ou sofrerá 10d6 de dano e mais 2d6 de dano de sangramento no final de cada turno dela, por 3 rodadas. O alvo tem seu máximo de pontos de vida reduzido numa quantidade igual ao dano causado por esse efeito. Um sucesso na resistência inicial reduz o dano à metade e ignora o efeito de sangramento. O alvo pode realizar um teste de resistência no final de cada turno seu, acabando com o efeito de sangramento com um sucesso. O sangramento também para se o alvo for alvo de uma mágica de cura.

Você pode gastar pontos de feitiçaria adicionais para potencializar o dano de sangramento. A cada 2 pontos de feitiçaria além dos 4 iniciais, você aumenta o dano de sangramento em 1d6 (até o máximo de 5d6 com 10 pontos de feitiçaria).

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## LINHAGEM ELEMENTAL

Os planos elementais estão fortemente ligados a todos os outros planos de existência. Graças a isso, os seres nativos desses planos transitam com facilidade por todo o Multiverso. Um ser inteligente vindo de um plano desses em algum momento fez parte da sua linhagem e seus poderes arcânicos e traços elementais inerentes foram herdados dele.

### ANCESTRAL ELEMENTAL

Já no 1º nível, você escolhe um tipo de elemental como seu ancestral. O tipo de dano associado a cada elemental será usado por características que você ganhará posteriormente.

#### ANCESTRAL ELEMENTAL

Elemental	Tipo de Dano
Água	Frio
Ar	Elétrico
Fogo	Fogo
Terra	Ácido

Você pode falar, ler e escrever em Primordial. Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma quando estiver interagindo com elementais, seu bônus de proficiência será dobrado se ele se aplicar a esse teste.

### DESPERTAR PODER INERENTE

No 1º nível, você começa a manifestar sua ligação com seu elemento de origem. Você adquire resistência a dano de mesmo tipo associado ao seu ancestral elemental. Além disso, você consegue manipular a energia arcana de suas magias convertendo-as ao seu elemento de origem. Quando você conjurar uma magia de feiticeiro que cause dano, você pode usar uma ação bônus para converter o dano dessa magia para o tipo de dano associado ao seu ancestral elemental.

### ENERGIA PENETRANTE

A partir do 6º nível, você potencializa os efeitos de suas magias ligadas ao seu elemento. Você pode adicionar seu modificador de Carisma no resultado das jogadas de dano de qualquer magia de feiticeiro que você conjurar que cause dano do mesmo tipo do seu ancestral elemental. O bônus de dano se aplica a uma rolagem de dano da magia, não à múltiplas rolagens.

A partir do 9º nível, essas magias ignoram a resistência a dano que uma criatura possa ter e causam metade do dano em criaturas imunes a esse tipo de dano.

### DÁDIVA ELEMENTAL

No 14º nível, quando você conjurar uma magia de 5º nível ou superior que cause dano do mesmo tipo associado ao seu ancestral elemental, você pode usar uma ação bônus para adquirir poderes associados ao seu elemento de origem, por 1 minuto, como descrito a seguir.

**Água.** Você adquire deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada. Além disso, você pode respirar ar e água.

**Ar.** Você adquire deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada.

**Fogo.** Você adquire imunidade a dano de fogo. Além disso, qualquer criatura que atingir você com um ataque corpo-a-corpo a até 1,5 metro de você, sofre 1d6 de dano de fogo.

**Terra.** Você adquire deslocamento de escavação igual ao seu deslocamento de caminhada. Você também ganha +1 de bônus de armadura natural na sua CA.

### CORPO ELEMENTAL

Ao atingir o 18º nível, você consegue assumir a forma de um elemental verdadeiro. Com sua ação, você pode gastar 5 pontos de feitiçaria e assumir a forma de um elemental de nível de desafio 5 do mesmo tipo associado ao seu ancestral elemental (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) por 1 hora, até você cair a 0 pontos de vida, morrer ou usar uma ação bônus para voltar a sua forma original.

Suas estatísticas de jogo, são substituídas pelas estatísticas do elemental. Porém, você mantém seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, além de sua tendência e personalidade. Você assume os pontos de vida da sua nova forma. Quando reverter a sua forma normal, você retorna à quantidade de pontos de vida que tinha antes da transformação. Se você reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da sua forma normal a 0, você não cairá inconsciente.

Você não é totalmente limitado em suas ações pela natureza da sua nova forma, podendo falar e conjurar suas magias de feiticeiro normalmente.

Enquanto estiver na sua forma elemental, você pode conjurar qualquer truque de feiticeiro que cause dano do mesmo tipo associado ao seu ancestral elemental com uma ação bônus.

Seu equipamento mescla-se a sua nova forma. Você não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer de seus equipamentos.



## ORIGEM ABERRANTE

Seu poder mágico vem de um ser de um local desconhecido para a maioria dos seres. Apenas eruditos e escolados conhecem esse local: O Reino Distante. Diferente da origem de Magia Selvagem, sua linhagem vem especificamente de uma aberração que, de alguma forma obscura, introduziu seu poder incompreensível em você. Sua origem estranha fica evidente por características físicas que você possui, como um tentáculo preênsil saindo do seu abdômen ou um estranho olho fendado localizado na palma da sua mão. A loucura que permeia esse plano inexplicado se canaliza através de você conforme você se torna mais forte e mais ligado a esse lugar. As aberrações veem você como um semelhante, apesar disso não significar que elas irão ser amigáveis a você.

### LINHAGEM ABERRANTE

Já no 1º nível, você adquire algumas peculiaridades que ligam você a sua origem de outro mundo. Você adquire proficiência em Intuição.

Você pode falar, ler e escrever no Dialetos Subterrâneo. Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma quando estiver interagindo com aberrações, seu bônus de proficiência será dobrado se ele se aplicar a esse teste.

### VESTÍGIO ABERRANTE

Também no 1º nível, você desenvolve uma característica esquisita que liga você a sua origem aberrante. Além disso, você desenvolve um longo tentáculo em alguma parte do seu corpo que pode ser usado para atacar ou para auxiliar você durante sua conjuração. Seu tentáculo serve como um terceiro braço, permitindo que você segure seu foco arcano com ele e conjure magias, mesmo enquanto suas duas mãos estiverem ocupadas. Você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com esse apêndice, causando 1d4 de dano de concussão. Você pode usar seu modificador de Força ou Destreza nas jogadas de ataque e dano com seu tentáculo, à sua escolha. Esse tentáculo também pode empunhar uma arma leve ou de arremesso, atacando com ela de forma apropriada.

### OLHAR ENLOUQUECEDOR

A partir do 6º nível, você adquire um terceiro olho em um local incomum. Com sua ação, você pode abrir esse olho e aponta-lo na direção de uma criatura, que possa ver você, a até 18 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá um efeito de loucura de curta duração (veja o capítulo 8 do *Guia do Mestre*) por 1 minuto. O Mestre deve rolar na tabela Loucura de Curta Duração para definir qual efeito afetará o alvo. O alvo afetado pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dele, terminando o efeito de loucura com um sucesso. Um alvo bem sucedido na resistência sofrerá 4d6 de dano psíquico.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### MENTE INSONDÁVEL

No 14º nível, você se torna tão afetado por sua origem que sua mente se torna indecifrável para as criaturas normais. Você não pode ser alvo de magias como *detectar pensamentos*, *localizar criatura* ou *vidência* e tem resistência a dano psíquico. Além disso, uma criatura sofre

desvantagem em testes de Sabedoria (Intuição) para compreender suas intenções ou atitudes e você recebe vantagem em testes de resistência para não ser enfeitiçado.

## SER DO REINO DISTANTE

Ao chegar no 18º nível, você vislumbra o Reino Distante e adquire uma ligação permanente com esse estranho mundo e os seres que o habitam. Você pode abrir um portal para o Reino Distante, invocando uma aberração direto de lá. Com sua ação, escolha um espaço desocupado a até 18 metros de você. No ponto escolhido, um portal se abrirá e uma aberração de nível de desafio 10 ou inferior, escolhida por você, surgirá no espaço onde se localiza o portal e ele se fechará. A criatura permanece por 10 minutos e é amigável a você e aos seus aliados. Esse ser permanece com você pela duração, até você dispensa-lo ou quando for reduzido a 0 pontos de vida, quando será enviado de volta para ao Reino Distante. Você pode se comunicar telepaticamente com esse ser a uma distância ilimitada enquanto ele estiver no mesmo plano que você. Enquanto estiver com você, o ser convocado irá auxilia-lo, obedecendo seus comandos mentais da melhor forma possível.

Após usar essa característica para invocar a aberração do Reino Distante, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## ORIGEM ABISSAL

Um dos seus ancestrais veio dos planos inferiores. Mais especificamente do Abismo, o plano natal dos demônios. Você adquiriu alguns poderes inatos diretos da sua linhagem, sendo o mais importante deles a sua capacidade de conjuração. Os feiticeiros que possuem essa origem de magia geralmente a adquiriram por consequência de algum pacto com um ser do Abismo feito por seus ancestrais ou por ter um parentesco distante com um demônio que se relacionou com um parente mortal dele. Diferente de um tiefling, você não possui chifres, uma cauda ou cascos fendados. Sua aparência não delata imediatamente sua origem. Seus traços abissais são muito mais sutis, permitindo que você se misture com os mortais mais facilmente.

## LINHAGEM DEMONÍACA

Já no 1º nível, você adquire algumas características típicas dos seres dos planos inferiores. Você ganha resistência a dano de fogo.

Você pode falar, ler e escrever em Abissal. Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma quando estiver interagindo com corruptores, seu bônus de proficiência será dobrado se ele se aplicar a esse teste.



## INFLUÊNCIA ABISSAL

Também no 1º nível, você ostenta traços ao mesmo tempo sedutores e repulsivos das criaturas do Abismo. Você recebe vantagem em testes de Carisma (Intimidação) e Carisma (Persuasão). Além disso, você adiciona a magia *enfeitiçar pessoa* a sua lista de magias conhecidas.

No 5º nível, você adiciona a magia *medo* a sua lista de magias conhecidas. Essas magias não contam na quantidade de magias conhecidas que você pode ter.

## AURA DE FOGO

A partir do 6º nível, você é capaz de emitir uma aura flamejante que queima as criaturas próximas de você. Com uma ação bônus, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para emanar uma aura flamejante que afeta todas as criaturas a 1,5 metro de você. No começo de cada um dos seus turnos, cada criatura a até 1,5 metro de você sofre 2d6 de dano de fogo. Sua aura dura por 1 minuto ou até que você a dissipe, com uma ação bônus no seu turno.

## PASSO DIMENSIONAL

No 14º nível, você adquire a capacidade inerente de seres poderosos das profundezas de viajar pelo espaço num piscar de olhos. Quando você conjurar uma magia de 1º ou superior, você pode usar uma ação bônus para se teletransportar para um espaço desocupado que você possa ver, a até 9 metros de você.

## RESISTÊNCIA DEMONÍACA

Ao chegar no 18º nível, você é capaz de se cobrir com um manto de resistência mágica similar ao possuído pelas criaturas do Abismo. Com uma ação bônus, você pode gastar 5 pontos de feitiçaria para adquirir resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos e vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos. Esses benefícios duram por 1 minuto.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

## ORIGEM MUTÁVEL

Seu poder tem uma origem inexplicável. Mas uma coisa é notável, ele percorre todo o seu corpo e se adapta de forma incrivelmente rápida a tudo que tenta mata-lo ou enfraquece-lo. Além de abastecer sua fonte mística, seu corpo e mente estão em constante mudança, uma forma evolutiva acelerada diferente de qualquer outro ser. Enquanto que a maioria dos seres da sua espécie leva milénios para se adaptar e mudar, você consegue essa façanha em meses, dias e até horas. Seu corpo é uma força mística incompreensível que faz de tudo para sobreviver ao mundo, talvez para dar origem a uma nova espécie de ser capaz de dominar o multiverso com sua adaptabilidade incomparável.

### PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Já no 1º nível, você demonstra ser uma criatura extremamente preocupada com sua autopreservação. Você adquire proficiência em Medicina e Sobrevida.

### ADAPTAÇÃO CLIMÁTICA

Também no 1º nível, você consegue adaptar seu corpo ao ambiente que está após passar uma hora exposto às intempéries climáticas. Após isso, realize um teste de Sabedoria (Sobrevida) CD 10. Se for bem sucedido, você ganha vantagem em testes de resistência contra efeitos climáticos ou do ambiente que você está atualmente, como frio extremo, água gelada ou areia movediça. Você não precisa gastar movimento extra quando passar por terreno difícil típico do ambiente em que você se adaptou. Além disso, você adquire resistência a dano de frio, se estiver em um ambiente gelado, ou resistência a dano de fogo, se estiver num ambiente quente. Você se mantém adaptado a esse clima e ambiente até passar mais uma hora se adaptando a um ambiente diferente.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

### PELE REFLEXIVA

A partir do 6º nível, você consegue adaptar seu corpo a efeitos ainda mais extremos e ainda pode refletir esses efeitos contra seus agressores. Quando uma criatura hostil atingir você com um ataque que cause dano de um tipo diferente de concussão, cortante ou perfurante, você pode usar sua reação para reduzir esse dano à metade. Ainda, como parte dessa reação, você pode gastar um espaço de magia de 1º nível para causar dano de mesmo tipo no seu agressor. Realize uma jogada de ataque à distância com magia, se você atingir, a criatura recebe 2d8 + seu modificador de Carisma de dano do tipo sofrido. Você pode gastar um espaço de magia de nível superior, causando 1d8 de dano extra a cada nível acima do 1º.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente. A partir do 11º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes de precisar terminar um descanso.

### METABOLISMO RESISTENTE

No 14º nível, seu metabolismo parece resistir ao passar dos anos e aos efeitos nocivos. Você não envelhece mais e se torna imune a doenças e a dano de veneno. Você também não pode mais ser afetado pela condição envenenado.



Além disso, quando você estiver com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, você pode, com uma ação bônus, gastar 2 pontos de feitiçaria para recuperar uma quantidade de pontos de vida igual a 2d6 + seu modificador de Constituição.

### MUTAÇÃO SOBREVIVENTE

Ao chegar no 18º nível, seu corpo consegue se modificar de tal forma que você consegue ignorar ferimentos que seriam mortais para a maioria dos seres vivos. Qualquer acerto crítico contra você se torna um ataque normal. Além disso, você recupera 1 ponto de vida por rodada e, se você tiver uma parte do seu corpo decepada, diferente de sua cabeça, você pode realizar um procedimento que leva 10 minutos e fazer teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 para acoplar a parte arrancada de volta no lugar. Você também se estabiliza automaticamente quando cai inconsciente com 0 pontos de vida.

# GUERREIRO

Arquétipos de  
Guerreiro



## ATIRADOR INIGUALÁVEL

O arquétipo Atirador Inigualável é escolhido por guerreiros que procuram a maestria com bestas, arcos e outras armas de disparo. Geralmente, elfos costumam trilhar o caminho desse arquétipo para dominar a arte do arco, mas ele é bastante comum entre todas as raças, já que é perceptível a vantagem de atacar seus inimigos e derruba-los antes que eles tenham a chance de revidar.

### TIRO RÁPIDO

A partir do 3º nível, você aprende a disparar tiros com sua arma com uma velocidade surpreendente. Você pode, com uma ação bônus, realizar um ataque à distância com arma de munição. Você sofre desvantagem nessa jogada de ataque.

### MELHOR POSIÇÃO DE TIRO

No 7º nível, você se torna especialista em localizar a melhor posição para atacar seus inimigos. Você ganha proficiência em Acrobacia, se já não tiver. Além disso, você pode realizar testes de Destreza (Acrobacia) para escalar e recebe vantagem nesses testes. Você recebe +2 de bônus nas jogadas de dano com armas de munição, se atingir uma criatura que esteja numa posição inferior à sua.

### TIRO CERTEIRO

No 10º nível, você pode mirar em uma criatura e realizar um tiro no ponto exato para exaurir a energia do seu alvo. Com sua ação, você realiza um único ataque à distância com uma arma de munição e você recebe vantagem nessa jogada de ataque. Se você atingir, o alvo sofre 5d10 de dano extra e deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza) ou ficará debilitado, sofrendo desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Força e Destreza por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dele, terminando o efeito de debilitação em si com um sucesso.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente. A partir do 16º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes de precisar terminar um descanso.

### PONTARIA AGUÇADA

Ao atingir o 15º nível, você aprimora sua velocidade e precisão ao atacar com sua arma escolhida. Você não sofre mais desvantagem na sua jogada de ataque quando usar uma ação bônus para realizar um ataque à distância com uma arma de munição. Além disso, você recebe vantagem na primeira jogada de ataque à distância com arco que fizer em cada turno seu.

### UM TIRO, UMA MORTE

No 18º nível, você se torna especialista em atirar no ponto letal de criaturas mais frágeis. Sempre que você atingir um ataque à distância com uma arma de munição em uma criatura com 20 pontos de vida ou menos, o alvo deve

realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza) ou cairá para 0 pontos de vida. Um alvo bem sucedido no teste ainda sofre o dano normal do seu ataque. Se você atingir um acerto crítico com um ataque à distância com uma arma de munição em uma criatura com 40 pontos de vida ou menos, ela deve realizar o mesmo teste de resistência para não cair a 0 pontos de vida.



## CAVALEIRO IMPLACÁVEL

O arquétipo Cavaleiro Implacável reflete um guerreiro especializado em combater montado. Ele cria um forte elo com uma montaria que o serve lealmente enquanto ele a tratar com respeito. Enquanto está montado, um cavaleiro implacável é o oponente mais temível num campo de batalha, sendo capaz de dizimar toda uma linha de frente em uma única investida feroz sobre sua montaria.

### MONTARIA FIEL

A partir do 3º nível, você adquire os serviços de uma leal montaria. Sua montaria normalmente será um cavalo de guerra, se você for Médio ou um pônei, se você for Pequeno ou um anão (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas da sua montaria). Você pode adquirir uma besta diferente como montaria, com nível de desafio igual ou inferior a 1/2 e sem deslocamento de voo, com a permissão do Mestre. O máximo de pontos de vida dela será igual ao seu total normal ou a cinco vezes seu nível de guerreiro, o que for maior. Como qualquer criatura, sua montaria pode gastar Dados de Vida durante um descanso curto e recupera todos os seus pontos de vida ao terminar um descanso longo.

Sua montaria realiza o turno dela na sua iniciativa e obedece seus direcionamentos enquanto você estiver montando-a. No seu turno, você pode coordenar sua montaria para guiar seu movimento (sem ação necessária). Você pode usar uma ação bônus para direcionar sua montaria a realizar as ações de Ataque, Disparada ou Desengajar. Ela age por contra própria se você estiver incapacitado ou ausente, focando-se em defender você.

Se a montaria morrer, você pode obter outra montaria de formas tradicionais ou tentando adestrar uma nova besta selvagem apropriada que você encontrar, através de um teste de Carisma (Adestrar Animais) CD 15 que requer 8 horas para ser concluído.

A partir do 12º nível, você pode escolher uma besta com nível de desafio 1 ou inferior capaz de voar, como sua montaria fiel.

### MONTARIA INCANSÁVEL

A partir do 7º nível, sua montaria se torna extremamente eficiente em realizar longas jornadas. Sua montaria pode percorrer uma quantidade de quilômetros num dia de viagem igual ao dez vezes seu deslocamento de caminhada, sem precisar descansar. Uma montaria voadora pode percorrer uma quantidade de quilômetros por dia igual a quinze vezes seu deslocamento de voo. Para percorrer toda essa distância num dia de viagem, é necessário viajar por pelo menos 12 horas. Nem você nem sua montaria precisam realizar testes de resistência de Constituição para não sofrerem um nível de exaustão ao viajarem dessa forma, mas viajar além desse tempo num dia exigirá um teste de resistência de Constituição CD 15 + 1 para cada hora acima das 12 horas.

### INVESTIDA IMPLACÁVEL

No 10º nível, você ensina sua montaria a realizar um ataque de carga devastador. Com sua ação, enquanto estiver montado, você pode se mover 6 metros em linha reta e realizar um único ataque corpo-a-corpo com arma contra uma criatura logo após terminar seu movimento. Você recebe vantagem nesse ataque e, se atingir, você causa 4d8 de dano extra. Se você estiver usando uma arma de haste

perfurante, como uma lança, o dano extra causado será de 6d8, ao invés.

A partir do 20º nível, o dano extra será de 6d8, ou 8d8 com uma arma de haste perfurante.

### CAVALEIRO PROTETOR

A partir do 15º nível, enquanto estiver montado, você pode adicionar seu bônus de proficiência na CA e nos testes de resistência da sua montaria. Além disso, quando sua montaria for atingida por um ataque ou fracassar em um teste de resistência para reduzir o dano de um efeito à metade, você pode usar sua reação para reduzir o dano sofrido por ela à metade.

### ATROPELAR

No 18º nível, você pode atravessar o campo de batalha com sua montaria, atropelando seus inimigos em uma investida devastadora. Com sua ação, enquanto estiver montado, você pode guiar sua montaria a se mover em linha reta todo o deslocamento dela. Todas as criaturas de tamanho igual ou inferior ao da sua montaria, que estiverem ocupando um quadrado por onde ela passou, devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Destreza (CD 8 + seu bônus de proficiência + o modificador de Força da sua montaria) ou sofrerão dano de concussão igual a 2d6 + modificador de Força da sua montaria e serão derrubados no chão. Uma criatura bem sucedida reduz o dano à metade e não cairá no chão. Uma criatura de tamanho superior a sua montaria, ou qualquer outra barreira ocupando um espaço na linha de movimento, impede que esse ataque progrida. Sua montaria causa ataques de oportunidade ao se mover dessa forma, mas as criaturas sofrem desvantagem nessas jogadas de ataque.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.



## DEFENSOR DEDICADO

O arquétipo Defensor Dedicado é a pura demonstração do potencial defensivo e resistente do guerreiro. Seus adeptos sempre estão bem armadurados e portando grandes escudos com os quais defendem a si próprios e aos seus aliados. Esses bravos guerreiros chamam a atenção dos mais poderosos oponentes para si, permitindo que seus aliados se foquem em derrotar outros adversários enquanto ele distrai a verdadeira ameaça.

### POSTURA DEFENSIVA

A partir do 3º nível, você pode assumir uma posição de combate focada totalmente na sua proteção.

Enquanto estiver na postura defensiva, você recebe os seguintes benefícios caso esteja utilizando uma armadura e usando um escudo:

- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante.
- Quando você for atacado por um oponente que você possa ver e não estiver surpreso, você pode usar sua reação para erguer seu escudo e receber +3 de bônus na sua CA contra esse ataque. Você deve decidir usar essa habilidade antes de saber o resultado do ataque.
- Você tem vantagem em testes de resistência de Força e Destreza.

Você pode sustentar sua postura defensiva por até 1 minuto e, enquanto estiver nessa posição, seu deslocamento é reduzido à metade (arredondado para baixo, mínimo de 1,5 metro). Ela termina caso você use a ação de Disparada ou Desengajar. Você também pode terminá-la prematuramente com uma ação bônus no seu turno.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### PROTEGER ALIADO

A partir do 7º nível, você pode aprimorar a defesa de um aliado que esteja adjacente a você. Usando sua ação bônus, você pode aumentar a CA desse aliado num valor igual ao bônus fornecido pelo seu escudo. Você perde seu bônus de escudo na sua CA enquanto protege seu aliado dessa maneira. Esse efeito dura até o início do seu próximo turno. Você ainda pode usar sua reação para receber o benefício descrito na sua Postura Defensiva enquanto estiver protegendo um aliado. Seu aliado perde esse bônus na CA caso se afaste a mais de 1,5 metro de você.

### PROVOCAR

No 10º nível, você pode incitar um inimigo a focar apenas você como seu adversário. Quando o fizer, escolha uma criatura que você possa ver a 9 metros. Se a criatura puder ver ou ouvir você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficará provocada até o final do seu próximo turno. Enquanto estiver provocada, essa criatura deve usar todo seu deslocamento para se aproximar de você e não poderá atacar ou usar magias ou habilidades ofensivas contra nenhum dos seus aliados enquanto estiver sob esse efeito. Nos turnos seguintes, você pode usar sua ação para estender a duração desse efeito na criatura provocada até o início do seu próximo turno. Num turno em que provocar uma criatura, você pode usar uma ação bônus para realizar

um ataque contra ela. Esse efeito termina se algum aliado seu atacar ou usar alguma magia ou habilidade nociva contra a criatura provocada.

Se a criatura for bem sucedida no teste de resistência, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

### SURTO DEFENSIVO

A partir do 15º nível, você pode fortalecer seu corpo e mente contra um efeito nocivo que seja usado contra você. Quando for obrigado a realizar um teste de resistência contra um efeito nocivo, você pode usar sua reação para receber vantagem nesse teste de resistência.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

### BALUARTE PROTETOR

No 18º nível, você se torna um baluarte de resistência no seu grupo, sendo praticamente impossível manter você sob um efeito nocivo por mais tempo que um breve momento. Quando você for alvo de algum efeito que exija um teste de resistência e você fracassar, mas o efeito persistir por mais tempo, você pode simplesmente ignorar esse efeito ao focar sua mente e corpo por um instante. Se o efeito nocivo persistente permitir um novo teste de resistência, no seu turno, para ser anulado, você pode usar sua ação para passar automaticamente no seu teste de resistência contra esse efeito.



## KENSAI

O arquétipo Kensai representa um guerreiro que passou sua vida focando seu treinamento e meditação em uma forma de aperfeiçoar suas técnicas com uma lâmina de sua escolha dentre as possíveis de serem usadas com o iaijutsu. Conforme progride em seu caminho de meditação e autocontrole, o kensai desenvolve técnicas que prezam pela velocidade de raciocínio e amplitude dos sentidos de uma forma praticamente sobrenatural. É quase impossível pegar um kensai desprevenido, mas quando o inverso acontece, geralmente os oponentes não tem chance de revidar.

### MESTRE DO IAIJUTSU

A partir do 3º nível, você adquire a habilidade de surpreender seus inimigos com um ataque mortal com uma arma de sua escolha dentre adaga, cimitarra, espada curta, espada longa ou rapieira. Na primeira rodada de um combate, com sua arma ainda embainhada, você pode sacá-la e subitamente realizar a ação de Ataque com essa arma corpo-a-corpo contra um oponente que ainda não tenha agido. Você recebe vantagem na primeira jogada de ataque e, se atingir esse ataque, o alvo sofre dano extra igual à sua rolagem de iniciativa. Em uma acerto crítico, adicione um d20 extra no dano desse ataque. Você não recebe os benefícios do Iaijutsu nos ataques realizados após o primeiro, independentemente de ter atingido ou não.

### BUSCA DA AUTOPERFEIÇÃO

No 7º nível, sua busca pelo constante aperfeiçoamento pessoal torna você um artesão capaz em todas as áreas possíveis. Você se torna proficiente em duas ferramentas de artesão, à sua escolha. Além disso, você adiciona metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de habilidade usando uma ferramenta de artesão, com a qual você não seja proficiente.

### MEDITAÇÃO DA LÂMINA

No 10º nível, você pode realizar uma meditação logo após terminar um descanso curto, com sua espada em mãos, que fortalece seu elo com ela. Você pode escolher um dos benefícios a seguir que dura enquanto você empunhar sua arma ou até você realizar uma nova meditação:

**Força de Espírito.** Você ganha vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado.

**Intuição Extraordinária.** Você ganha vantagem em jogadas de iniciativa.

**Mente Intocável.** Você ganha vantagem em testes de resistência para não ser enfeitiçado.

**Percepção da Matéria.** Você adquire percepção às cegas com 3 metros de alcance.

**Proteção Sobrenatural.** Quando uma criatura atingir você com um ataque, você pode usar sua reação para adicionar +3 de bônus a sua CA contra esse ataque, possivelmente fazendo-o errar. Você não precisa ver a criatura atacante.

**Sexto Sentido.** Quando sofrer um ataque corpo-a-corpo durante uma rodada surpresa, você pode usar sua reação para atacar a criatura que atacou você.

**Uno com a Espada.** Você adiciona 1d8 de dano extra ao primeiro ataque corpo-a-corpo que você atingir a cada rodada.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

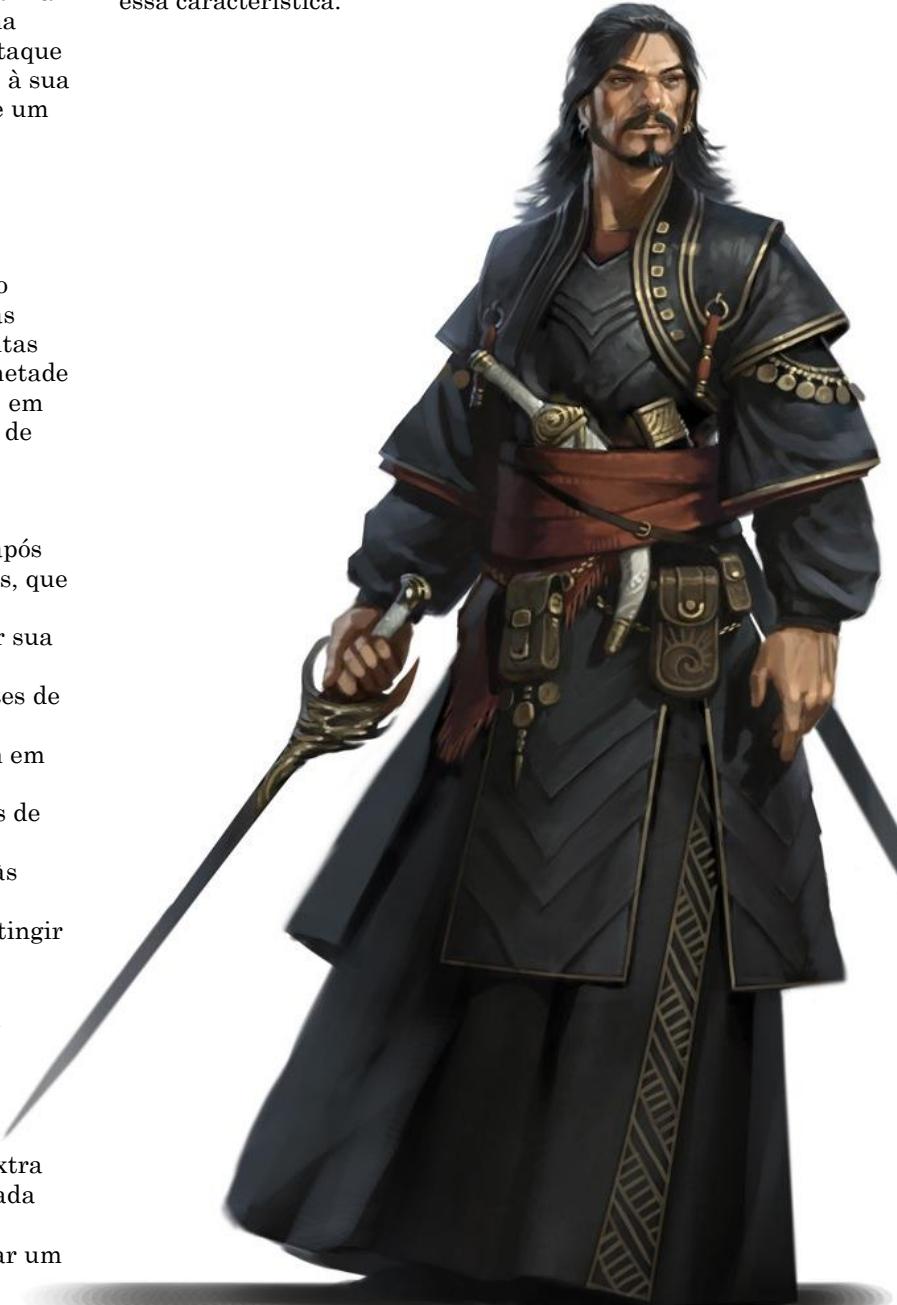
### MOVIMENTO ANTES DO PENSAMENTO

A partir do 15º nível, você desenvolve uma técnica que aprimora seu raciocínio, antecipando sua ação momentos antes de um combate. Você pode aplicar seu bônus de proficiência em suas rolagens de iniciativa. Além disso, você pode rolar sua iniciativa mesmo em uma rodada que você estaria surpreso, mas você não age nesse turno. Se um inimigo com uma contagem de iniciativa inferior a sua se aproximar a 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para sacar sua arma e realizar um ataque de Iaijutsu contra esse oponente.

### MEDITAÇÃO PERFEITA

No 18º nível, você adquire a perfeição do foco da sua meditação, podendo manter dois efeitos de sua Meditação da Lâmina simultaneamente. Quando você realizar a meditação durante um descanso curto, você pode escolher dois benefícios descritos na sua Meditação da Lâmina que duram até você realizar uma nova meditação.

Você deve escolher dois benefícios diferentes ao usar essa característica.



## MESTRE DAS CORRENTES

O arquétipo Mestre das Correntes simula o estilo de combate exótico de um ser das profundezas: o diabo das correntes. Desarmar, enrolar e derrubar seus oponentes são manobras de combate eficientes, evitando que os adversários tenham se quer a chance de contra-atacar.

### ESTILO DE COMBATE EXÓTICO

A partir do 3º nível, você adquire perícia em combate usando armas maleáveis incomuns. Suas armas de mestre das correntes são a corda com gancho, a corrente, a corrente farpada, o chicote e o mangual. Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo usando uma dessas armas, você pode abdicar de causar o dano normal e realizar uma tentativa de agarrar (veja no *Livro do Jogador*). Se você for bem sucedido em agarrar a criatura, ela permanecerá agarrada até você usar uma ação bônus para desencadear uma das manobras especiais a seguir.

**Enrolar.** A criatura agarrada fica impedida e você não pode realizar ataques com sua arma, até o início do seu próximo turno.

**Puxão.** Você pode realocar a criatura agarrada em qualquer espaço desocupado, no seu alcance, a até 3 metros do espaço que ela ocupava, liberando sua arma em seguida.

**Rasteira.** A criatura agarrada fica caída, liberando sua arma em seguida.

**Desarme.** Escolha um item que a criatura agarrada esteja empunhando. Você tira o item escolhido da criatura e pode colocá-lo em qualquer ponto dentro do seu alcance, liberando sua arma em seguida. Se você tiver uma mão livre, você pode segurar o item retirado da criatura.

### ARMAS DO MESTRE DAS CORRENTES

Como um mestre das correntes, você pode usar uma corda com gancho e uma corrente como arma e é proficiente com elas. A partir do 10º nível, você se torna proficiente com a corrente farpada. Essas armas tem as seguintes características:

**Corda com Gancho.** Arma corpo-a-corpo marcial que causa 1d6 de dano perfurante e tem a propriedade alcance.

**Corrente.** Arma corpo-a-corpo marcial que causa 1d10 de dano de concussão e tem as propriedades pesada, alcance e duas mãos.

**Corrente Farpada.** Arma corpo-a-corpo marcial que causa 1d10 de dano cortante e tem as propriedades pesada, alcance e duas mãos.

### MOVIMENTO DA CORRENTE

No 7º nível, você adquire um domínio tão extremo com correntes e cordas que pode usa-las pra se balançar, escalar rapidamente ou até mesmo andar sobre ela, quando conveniente.

Sua arma funciona como se fosse uma corda com arpéu de mesmo comprimento. Quando você fizer um teste de habilidade usando uma de suas armas de mestre das correntes para se movimentar, você ganha um bônus nesse teste igual ao dobro do seu bônus de proficiência. Além disso, escalar usando uma corda ou corrente não lhe custa movimento extra.

## MAESTRIA DA CORRENTE

No 10º nível, você aprimora suas técnicas e até suas armas de escolha. Você ganha proficiência em ferramentas de ferreiro, se ainda não tiver. Você pode forjar uma corrente farpada, com a qual você é proficiente, e pode usá-la para executar suas manobras de mestre das correntes. Além disso, você recebe vantagem nos testes de Força (Atletismo) feitos em testes resistidos de agarrar ao utilizar uma de suas armas de mestre das correntes para realizar as manobras especiais do seu estilo de combate exótico.

Se você usar uma corrente farpada para usar as manobras especiais enrolar, puxão ou rasteira contra uma criatura que você está agarrando com ela, você causa 1d10 de dano perfurante à criatura agarrada.

### ALCANCE EXTENDIDO

A partir do 15º nível, você pode estender o alcance dos seus ataques com suas armas de escolha. Você pode realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura a até 4,5 metros de você com um chicote, corrente, corrente farpada ou corda com gancho.

### ATAQUE GIRATÓRIO

No 18º nível, você é capaz de executar uma dança de aço contra todos os seus inimigos. Com sua ação, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma de mestre das correntes que você esteja empunhando, contra cada inimigo dentro do seu alcance.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.



## MESTRE DO ARREMESSO

O arquétipo Mestre do Arremesso simula um guerreiro focado em arremessar todo tipo de arma, enfraquecendo seus inimigos antes de se engajar em um combate corporal com eles. Esses guerreiros são devastadores com todo tipo de arma corpo-a-corpo, sendo capazes de arremessa-las com a mesma facilidade que arremessam uma adaga. Um guerreiro que adquira a maestria em arremessar todo tipo de arma, torna-se um pesadelo numa batalha contra inimigos que tentem se engajar com elas para ter alguma chance de derrotá-los.

### ARREMESSO VERSÁTIL

A partir do 3º nível, você pode usar qualquer arma que você seja proficiente como uma arma de arremesso. Todas as armas corpo-a-corpo em que você tiver proficiência ganham a propriedade arremesso (distância 6/18). Se a arma possuir a propriedade versátil, ela pode ser arremessada com as duas mãos, causando o dano indicado quando for usada para realizar um ataque corpo-a-corpo com as duas mãos.

### ATAQUE DE RETORNO

Ao atingir o 7º nível, você pode fazer com armas arremessadas por você retornem para sua mão logo após o ataque ser definido. Quando você realizar um ataque com uma arma de arremesso, você pode usar uma ação bônus para fazer a arma arremessada voltar magicamente para sua mão logo após o ataque ser resolvido.

A partir do 11º nível, você pode fazer com que uma arma arremessada por você volte para a sua mão após um ataque, sem precisar usar uma ação para tal.



### ARREMESSO ESTREMECEDOR

No 10º nível, você pode criar tensões inacreditáveis quando se prepara pra arremessar sua arma, que fica visível ao seu redor como ondas de calor. Quando você libera sua arma, esse poder segue com sua arma.

Como uma ação bônus, você pode escolher tratar suas jogadas de ataque à distância com armas com a propriedade arremesso como ataques corpo-a-corpo, até o início do seu próximo turno. Isso permite que você realize ataques de oportunidade com essas armas como se você tivesse alcance de 6 metros e impede que você sofra desvantagem por ter um inimigo adjacente a você enquanto realiza ataques à distância.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### RICOCHETE RELÂMPAGO

A partir do 15º nível, você pode fazer sua arma ricochetear em um inimigo, potencialmente atingindo outra criatura próxima. Se você atingir uma criatura a até 6 metros de você com um ataque à distância com uma arma de arremesso, você pode usar sua reação para realizar um ataque à distância com a mesma arma contra um alvo que esteja a até 3 metros do alvo atingido.

### LÂMINA GIRATÓRIA

No 18º nível, você pode atirar sua arma fazendo parecer que você está atacando uma dezena de inimigos ao mesmo tempo. Você se torna o centro de uma tempestade de aço e sua arma de arremesso voa para golpear um inimigo, retorna e ricocheteia inofensiva em você, para então voar e atacar outro inimigo. Com sua ação, você pode fazer um ataque à distância com uma arma cortante com a propriedade arremesso contra cada inimigo a até 6 metros de você. Você pode atacar cada alvo só uma vez com este ataque.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

# LADINO

Arquétipos de  
Ladino



## **CAÇADOR DE TESOUROS**

Você se especializou em invadir e saquear locais perigosos. Esse arquétipo é seguido por diversos aventureiros em busca de tesouros antigos e que desejam evitar os habitantes e perigos existentes na maioria dos hostis ambientes subterrâneos e selvagens. Conforme progride, você desenvolve técnicas que permitem que você tome o caminho mais fácil e seguro para os grandes prêmios existentes em quase todas as masmorras e covis de criaturas poderosas que habitam no mundo.

### **INVASOR PROFISSIONAL**

A partir do 3º nível, você aprimora sua perícia em abrir fechaduras e desarmar armadilhas em masmorras. Você adquire vantagem em testes de Inteligência (Investigação) feitos para encontrar armadilhas e em testes feitos com ferramentas de ladrão para abrir fechaduras e desarmar armadilhas.

### **SENTIR ARMADILHA**

No 3º nível, você se torna perito em evitar os perigos mais comuns elaborados pelos habitantes de masmorras contra invasores. Você adquire resistência a dano de armadilhas e tem vantagem em testes de resistência contra armadilhas.

### **EVITAR O PERIGO**

No 9º nível, você consegue passar despercebido por áreas em que existam inimigos, mas que não tenham notado sua presença, silenciosamente escalando as paredes ou até passando pelo teto. Você adquire deslocamento de escalada 6 metros e pode escalar qualquer superfície não-mágica e até andar de cabeça para baixo no teto sem precisar realizar um teste de Força (Atletismo). Você recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) se usar seu movimento ou a ação de Disparada e terminar seu turno atrás de uma barreira que possa dar cobertura a você. Além disso, é impossível rastrear você por meios não-mágicos.

### **ENCONTRAR TESOURO**

No 13º nível, você sabe exatamente onde procurar por itens valiosos quando está explorando e nada passa despercebido ao seu olhar ganancioso e ávido por riquezas. Você recebe +5 de bônus nos seus valores de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) passivos para encontrar tesouros e saberá que um objeto é mágico assim que tocalo. Além disso, sempre que você passar a menos de 6 metros de um item mágico, obra de arte, gema ou item de valor que esteja escondido, você saberá que existe algo valioso escondido nas proximidades e poderá realizar um teste de Inteligência (Investigação) com vantagem para procurar esse tesouro.

### **FUGA SOBRENATURAL**

Ao atingir o 17º nível, mesmo nos raros momentos em que você é descoberto por seus inimigos, você consegue criar uma rota de fuga totalmente inesperada. Você pode usar sua ação para magicamente atravessar uma barreira não-mágica de até 1,5 metro de espessura, aparecendo no espaço desocupado mais próximo dessa barreira do outro lado dela. Se a barreira tiver mais de 1,5 metro de espessura, sua tentativa fracassa e você permanece no espaço atual. Além disso, você ganha vantagem em testes de habilidade e testes de resistência contra efeitos que lhe imponham as condições agarrado, impedido ou paralisado.



## DANÇARINO DAS SOMBRA

Você enveredou por um caminho sombrio e sobrenatural, adquirindo poderes direto da Umbra. Ao se tornar um dançarino das sombras você aprende a manipular a energia das trevas com uma maestria sem igual. Você pode praticamente sumir na escuridão e até mesmo usar o Plano das Sombras para surpreender seus inimigos.

### CAMUFLAGEM SOMBRIA

A partir do 3º nível, você aprende a usar as trevas para se camuflar. Você recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) enquanto estiver em áreas de escuridão ou penumbra. Além disso, uma criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque contra você enquanto permanecer nessa área, mesmo que possa ver no escuro.

### VER NAS TREVAS

A partir do 3º nível, sua visão se adapta as trevas, o ambiente em que você se sente mais confortável. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra.

### PROJEÇÃO SOMBRIA

No 9º nível, você desenvolve uma técnica letal quando surpreende um inimigo com um ataque vindo das trevas. Usando sua ação, enquanto estiver escondido em uma área de escuridão ou penumbra, você pode fazer com que sua mão entre na sombra que você ocupa e apareça em outra, que você possa ver, a até 15 metros de você. Você pode realizar um ataque corpo-a-corpo como parte dessa ação e isso não denunciará sua localização.

### VIAGEM ÚMBRAL

No 13º nível, você pode viajar através do Plano das Sombras. Com sua ação, você pode entrar na Umbra e sair dela no início do seu próximo turno. No Plano das Sombras, você se move até o dobro do seu deslocamento de caminhada e pode se mover através de criaturas e objetos do Plano Material como se eles fossem terreno difícil, mas você não pode terminar seu turno em um espaço ocupado. Enquanto estiver lá, você não pode atacar nem ser atacado por ninguém no Plano Material, exceto por uma criatura que possa acessar o Plano da Sombras.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### FORMA DE SOMBRA

Ao atingir o 17º nível, você consegue se mesclar às trevas a um ponto que é impossível distinguir o que é você e o que é escuridão. Com sua ação, você pode assumir uma forma sombria por 1 minuto que tem as seguintes características:

- Você tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos.
- Você pode usar a característica Viagem Umbral, uma vez por rodada, enquanto permanecer nessa forma.

- Você recebe vantagem nas suas jogadas de ataque enquanto você e seu alvo estiverem em área de escuridão ou de penumbra.
- Enquanto estiver sob luz plena, você tem desvantagem nas suas jogadas de ataque e testes de resistência.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## FACE FANTASMAGÓRICA

Você ingressou no clã recluso de assassinos mascarados conhecido como Face Fantasmagórica. Esse clã secreto surgiu quando seu fundador fez uma barganha com seres das trevas para conseguir vingança contra seus inimigos. Desde então, ele recrutou um exército de assassinos de elite especializados em matar seus oponentes usando o medo. Ao ingressar nesse clã, você passa a usar uma máscara apavorante que permite que você penetre na mente dos seus inimigos, alcançando seus mais profundos medos e despertando seus pesadelos adormecidos.

### PRESENÇA INTIMIDANTE

A partir do 3º nível, sua mera presença já se torna desconfortável para outras criaturas. Você se torna proficiente em Intimidação, se ainda não for. Além disso, você tem vantagem em testes de Carisma (Intimidação), porém, você sofre desvantagem em testes de Carisma (Persuasão). Quando você for bem sucedido em intimidar uma criatura, ela ficará amedrontada em relação a você até o início do seu próximo turno.

### ATAQUE APAVORANTE

No 3º nível, quando você atacar uma criatura surpresa, você consegue gelar o coração dela de medo. Se você estiver com sua máscara apavorante e realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que não possa ver você, além de causar o dano normal, você pode deixar o alvo amedrontado. Você aparece na frente da criatura atingida e, se ela puder ver você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. O alvo pode realizar um novo teste de resistência no final de cada turno dele, terminando o efeito com um sucesso.

Se uma criatura for bem sucedida no teste de resistência, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

### PESADELO FURTIVO

No 9º nível, você consegue desaparecer da mente de uma criatura que esteja com medo de você, apavorando-a através de sons fantasmagóricos ou sopros gélidos. Enquanto uma criatura estiver amedrontada em relação a você, você pode, com uma ação bônus, realizar um teste de Destreza (Furtividade) CD 15, para ficar invisível para essa criatura. A criatura sofre desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque mesmo que não possa ver você, mas ela pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próximo de você, já que não consegue te ver.

Você aparece para a criatura se ataca-la ou conjurar uma magia nela.

### INVERSÃO DO MEDO

No 13º nível, você se torna uma cria dos pesadelos. Você tem vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado. Além disso, quando uma criatura que você possa ver, conjurar uma magia ou usar um habilidade que possa amedrontar você e você for bem sucedido no teste de resistência contra o efeito, se você estiver com sua máscara apavorante, você pode usar sua reação para amedrontar

essa criatura. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. O alvo pode realizar um novo teste de resistência no final de cada turno dele, terminando o efeito com um sucesso.

### PAVOR ATORMENTADOR

Ao atingir o 17º nível, quando você amedronta uma criatura, o alvo pode literalmente morrer de medo devido aos pesadelos que tumultuam sua mente. Sempre que uma criatura terminar o turno dela amedrontada em relação a você por qualquer motivo, você pode usar sua reação para causar 4d10 de dano psíquico nela.

A partir de agora, seus efeitos de medo são tão poderosos que até mesmo criaturas imunes a condição amedrontado podem ser afetadas por suas características de medo. Essas criaturas recebem vantagem nos testes de resistência para não serem amedrontadas.



## LÂMINA INVISÍVEL

Você focou todo o seu treinamento em técnicas de combate utilizando facas, adagas e armas similares. Armado com suas adagas, você é mais letal que a maioria dos combatentes treinados. Usando movimentos rápidos com suas mãos enquanto brande suas adagas, você ludibriaria os sentidos dos seus adversários, deixando-os aturdidos conforme você desfere golpes precisos em sequência. Além de adquirir uma maestria incomparável no uso de lâminas leves, você aprende a enganar a visão dos seus inimigos enquanto dança no campo de batalha.

## MÃO INVISÍVEL

A partir do 3º nível, você desenvolve uma técnica que permite desferir um ataque tão rápido que o alvo se quer percebe que foi atingido. Com sua ação, realize um único ataque com uma arma leve perfurante contra uma criatura surpresa. Se você atingir, role o dano normalmente, porém, o alvo não saberá que sofreu esse dano até o final do seu próximo turno. Se você atacou o alvo enquanto estava escondido, esse ataque não revelará sua localização. Além disso, você recebe vantagem em todos os testes de Destreza (Prestidigitação) que fizer usando armas leves perfurantes.



## LÂMINA VELOZ

Também a partir do 3º nível, você pode realizar um ataque repentino com uma arma escondida. Com uma ação bônus, você pode sacar uma arma leve perfurante escondida e realizar um ataque com ela. Você recebe vantagem nesse ataque e, se atingir, ele será considerado um Ataque Furtivo mesmo que você já tenha realizado seu Ataque Furtivo nessa rodada. Se a arma tiver a propriedade arremesso, você pode arremessa-la com esse ataque.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente. No 13º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes de precisar terminar um descanso curto ou longo, mas não mais de uma vez por turno.

## ATAQUE EXTRA

No 9º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno.

## DESAPARECER NA MULTIDÃO

No 13º nível, você consegue sumir em meio ao combate ao provocar uma distração. Se você usar seu movimento para passar por trás de uma criatura amigável ou um barreira que seja maior que você, você pode usar uma ação bônus para ser afetado pela magia *invisibilidade* por até 1 minuto. Diferente dos efeitos normais de *invisibilidade*, apenas as criaturas inimigas cuja barreira estava entre você e elas quando você usou essa característica, não poderão ver você. Você aparece para essas criaturas se realizar um ataque, conjurar uma magia ou fizer qualquer barulho, como falar ou quebrar um frasco.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

## TÉCNICA DA LÂMINA FURTIVA

Ao atingir o 17º nível, você desenvolve uma técnica de combate que usa uma troca de mão incrivelmente rápida para ludibriar seus adversários. Durante um combate, você pode usar uma ação bônus para ativar a técnica da mão invisível por 1 minuto. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra você a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para realizar um teste de Destreza (Prestidigitação). Sua CA contra o ataque dessa criatura será igual ao resultado do seu teste de Destreza (Prestidigitação) ou sua CA normal, o que for maior. Se a criatura errar essa ataque, você pode imediatamente realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma leve perfurante que você estiver empunhando. Você recebe vantagem nesse ataque e, se atingir, ele será considerado um Ataque Furtivo. Esse ataque não conta na quantidade de Ataques Furtivos que você pode realizar numa rodada.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## LARÁPIO DE ALMAS

Em algumas ocasiões, ladrões se aliam a necromantes e outros manipuladores da morte, até mesmo com mortos-vivos, quando veem vantagem nisso. Alguns desses ladrões se aprofundam ainda mais nessas alianças, ingressando no arquétipo Larápio de Almas. Esses ladrões aprendem a drenar a energia vital das criaturas e manipular essa energia em seu próprio benefício. No momento em que se torna um larápio de almas, o ladrão deixa de se interessar pelas frivolidades mundanas e passa a querer apenas se apossar da vida dos outros.

### FURTO DE VIDA

A partir do 3º nível, você se torna capaz de drenar a energia vital das criaturas. Quando você atingir uma criatura viva com um ataque corpo-a-corpo que se qualifique para um ataque furtivo, você pode decidir não causar o dano extra do seu ataque furtivo. Ao invés de sofrer o dano extra, o alvo do seu ataque deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou sofrerá dano necrótico igual ao dano extra do seu ataque furtivo. Além disso, o máximo de pontos de vida do alvo é reduzido numa quantidade igual ao dano necrótico sofrido e você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a esse dano. Um sucesso na resistência reduz o dano necrótico à metade e ignora a redução no máximo de pontos de vida do alvo. Você não recupera pontos de vida se o alvo obtiver um sucesso na resistência.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### DEPENDÊNCIA DE VIDA

Também no 3º nível, você não sente mais necessidade de se alimentar ou descansar como um ser vivo normal. Você não precisa mais comer, beber ou dormir. Você ainda precisa realizar um descanso (mas não precisa dormir) para recuperar pontos de vida ou características de classe que exijam terminar um descanso longo.

Uma vez por dia, você precisa drenar a energia vital de uma criatura humanoide que esteja inconsciente, porém viva, através do seu Furto de Vida. Se não fizer isso, você sofrerá desvantagem nas suas jogadas de ataque e testes de habilidade até sugar a energia de uma criatura viva dessa forma.

### SENTIR VIDA

No 9º nível, você consegue sentir a presença de criaturas vivas e pode definir o estado físico delas. Com sua ação, você pode realizar um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, para descobrir quantas criaturas vivas existem a até 18 metros de você. Se você se concentrar em uma criatura específica no alcance, no seu turno subsequente, você saberá se a criatura está com mais ou menos da metade do seu máximo de pontos de vida.

### DRENAR ENERGIA MÍSTICA

No 13º nível, você aprimora sua habilidade de furtar a energia vital de um ser vivo e passa a ser capaz de drenar sua energia mística também. Quando você atingir uma criatura viva com um ataque corpo-a-corpo que se qualifique para um ataque furtivo, você pode decidir não causar o dano extra do seu ataque furtivo. Ao invés de sofrer o dano extra, o alvo do seu ataque deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou perderá um espaço de magia disponível de nível mais alto, até o máximo de 5º nível. Você armazena a energia drenada na arma que atingiu a criatura. Durante 1 minuto, seus ataques com essa arma são considerados mágicos com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos. Além disso, você recebe um bônus nas suas jogadas de dano com essa arma igual ao nível do espaço de magia drenado.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### USURPAR A ALMA

Ao atingir o 17º nível, você se torna capaz de drenar a alma das criaturas que tenham uma centelha de vida fraca. Quando você atinge uma criatura viva que esteja com menos de 40 pontos de vida, com um ataque furtivo com uma arma corpo-a-corpo, você pode drenar a alma dessa criatura, se fortalecendo no processo. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou morrerá instantaneamente. Mesmo que passe na resistência, o alvo ainda sofrerá o dano do seu ataque furtivo normalmente. Após matar uma criatura dessa forma, você recebe vantagem nos seus testes de resistência e testes de habilidade até o final do seu próximo turno.

## MIMETIZADOR

Um ladino que segue o arquétipo Mimetizador não rouba ou furtá bens, ele copia as habilidades possuídas por outras criaturas. Com uma compreensão além do normal sobre treinamento e estudo, um mimetizador consegue entender a forma como uma criatura acessa e adquire uma determinada habilidade apenas observando. Com uma capacidade sobrenatural, ele simula com perfeição a ação que acabou de ver e pode, inclusive, privar a criatura de usar sua própria habilidade por um período quando atinge um nível de compreensão muito elevado.

### PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

No 3º nível, quando você escolhe esse arquétipo, você adquire proficiência em Enganação e Intuição, se ainda não tiver.

### COPiar HABILIDADE

A partir do 3º nível, você adquire a capacidade de simular uma habilidade que você veja em ação. Quando você vir uma criatura de nível de desafio igual ou inferior à metade do seu nível de ladino, usando uma característica ou traço, você pode realizar um teste de Sabedoria (Intuição) CD 10 para copia-lo. Se for bem sucedido, você copia a habilidade e pode usá-la por 1 hora. Você não pode copiar traços de uso limitado (que possuam usos diários ou recarregáveis) com essa característica. Apenas características que usem ações, reações ou ações bônus podem ser copiadas com essa característica. Você também não pode copiar tipos de deslocamentos como voo, ou escavar ou traços passivos como visão no escuro, imunidades ou resistências.

A partir do 11º nível, você pode copiar traços passivos como imunidades, sentidos ou qualquer outro traço que não exija algum tipo de ação para funcionar.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### SIMULAÇÃO AVANÇADA

No 9º nível, você consegue simular características mais exclusivas de outras criaturas. Quando você vir uma criatura de nível de desafio igual ou inferior à metade do seu nível de ladino, usando uma característica ou traço de uso limitado, você pode realizar um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15 para tentar compreender como esse habilidade funciona. Se for bem sucedido, você poderá ativar a habilidade copiada uma vez a qualquer momento, num período de 1 hora. Não é possível simular a característica Conjuração através dessa característica.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### SIMULAR CONJURAÇÃO

No 13º nível, ao observar atentamente uma criatura conjurando uma magia, você consegue compreender os gestos e verbalizações da magia. Quando você vir uma criatura conjurando uma magia que pertença a um nível igual ou inferior ao seu nível de ladino dividido por quatro, você pode realizar um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15 + nível da magia, para compreendê-la. Se você for bem sucedido, poderá conjurar a magia, uma vez, a qualquer momento, num período de 1 hora. Você precisa fornecer os

componentes materiais para essa magia, se ela possuir algum.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### USURPAR CARACTETÍSTICA

Ao atingir o 17º nível, você pode privar uma criatura de uma característica que ela possua, quando você simula-la. Quando você vir uma criatura usando uma característica que você possa copiar com uma de suas características de mimetizador, você pode, no seu turno, usar sua ação para tocar essa criatura e realizar o teste de Sabedoria (Intuição) com a CD apropriada. Se você obtiver sucesso, o alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma). Se fracassar, ela não poderá usar a característica que você copiou por 1 hora. Copiar uma magia impede a criatura alvo de conjurar esta magia específica por 1 hora.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



# MAGO

Tradições Arcanas





## ARQUEARIA ARCANA

Aqueles que buscam a perfeição na arte da arquearia percebem que a magia arcana é a forma mais fácil de alcançá-la. Os elfos passaram séculos aperfeiçoando a arte da arquearia arcana, encontrando uma forma de mesclar seus poderes mágicos inatos com sua agilidade e graça herdada de seus ancestrais. A tradição da Arquearia Arcana é o caminho mais óbvio para os elfos que querem salvaguardar sua arte arcana rara para momentos decisivos, mas sem ficar limitado apenas a usar seus truques.

### RESTRICÃO: EXCLUSIVA PARA ELFOS

Apenas elfos e meio-elfos podem escolher a tradição arcana arquearia arcana. Elfos tradicionalmente são conhecidos por misturar as artes da arquearia com poderes mágicos.

Seu Mestre pode ignorar essa restrição para adequá-la melhor a campanha. A restrição reflete a história dos elfos que são conhecidos por seres exímios arqueiros e magos ainda mais competentes, mas ela pode não se aplicar ao cenário do seu Mestre.

### ESTILO DE ARQUEARIA

Começando no 2º nível, você adquire proficiência com arcos curtos e arcos longos. Você também ganha proficiência em Percepção, se ainda não tiver.

### TIRO ARCANO

Também no 2º nível, você pode imbuir seus ataques com arco com poder arcano. Se você tiver um espaço de magia de, pelo menos, 1º nível disponível, você pode usar uma ação bônus para imbuir seu próximo ataque à distância com um arco, com poder mágico. Esse ataque é considerado mágico com o propósito de ultrapassar resistência ou imunidade a ataques ou danos não-mágicos. Além disso, se você atingir o ataque, ele causará dano extra igual ao nível do espaço de magia mais elevado que você tiver disponível.

A partir do 7º nível, enquanto você tiver um espaço de magia de, pelo menos, 4º nível disponível, você pode criar flechas de pura energia como parte de cada ataque com arco. Você não precisa mais de munição mundana para abastecer o seu arco e todos os seus ataques são considerados mágicos com o propósito de ultrapassar resistência ou imunidade a ataques ou danos não-mágicos.

### ATAQUE EXTRA

No 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno.

### FLECHA ENCANTADA

A partir do 10º nível, você pode encantar uma flecha com magia arcana. Quando você usar a ação de Ataque para atacar com um arco, você pode usar uma ação bônus para imbuir seu próximo ataque com uma magia de mago que afete uma criatura e tenha alcance de toque. Se você atingir o ataque, a magia que está imbuída na flecha será descarregada no alvo atingido, como se você tivesse conjurado a magia diretamente nele. Se você errar, a magia será desperdiçada.

Você pode usar essa característica duas vezes. Após isso, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

### CHUVA DE FLECHAS

No 14º nível, você pode gastar seu poder mágico para disparar uma revoada de flechas.

Com sua ação, você pode gastar um espaço de magia de 5º nível ou superior, para realizar um ataque à distância com um arco contra cada criatura que estiver no alcance do seu arco. Alternativamente, você pode escolher realizar cinco ataques à distância com um arco, ao invés de realizar um ataque contra cada criatura no alcance. Todos os seus ataques devem ser desferidos contra uma única criatura.

Quando você usa essa característica, você não sofre desvantagem nas suas jogadas de ataque por atacar um alvo além da distância normal do seu arco.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

## INICIAÇÃO EM DEMONOLOGIA

Apesar do nome sugerir a ligação exclusiva com demônios, um demonologista é um especialista nos planos inferiores e nas criaturas que habitam esses locais torpes. Conforme se imerge nos estudos do ocultismo e busca conhecimento sobre demônios, diabos, yuguloths e outros corruptores, você corre mais risco de se deparar com forças além de seu controle. Quando isso ocorre, na maioria das vezes, o preço pago é a perda de sua alma.

Seus estudos e ligação com esses seres transformam você em um mago mal visto na maioria das sociedades, similar a um necromante. Nem todo demonologista é maligno, mas conforme eles lidam com os seres dos planos inferiores, existe uma forte possibilidade de se tornarem.

### CONHECIMENTO OBSCURO

Começando no 2º nível, você aprofunda seus estudos sobre os planos inferiores, lhe tornam um perito no assunto. Você ganha vantagem em testes de Inteligência que você fizer para saber sobre o Inferno, o Abismo ou sobre corruptores.

### LUDIBRIAR CORRUPTOR

Também no 2º nível, você pode usar seus conhecimentos para enganar corruptores. Você ganha proficiência em Persuasão e Enganação. Você tem vantagem em testes de Carisma (Persuasão) e Carisma (Enganação) quando estiver lidando com um corruptor. Além disso, um corruptor sofre desvantagem em qualquer teste de resistência para não ser enfeitiçado por você.

### CONVOCAÇÃO VIL

No 6º nível, você descobre a existência dos nomes verdadeiros dos corruptores e pode tentar convocar um corruptor específico através de um ritual. Com sua ação, você pode gastar um espaço de magia de 3º nível para fazer um ritual que leva 1 hora. Quando concluir o ritual, você invoca um corruptor de nível de desafio 4 ou inferior que você conheça o nome verdadeiro, no centro de um círculo ritual feito por você. Esse corruptor estará sob seu controle, como se estivesse sob efeito da magia *dominar monstro*. O corruptor permanece com você enquanto você mantiver a concentração, por até 8 horas, até ele morrer ou até você dispensa-lo com uma ação bônus no seu turno.

Se você não souber o nome verdadeiro do corruptor, ele será indiferente a você, mas você pode tentar barganhar com ele para que ele ajude você a completar uma tarefa específica. Se o corruptor não aceitar sua barganha, ele ficará livre para agir por 8 horas no plano atual e você não poderá usar uma ação bônus para dispensa-lo.

Você pode gastar um espaço de magia de nível superior, aumentando o nível de desafio máximo do corruptor em 1 para cada nível do espaço de magia acima do 3º.

A partir do 13º nível, um corruptor invocado através dessa característica que estiver enfeitiçado por você, lhe dirá seu nome verdadeiro voluntariamente.

### RESISTIR À CORRUPÇÃO

A partir do 10º nível, sua constante interação com corruptores torna você resistente aos poderes deles. Você tem vantagem em testes de resistência e em testes de habilidade contra ataques, magias e efeitos mágicos de corruptores.

### LÍDER DA CABALA

No 14º nível, você se torna líder de um grupo de cultistas e adoradores de corruptores. Você adquire uma quantidade de seguidores que são fanáticos do culto (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) leais a você igual ao seu nível de mago dividido por três (inicialmente quatro).

Você pode liderar um círculo ritualístico com seus seguidores para invocar um corruptor mais poderoso que o normal através da característica convocação vil. Cada seguidor seu deve gastar um espaço de magia de 2º nível e você deve gastar um espaço de magia de 3º nível ou superior, como normal. O nível de desafio máximo do corruptor que você pode invocar aumenta em 1 para cada seguidor seu que participar do ritual. Quando o ritual for concluído, o corruptor escolhido aparecerá no centro do círculo ritual feito por você.

Convocar um ser tão poderoso exige o dispêndio de muita energia e conjuradores fracos podem perecer ao realizar tal ritual. Assim que o corruptor surgir, cada seguidor seu deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou morrerá instantaneamente.

Se um seguidor seu morrer, você pode tentar recrutar um novo. Você precisa de uma semana de busca e pesquisa para cada seguidor novo que você quiser recrutar.



## MAESTRIA ALQUÍMICA

Os segredos da alquimia podem ser desvendados por muitos curiosos, mas apenas os detentores de poder arcano podem descobrir os maiores e mais poderosos desses segredos. Os Mestres Alquimistas são magos que se doutrinam no estudo constante da alquimia e da transmutação da matéria. Através de seus estudos eles desenvolvem técnicas únicas de criação de poções, bombas e diversos outros itens que apenas eles sabem fazer.

### EXPERIMENTOS ALQUÍMICOS

Começando no 2º nível, você adquire proficiência com suprimentos de alquimista. É necessário obter sucesso num teste usando as ferramentas de alquimista CD 15 e gastar 1 dia de trabalho para cada 25 po que o item custar. Você tem vantagem em todos os testes que fizer com essas ferramentas. Os itens criados por você são mais potentes e mais caros que as versões disponíveis em mercado. Veja a seguir os itens que você pode criar e os efeitos deles:

**Ácido (frasco).** O dano do ácido criado por você é 2d6 + seu modificador de Inteligência. *Custo de criação:* 50 po.

**Antídoto (frasco).** O antídoto criado por você dá vantagem em testes de resistência contra efeitos de veneno, além de resistência a dano de veneno. *Custo de criação:* 75 po.



**Fogo Alquímico (frasco).** O dano inicial de um fogo alquímico criado por você é 1d4 + seu modificador de Inteligência. Além disso, a CD de resistência de Destreza para apagar as chamas é 12 ao invés de 10. *Custo de criação:* 75 po.

**Veneno Básico (frasco).** O dano do veneno criado por você é 1d4 + seu modificador de Inteligência. Além disso, a CD de resistência de Constituição para resistir ao efeito do veneno é 12 ao invés de 10. *Custo de criação:* 150 po.

### NOVOS ITENS ALQUÍMICOS

Como mestre alquimista, você pode criar itens exclusivos, que não estão disponíveis no *Livro do Jogador* para um alquimista comum. A criação desses itens segue as mesmas regras de criação dos itens alquímicos padrão.

**Bastão de Fumaça.** Usando sua ação, você pode acender esse bastão e arremessa-lo a até 6 metros de distância. Ele emanará escuridão densa numa esfera com 3 metros de raio, no ponto onde cair, por 3 rodadas. Após esse período a fumaça se dispersa naturalmente e o bastão fica inútil. *Custo de criação:* 25 po.

**Bastão Solar.** Quando esse bastão é partido, ele emite um clarão luminoso que pode cegar as criaturas na área. Usando sua ação, você pode arremessar o bastão a até 6 metros de você e ele se partiu criando uma explosão luminosa numa esfera de 3 metros de raio. As criaturas na área devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficarão cegas até o final do seu próximo turno. *Custo de criação:* 100 po.

**Bolsa de Cola.** Essa bolsa de couro tem uma substância pegajosa em seu interior que se endurece em contato com o ar. Usando sua ação, você pode realizar uma jogada de ataque a distância com arma contra uma criatura a até 6 metros de você. Se atingir, a criatura ficará impedida até o final do próximo turno dela. Após isso, ela pode realizar um teste de resistência de Força CD 12 para se libertar da cola. A cola seca e se dispersa naturalmente após 1 minuto. *Custo de criação:* 50 po.

**Pedra Trovão.** Essa pedra sólida é feita de um material que emite uma poderosa onda sonora quando partido. Usando sua ação, você pode realizar um ataque a distância com arma contra uma criatura a até 6 metros de você. Se o ataque atingir, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 12 ou sofrerá 1d4 + seu modificador de Inteligência de dano trovejante e ficará surda até o final do seu próximo turno. *Custo de criação:* 50 po.

Você pode criar outros itens alquímicos se desejar, como pólvora ou óleo. Consulte o seu Mestre para saber o que você pode criar como mestre alquimista.

### FAMILIAR HOMÚNCULO

No 2º nível, você usa seus conhecimentos alquímicos e místicos para construir um pequeno corpo humanoide usando alguns materiais simples, como barro, cinzas e raiz de mandrágora. A partir desses materiais e usando seu sangue como componente material da magia *convocar familiar*, você dá vida a um leal companheiro. O homúnculo (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas) que você cria age como seu familiar. O homúnculo que você cria é inteligente e, diferente do padrão, partilha da sua proficiência com ferramentas de alquimista e pode auxiliar você nos seus experimentos. Enquanto estiver trabalhando com seu homúnculo, você reduz o tempo de criação de qualquer item que criar com as características de mestre alquimista à metade.

Se seu homúnculo morrer, você precisa terminar um descanso longo até poder realizar o ritual novamente e criar um novo homúnculo.

## CRIAR FÓRMULAS

A partir do 6º nível, você aprende a criar fórmulas que você pode usar para criar poderosas poções mágicas. Você pode criar qualquer poção mágica a qual você já tenha desenvolvido a fórmula. Todos os requisitos para criar essas fórmulas como magias e componentes são de critério do Mestre. Criar uma fórmula requer 1 dia para cada 100 po do seu custo, gasto com pesquisa, coleta de componentes e tentativas. Este tempo leva em consideração, pelo menos, 8 horas de trabalho diário dedicado exclusivamente à pesquisa e desenvolvimento da fórmula em questão. A tabela Criando uma Fórmula mostra o custo necessário para desenvolver uma fórmula para uma poção de determinada raridade, além do nível mínimo de mago para criá-la.

### CRIANDO UMA FÓRMULA

Raridade da Poção	Custo da Fórmula	Nível de Mago
Comum	50–100 po	6º
Incomum	250–500 po	6º
Rara	2.500–5.000 po	9º
Muito Rara	25.000–50.000 po	13º
Lendária	50.000–100.000 po	17º

Você começa aprendendo 2 fórmulas no 6º nível (uma de poção comum e uma de poção incomum), à sua escolha, e aprende novas conforme sobe de nível. Você aprende uma fórmula adicional no 9º (poção rara), 13º (poção muito rara) e 17º (poção lendária) níveis. Você precisa pagar apenas metade do custo de criação dessas fórmulas. Além delas, você pode aprender novas fórmulas através de pesquisas, similar à forma como aprenderia novas magias, pagando seu custo de criação.

Criar uma poção requer o mesmo tempo, mas o custo em po da poção é metade do custo necessário para desenvolver a fórmula. O preço final de uma determinada fórmula fica a critério do Mestre.

## BOMBAS ALQUÍMICAS

A partir do 10º nível, quando você desenvolver itens alquímicos que apenas um mestre alquimista com poderes arcânicos tem conhecimento. Você pode criar poderosas bombas usando seus conhecimentos de alquimia e suas capacidades arcânicas descritas a seguir.

**Bomba Pegajosa** (300 po). Com sua ação, você pode arremessar essa bomba a até 9 metros de você. Ao atingir uma superfície sólida, ela detona espalhando uma substância pegajosa numa esfera com 3 metros de raio. As criaturas na área devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou ficarão impedidas por 1 minuto. Uma criatura que falhar na resistência pode realizar um teste de resistência de Força CD 15, no início do turno dela, para se libertar da cola. Se fracassar ela continuará impedida.

**Bomba Fumegante** (500 po). Com sua ação, você pode arremessar essa bomba a até 9 metros de você. Ao atingir uma superfície sólida, ela detona formando uma nuvem de fumaça, que cria escuridão densa, numa esfera de 6 metros de raio. As criaturas na área sofrem o efeito de asfixia enquanto permanecerem nela. Um vento moderado ou mais rápido (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa a nuvem, caso contrário, a fumaça se dispersará naturalmente após 1 minuto.

**Bomba Ácida** (750 po). Com sua ação, você pode arremessar essa bomba a até 9 metros de você. Ao atingir uma superfície sólida, ela detona criando uma explosão de líquido corrosivo numa esfera com 3 metros de raio. As criaturas na área devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou sofrerão 4d6 de dano de ácido. Um alvo que fracassar na resistência deve realizar um novo teste de resistência no início do seu próximo turno ou sofrerá 2d6 de dano de ácido adicionais.

**Bomba Tóxica** (1.500 po). Com sua ação, você pode arremessar essa bomba a até 9 metros de você. Ao atingir uma superfície sólida, ela detona criando uma nuvem de gás venenoso numa esfera com 3 metros de raio. As criaturas na área devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Constituição ou sofrerão 6d6 de dano de veneno. Um alvo que fracassar na resistência ficará envenenado por 1 hora.

**Bomba Flamejante** (2.000 po). Com sua ação, você pode arremessar essa bomba a até 9 metros de você. Ao atingir uma superfície sólida, ela detona criando uma explosão de fogo numa esfera de 3 metros de raio. Todas as criaturas na área devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou sofrerão 8d6 de dano de fogo. Uma criatura que seja bem sucedida na resistência sofre metade desse dano.

Cada bomba tem um custo (indicado entre parênteses) e é criada num processo que leva 1 hora e a CD de resistência para os efeitos das suas bombas é a mesma CD de resistência para suas magias de mago. Você pode criar um quantidade dessas bombas igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma). Você recupera todos os usos dessa característica após terminar um descanso longo.

## MAGNUM OPUS

No 14º nível, você desvenda o maior segredo da alquimia, descobrindo a fórmula para criar um lendário item conhecido como *pedra filosofal*. Mesmo desvendado a sua fórmula, criar tal item será um processo trabalhoso que pode levar anos em aventuras em busca dos componentes exatos, local, estação e clima ideais necessários para criar a pedra com perfeição. Fale com seu Mestre para saber o processo exato para tal.

### A PEDRA FILOSOFAL

*Item Maravilhoso, lendário (requer sintonização com um alquimista)*

Esta pedra cor vermelho-sangue tem veios dourados e prateados em seu centro que cintilam constantemente. Ela tem 4 cargas para usar suas propriedades. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar algumas das cargas dela para ativar alguma das propriedades de transmutação a seguir:

- *Cobre em Prata*. Transmutar 1 quilo de cobre em 1 quilo de prata (1 carga).
- *Prata em Ouro*. Transmutar 1 quilo de prata em 1 quilo de ouro (2 cargas).
- *Ouro em Platina*. Transmutar 1 quilo de ouro em 1 quilo de platina (4 cargas).

A pedra recupera 1d4 cargas gastos diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da pedra, role um d20. Em um 1, a pedra se desfaz em pó e é destruída.

## MAESTRIA DOS AUTÔMATOS

Você dedicou sua arte arcana à criação e animação de seres conhecidos como autômatos. Esses constructos criados a partes de materiais mundanos são similares a seres vivos os quais você dedicou tempo de estudo para conhecer cada peculiaridade de sua anatomia e fisiologia. Como um mestre dos autômatos, você passa muito tempo trancafiado em laboratórios estudando e criando as peças, mecanismos e engrenagens necessárias para construir uma cópia perfeita de uma criatura de sua escolha.

### ENGENHEIRO PERSPICAZ

Começando no 2º nível, você se torna especialista em criar peças e mecanismos. Você adiciona o truque *consertar* aos seus truques conhecidos e ele não conta na quantidade de truques que você conhece. Além disso, você adquire proficiência nas seguintes ferramentas de artesão: coureiro, entalhador, ferreiro e funileiro.

### CONSTRUIR AUTÔMATO

No 2º nível, você consegue fabricar uma criatura similar a uma besta, que obedece aos seus comandos. Você pode construir um corpo de uma criatura do tipo besta, humanoide, gigante ou monstruosidade (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas) que você já tenha visto ou estudado sobre, de nível de desafio igual ou inferior à metade do seu nível de mago, usando madeira, metal, couro e outros materiais, através de sua perícia como artesão. Fabricar esse corpo exige 1 dia de trabalho para cada 50 po que ele custar. Além disso, você precisa gastar um espaço de magia de nível determinado para mantê-lo ativo, como mostrado na tabela abaixo.

#### CONSTRUINDO UM AUTÔMATO

Nível de Desafio da Criatura	Espaço de Magia Necessário	Custo de Fabricação
1	1º	200 po
2	2º	500 po
3	3º	1.000 po
4	3º	2.000 po
5	4º	4.000 po
6	4º	6.000 po
7	5º	9.000 po
8	5º	12.000 po
9	6º	16.000 po
10	6º	20.000 po

Um autômato tem as mesmas estatísticas da criatura-base, com as seguintes alterações:

- Seu tipo muda para Constructo
- Seu valor de Inteligência é 3 (-4), de Sabedoria é 11 (+0) e de Carisma é 5 (-3).
- Ele perde proficiências em testes de resistência, perícias e os traços Conjuração e Conjuração Inata, se possuir
- Ele adquire visão no escuro com 18 metros de alcance, se já não possuía esse traço com alcance superior.
- Ele adquire imunidade a dano psíquico e de veneno
- Ele adquire imunidade às condições amedrontado, enfeitiçado, exausto e envenenado
- Ele comprehende os seus idiomas, mas não pode falar

Diferente de um constructo padrão, um autômato fica inativo quando não tiver energia em seu corpo. Seu criador deve gastar o espaço de magia do nível indicado na tabela sempre que terminar um descanso longo para manter o autômato ativo. Apesar de muito similar a um ser vivo, um autômato tem características que o denunciam como

constructo. Um criatura bem sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 perceberá a farsa.

Um autômato criado por você, obedece suas ordens verbais (não exige uma ação) e age no seu turno. Se nenhum comando for dado, o autômato não realizará nenhuma ação além de se defender.

Quando um autômato criado por você sofrer dano, você pode usar a magia *consertar* e gastar 1 po em materiais para recuperar 1 ponto de vida dele, caso ele não esteja destruído. Um constructo que cair a 0 pontos de vida é destruído, não podendo ser reparado através da magia *consertar*. Você pode, no entanto, reconstruí-lo gastando metade do tempo e custo de fabricação para construir um novo, usando os destroços do anterior, se tiver acesso a um laboratório com as ferramentas apropriadas.

É possível manter apenas um autômato ativo por vez.

### RECONSTRUÇÃO MÍSTICA

Ao atingir o 6º nível, você pode usar mais energia mágica para recuperar os danos sofridos por suas criações. Você pode usar sua ação para tocar um constructo que você criou e gastar um espaço de magia de 1º nível para recuperar uma quantidade de pontos de vida dele igual a  $1d8 +$  seu modificador de Inteligência. Você pode gastar espaços de magia de níveis superiores, recuperando 1d8 pontos de vida extra a cada nível acima do 1º.

### REFORÇAR AUTÔMATO

A partir do 10º nível, você aperfeiçoa suas técnicas de fabricação de autômatos. Qualquer autômato criado por você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos que não sejam de adamante. Além disso, eles tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

### CONVOCAR CONSTRUCTO

No 14º nível, você cria um poderoso elo entre você e suas criações, mesmo elas estando inativas em seu laboratório. Você pode, com sua ação, gastar um espaço de magia um nível superior ao necessário para manter um determinado autômato construído por você ativo, para teletransportar e ativar esse autômato, para um espaço desocupado a 1,5 metro de você. O autômato convocado deve estar no mesmo plano de existência que você. Qualquer autômato que você estava controlando ficará inativo e você passa a controlar o autômato convocado.



## NAVEGAÇÃO PLANAR

O Multiverso é tão amplo e diverso que não é pra menos que atraia a atenção daqueles ávidos por conhecimento. Os magos interessados em descobrir os segredos dos outros planos de existência procuram formas de viajar para esses locais o mais brevemente possível em suas carreiras. Boa parte deles busca Sigil, a cidade das portas, já que lá é a melhor alternativa para acessar planos diferentes do Plano Material antes de ter acesso a magias poderosas. Alguns, no entanto, focam seus estudos especificamente em desvendar formas de viajar para planos mais próximos e posteriormente acessar todo o multiverso. Esses magos são conhecidos como viajantes dos planos.

### ESTUDIOSO DOS PLANOS

Começando no 2º nível, você intensifica seus estudos sobre os outros planos de existência. Você adquire proficiência na perícia Arcanismo, se já não possuir. Além disso, você recebe vantagem em qualquer teste de Inteligência (Arcanismo) que fizer para saber sobre locais e criaturas de outros planos de existência diferentes do Plano Material.

### AFINIDADE PLANAR

No 2º nível, suas pesquisas sobre os planos fazem você ter um vislumbre dos perigos que enfrentará nos territórios longínquos do mapa astral. Você recebe vantagem em testes de resistência para suportar efeitos adversos de outros planos de existência como vento psíquico no Plano Astral, ciclones de éter no Plano Etéreo, perda de memória em Faéria, calor extremo no Plano do Fogo, etc.

### ACESSO PLANAR

A partir do 6º nível, você consegue fazer uma ritual que permite que você viaje para um dos ecos do Material. Esse ritual requer 10 minutos e você precisa gastar um espaço de magia de 3º nível ao final dele. Após isso, você e até quatro criaturas voluntária que estejam de mãos dadas em um círculo, são enviados para Faéria ou para a Umbra, a sua escolha. Você e seus companheiros aparecem no mesmo local ou em um espaço desocupado mais próximo, que estavam no Plano Material, só que no plano paralelo escolhido, e permanecem nesse plano por até 1 hora. Após o tempo se esgotar, ou quando você usar uma ação para tal, vocês são imediatamente enviados para o Plano Material em um vórtice que deixa todos atordoados até o final do próximo turno de cada um. É possível usar um espaço de magia de nível superior. Para cada nível acima do 3º, você permanece por mais 1 hora no plano paralelo escolhido.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente. Ao chegar no 14º nível, você pode usar essa característica duas vezes antes de precisar terminar um descanso longo.

### ACESSO PLANAR MAIOR

A partir do 10º nível, você pode usar seu Acesso Planar para viajar para qualquer plano de existência que você conheça. Você precisa gastar um espaço de magia de 5º nível para viajar para um plano diferente de Faéria ou da Umbra e aparecerá em um local aleatório no plano escolhido, como se tivesse viajado através da magia *teletransporte* para um local visto casualmente. Vocês permanecem no plano escolhido por 1 hora. É possível usar um espaço de magia de nível superior. Para cada nível acima do 5º, você permanece por mais 1 hora no plano de existência escolhido.



### VIAJANTE DOS PLANOS

No 14º nível, você se torna um viajante dos planos, conhecedor dos grandes mistérios dos locais mais remotos do Multiverso. Você adquire resistência a todos os tipos de dano causados por efeitos adversos, como os citados na sua Afinidade Planar, de planos de existência diferentes do Plano Material. Além disso, quando você usar uma magia ou seu Acesso Planar para viajar para outro plano de existência, você pode ir para o local exato que desejar, se ele existir, mesmo que você nunca tenha ido lá e o conheça apenas por uma descrição ou através dos seus estudos. Você pode permanecer no plano pelo tempo que desejar.

Enquanto estiver em um plano de existência diferente do Plano Material, você ganha vantagem em testes de resistência contra magias e efeitos produzidos por criaturas planares nativas do plano em que você estiver. Além disso, você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos dessas criaturas.

## TEURGIA MÍSTICA

Certos magos se tornam estudiosos fervorosos da religião como um todo, assim como de alguns deuses específicos. Alguns poucos magos desses enveredam por um caminho de conhecimento e adoração que chama a atenção da divindade cultuada por ele. Esses magos são conhecidos como teurgistas místicos e detém poderes arcanos e divinos que crescem conforme sua fé e estudo se aprimora. Um teurgista místico segue um deus, assim como um clérigo, e adquire capacidade de conjurar magias divinas e de criar poderosos efeitos disponíveis apenas para os mais fieis sacerdotes de uma divindade.

### PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

No 2º nível, você adquire proficiência com armaduras leves e na perícia Religião.

### ADEPTO DIVINO

Começando no 2º nível, você se torna um fervoroso seguidor de uma divindade. Apesar de não ser um sacerdote, sua devoção a esse deus é notória e ele lhe confere alguns poderes divinos graças a isso. Você adquire um símbolo sagrado e pode usá-lo como foco de conjuração para todas as magias que forem consideradas magias de mago para você. Você pode escolher dois truques da lista de magias de clérigo como truques conhecidos de mago.

A partir de agora, você considera as magias de 1º a 5º nível da lista de magias de clérigo, como magias de mago para você. Você pode adicionar uma magia dessas ao seu grimório da mesma forma que adicionaria uma magia da lista de magias de mago. Porém, você pode adicionar ao seu grimório uma quantidade máxima de magias da lista de magias de clérigo igual ao seu modificador de Sabedoria + metade do seu nível de mago (mínimo uma).

### CANALIZAR DIVINDADE: MISTICISMO DIVINO

A partir do 6º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você pode misturar suas capacidades arcanas e divinas em um lampejo místico. Durante seu turno, se você conjurar uma magia gastando um espaço de magia de até 2º nível, que esteja na lista de magias de mago, você pode gastar seu Canalizar Divindade para conjurar outra magia gastando um espaço de magia de até 1º nível, com tempo de conjuração de uma ação, como uma ação bônus. Essa magia extra deve ter sido adicionado ao seu grimório da lista de magias de clérigo através da sua característica Adepto Divino.

A partir do 12º nível, você pode conjurar uma magia gastando um espaço de magia de até 4º nível e uma extra gastando um espaço de magia de até 2º nível com essa característica. No 18º nível, você pode conjurar uma magia gastando um espaço de magia de até 6º nível e uma extra gastando um espaço de magia de até 3º nível com essa característica.

Após usar seu Canalizar Divindade, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usar essa característica novamente.



### RECUPERAÇÃO DIVINA

A partir do 10º nível, você pode sacrificar seu poder místico para abastecer sua capacidade divina. Com uma ação bônus, você pode gastar um espaço de magia de 3º nível ou superior para recuperar um uso da sua característica Canalizar Divindade.

### INTERVENÇÃO DIVINA

No 14º nível, você se torna um servo tão fervoroso do seu deus que ele concede a você um poder que apenas um fiel sacerdote teria. Você pode rogar à sua divindade para que auxilie você em uma árdua tarefa.

Implorar pelo auxílio requer uma ação. Você precisa descrever o que busca e realizar uma rolagem de dado de percentagem. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de mago, sua divindade intervém. O Mestre escolhe a natureza da intervenção. O efeito de qualquer magia de clérigo ou magia de domínio é apropriado como resultado. Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar essa característica de novo por 7 dias. Do contrário, você pode usá-la de novo após terminar um descanso longo.

# MONGE

Tradições Monásticas



## CAMINHO DO AÇO

Diferente de qualquer outro monge, um artista marcial que trilhe o Caminho do Aço não usa a agilidade e velocidade no combate. Ao invés disso, ele aprende a se proteger como guerreiros tradicionais e usar a força bruta para derrubar seus oponentes. Você passa a ser conhecido como um monge de ferro e desenvolve técnicas e trilha um caminho totalmente diferente que seguia no início da sua carreira.

### PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

A partir do 3º nível, você segue um rumo totalmente diferente das outras tradições monásticas. Você adquire proficiência com armaduras leves e médias.



### TÉCNICAS DO MONGE DE FERRO

A partir do 3º nível, você desenvolve técnicas diferentes das do monge tradicional ao usar seu chi em um combate. Enquanto estiver vestindo uma armadura, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria ou de Destreza (o que for maior) à CA base fornecida pela armadura (máximo de +2 para armaduras médias). Além disso, você pode usar todas as suas características de classe mesmo usando armadura, exceto a Rajada de Golpes, Defesa Paciente e Passo do vento. Você pode usar as características a seguir, no lugar dessas características.

**Punho de Ferro.** Você pode gastar 1 ponto de chi, com uma ação bônus, para focar sua energia em um único poderoso golpe. Quando você usar a ação de Ataque, você abdica de quaisquer ataques extras para realizar um único golpe desarmado ou com uma arma de monge. Você rola três dados de dano de arma adicionais, se atingir esse ataque. No 5º nível, você rola quatro dados de dano de arma adicionais, se atingir esse ataque.

**Defesa Blindada.** Você pode gastar 1 ponto de chi, com uma ação bônus, para ganhar resistência a dano de concussão, cortante e perfurante até o início do seu próximo turno.

**Posição da Montanha.** Você pode gastar 1 ponto de chi, com uma ação bônus, para receber vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força até o início do seu próximo turno. Além disso, quando realizar um Encontrão, você pode empurrar uma criatura até 3 metros, se você vencer o teste resistido.

### GOLPE DE BRUTALIDADE ABSOLUTA

No 6º nível, quando você usar seu Punho de Ferro, você pode gastar 2 pontos de chi adicionais para realizar um poderoso golpe que tem uma grande chance de ser letal. Você realiza esse ataque com vantagem e ele possui uma margem de acerto crítico de 18 a 20.

### DESARME FEROZ

Ao chegar no 11º nível, você aprende uma técnica de combata que surpreende seus inimigos. Ao realizar a ação de Ataque, você pode gastar 2 pontos de chi para realizar um ataque desarmado que não causa dano. Se você atingir, seu alvo deve realizar um teste de resistência de Força ou Destreza, à escolha dele (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria). Se ele fracassar, você toma a arma da mão dele. Se ele obtiver sucesso, sofrerá desvantagem nas jogadas de ataque com essa arma até o início do seu próximo turno.

### CONTRA-ATAQUE DEVASTADOR

No 17º nível, você aprende a contra-atacar com um vigor absurdo, usando toda a sua força sem se importar com precisão. Quando uma criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 3 pontos de chi, com sua reação, para usar seu Punho de Ferro contra ela. Você sofre -5 de penalidade nessa jogada de ataque, mas se atingir, será um ataque crítico.

## CAMINHO DO MESTRE BÊBADO

Alguns monges menos convencionais aprendem um estilo de luta que se foca em estar aparentemente constantemente embriagado. Os mestres bêbados, também conhecidos como pugilistas embriagados, são monges que aprendem um estilo de luta nada ortodoxo, usando o estado cambaleante provocado pela embriaguez para obter vantagem. Os movimentos de um mestre bêbado são imprevisíveis, tornando muito difícil saber como atingi-lo e ainda mais difícil saber como se defender dos golpes aparentemente aleatórios desferidos por esse monge ébrio.

### MESTRE DO IMPROVISO

No 3º nível, quando você escolhe essa tradição, você adquire proficiência com armas improvisadas. Essas armas são consideradas armas de monge para você.

### ESTILO DO MESTRE BÊBADO

Também no 3º nível, você pode realizar novas ações usando seu chi quando estiver embriagado. Você deve usar sua ação para ingerir, pelo menos, um litro de bebida alcoólica forte, como rum, saquê ou vinho, permanecendo bêbado enquanto possuir pontos de chi restantes. Enquanto estiver bêbado, você recebe vantagem em testes de Destreza (Acrobacia), mas sofre desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção). Além disso, você pode usar as seguintes características enquanto estiver bêbado:

**Contra-Rasteira.** Se uma criatura tentar derrubar você e falhar, você pode gastar 1 ponto de chi com sua reação para realizar um ataque desarmado contra ela. Se você atingir, além de causar o dano, a criatura deve ser bem sucedida num teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Atletismo), à escolha dela, resistido por um teste de Destreza (Acrobacia) seu, ou cairá no chão.

**Escorrer feito Água.** Se uma criatura estiver agarrando você, você pode usar uma ação bônus para gastar 1 ponto de chi e realizar um teste de Destreza (Acrobacia) para escapar do agarrão. Se for bem sucedido, você pode realizar um ataque desarmado contra o alvo como parte dessa ação.

**Arremesso Atordoante.** Você pode, com uma ação bônus, gastar 1 ponto de chi para arremessar uma arma de monge que cause dano de concussão em uma criatura a até 6 metros de você. Se você atingir, ela será afetada pelo seu Ataque Atordoante.

### RECUPERAÇÃO ÉBRIA

No 6º nível, você pode usar bebidas alcoólicas para reabastecer seu poço de chi. Com sua ação, você deve beber, pelo menos, meio litro de bebida alcoólica forte e realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se você for bem sucedido, recuperará uma quantidade de pontos de chi igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

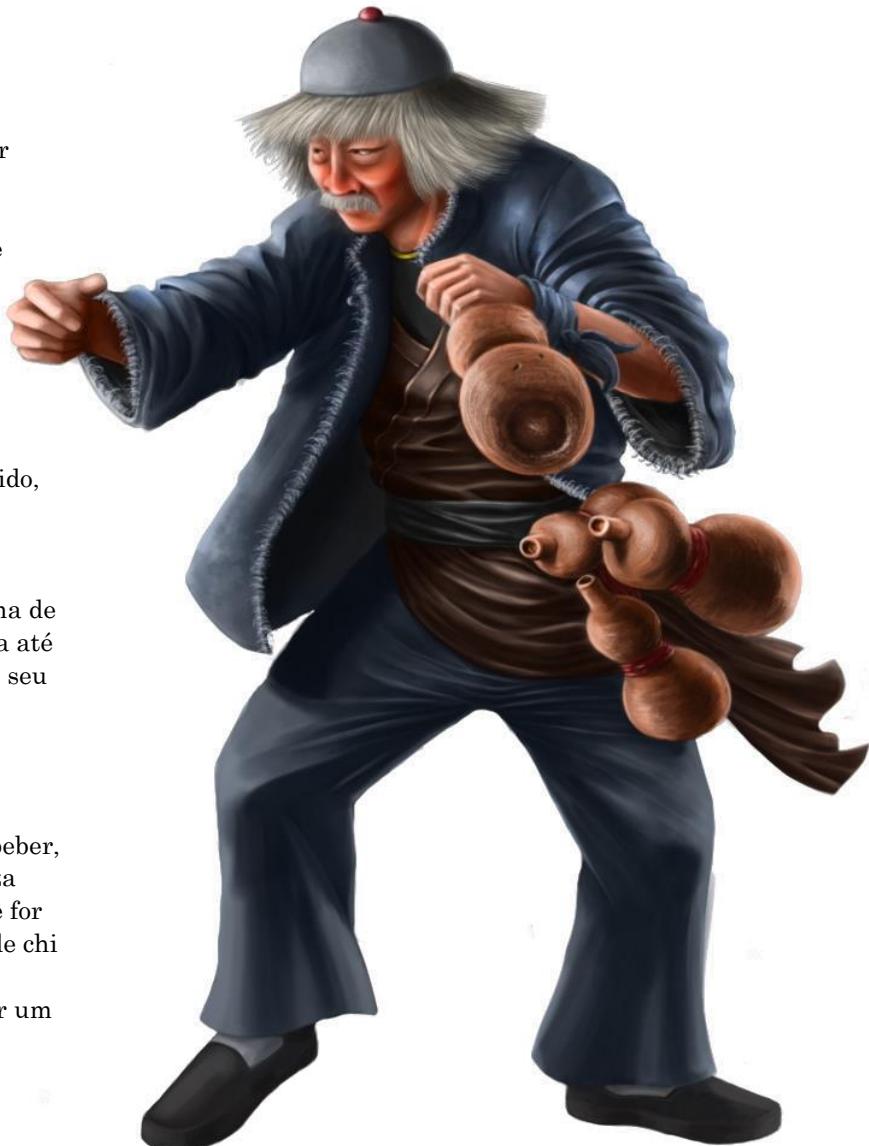
Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

## HÁLITO FLAMEJANTE

Ao chegar no 11º nível, você consegue liberar um arroto extremamente inflamável. Com sua ação, você pode gastar 5 pontos de chi pra expelir gás num cone de 9 metros e incendiá-lo com uma fonte de fogo em sua mão, como uma tocha ou isqueiro. Todas as criaturas na área, devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição) ou sofrerão 12d6 de dano de fogo. Um sucesso na resistência reduz esse dano à metade.

### SEMPRE BÊBADO

No 17º nível, você está constantemente bêbado, não precisando ingerir álcool. Você pode ativar seu Estilo do Mestre Bêbado com uma ação bônus, sem precisar beber. Além disso, enquanto estiver sob efeito do seu Estilo do Mestre Bêbado, você pode gastar 2 pontos de chi para ativar, com uma única ação bônus, duas de suas características de monge, dentre as seguintes: Rajada de Golpes, Defesa Paciente, Passo do Vento, Escorrer feito Água ou Arremesso Atordoante. Você não pode usar a mesma característica duas vezes com uma única ação bônus dessa maneira.



## CAMINHO DO MONGE TATUADO

Um monge que segue o Caminho do Monge Tatuado descobre como encantar tatuagens feitas por ele com poder místico. Essas tatuagens não são meras pinturas para os monges que as ostentam. Elas são carregadas de significado e misticismo. Um monge tatuado costuma venerar a natureza, além das exuberantes criaturas naturais e sobrenaturais que existem nela.

### TATUADOR EXPERIENTE

No 3º nível, quando você escolhe essa tradição, você consegue fazer tatuagens com grande perícia. Você adquire proficiência com ferramentas de pintor e suprimentos de caligrafia. Com essas ferramentas, você pode criar tatuagem apropriadas para armazenar poder místico. Cada tatuagem requer uma sessão de 8 horas para ser feita, além do gasto de 100 po em tintas e materiais místicos.

### TATUAGEM MÍSTICA

Também no 3º nível, você pode despertar o poder místico em tatuagens que você possuir. Despertar uma tatuagem requer um 1 hora de meditação e você não pode despertar outra tatuagem até terminar um descanso longo. Você pode ter duas tatuagens despertas, inicialmente. Cada tatuagem permite que você use seu chi de uma nova forma, como descrito a seguir. Ativar essas características não requer uma ação, mas só pode ser feito no seu turno.

**Carvalho.** Você pode gastar 1 ponto de chi para ganhar vantagem em testes de Constituição e testes de resistência de Constituição até o início do seu próximo turno.

**Dragão.** Você pode gastar 1 ponto de chi para ganhar deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada até o final do seu turno. Se você terminar seu movimento no ar, você cairá lentamente no chão, não sofrendo qualquer dano.

**Fênix.** Quando você atingir uma criatura com um ataque desarmado, você pode gastar 1 ponto de chi para causar 1d6 de dano de fogo extra.

**Garça.** Você pode gastar 1 ponto de chi para ganhar vantagem em testes de Destreza e testes de resistência de Destreza até o início do seu próximo turno.

**Macaco.** Você pode gastar 1 ponto de chi para ganhar deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada até o final do seu turno. Além disso, você recebe vantagem em testes de Destreza (Acrobacia) pela mesma duração.

**Serpente.** Você pode gastar 1 ponto de chi para desferir um ataque desarmado que causa dano perfurante ao invés de dano de concussão. Se você atingir, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará envenenado por 1 minuto. Um alvo envenenado pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dele, terminando a condição com um sucesso.

**Tigre.** Quando você atingir uma criatura com um ataque desarmado, você pode gastar 1 ponto de chi para tentar derruba-la no chão. Você pode realizar um teste resistido de Destreza (Acrobacia) ou Força (Atletismo), à sua escolha, para derrubar o alvo. Você recebe vantagem nesse teste.

### TATUAGEM DE PODER

No 6º nível, suas tatuagens passam a conceder a você benefícios permanentes. Você adquire os benefícios relacionados a cada tatuagem mística que você possuir.

**Carvalho.** Você ganha vantagem em testes de Força (Atletismo) para não ser empurrado ou derrubado.

**Dragão.** Você ganha vantagem em testes de resistência de Sabedoria para não ser amedrontado.



**Fênix.** Você ganha vantagem em testes de resistência de Destreza contra magias e efeitos que causem dano de fogo.

**Garça.** Você pode realizar um teste de Destreza (Acrobacia) ao invés de Força (Atletismo) para saltar.

**Macaco.** Você pode realizar um teste de Destreza (Acrobacia) ao invés de Força (Atletismo) para escalar.

**Serpente.** Você ganha vantagem em testes de resistência de Constituição contra efeitos de veneno.

**Tigre.** Você ganha vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

### DESPERTAR ADICIONAL

Ao chegar no 11º nível, você pode despertar o poder latente de uma terceira tatuagem que você possua. Escolha uma das opções de tatuagem, diferente das que você já despertou, descritas na sua Tatuagem Mística.

No 18º nível, você pode despertar uma quarta tatuagem diferente, dentre as opções disponíveis na sua Tatuagem Mística.

### DESENCARNAR TATUAGEM

No 17º nível, você pode usar sua energia interior para desencarnar o poder contido em uma tatuagem mística sua, numa explosão de energia. Com sua ação, você pode escolher uma de suas tatuagens e desencarna-la, gastando 5 pontos de chi. Todas as criaturas inimigas a até 9 metros de você, devem realizar um teste de resistência de Destreza. Se fracassar, uma criatura sofrerá 10d8 de dano de energia e será empurrada 3 metros para longe de você. Um criatura que obtiver sucesso na resistência, reduz o dano à metade e não é empurrada. Os poderes da tatuagem escolhida adormecem e você perde todos os benefícios dela.

Você pode despertar a mesma tatuagem ou uma nova no lugar, através do ritual descrito na sua Tatuagem Mística.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para poder usá-la novamente.

## CAMINHO DO NINJÚTSU

Os monges que enveredam pelo Caminho do Ninjútsu aprendem as técnicas secretas dos ninjas. Para se tornar um ninja, primeiramente o monge deve ser aceito em um clã secreto de ninjas. Após ser aceito, ele aprende técnicas que aperfeiçoam sua furtividade, além de técnicas de assassinato. Isso faz do ninja um matador extremamente eficiente, capaz de entrar em qualquer local sem ser percebido e eliminar seu alvo de forma rápida e limpa, estando bem longe antes que alguém perceba o que aconteceu.

### ARTE DO NINJÚTSU

No 3º nível, quando você adentra um clã secreto de ninjas, você adiciona as seguintes armas à sua lista de armas de monge: katana (espada longa), kodachi (cimitarra), fukiya (zarabatana) e naginata (glaive). Você adquire proficiência com essas armas e com kit de venenos.

### GOLPE SÚBITO

A partir do 3º nível, você se torna capaz de desferir um golpe letal ao pegar seu oponente desprevenido. Quando você usar uma arma de monge pra atacar um oponente que não possa ver você ou que esteja surpreso, você adiciona 1d8 de dano extra ao primeiro ataque que você atingir no seu turno.

O dano extra do seu Golpe Súbito aumenta em 1d8 para cada três níveis de monge que você possuir (2d8 no 6º nível, 3d8 no 9º nível, 4d8 no 12º nível, 5d8 no 15º e 6d8 no 18º nível).



### TÉCNICAS DE NINJÚTSU

No 6º nível, você aprende técnicas que facilitam sua infiltração e evasão. Você pode usar as habilidades a seguir gastando pontos de chi.

**Escalada Veloz.** Com sua ação, você pode gastar 1 ponto de chi para adquirir deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada até o final do seu turno.

**Bomba de Fumaça.** Com uma ação bônus, você pode gastar 2 pontos de chi e arremessar uma bomba de fumaça aos seus pés, criando uma nuvem de fumaça no espaço ocupado por você e em todos os espaços adjacentes, até o final do seu turno. Durante esse período, você adquire os benefícios da magia *invisibilidade*. A fumaça cria uma área de escuridão densa, mas você não sofre qualquer penalidade na sua visão dentro da área da sua própria Bomba de Fumaça.

**Percepção Sobrenatural.** Com uma ação bônus, você pode gastar 3 pontos de chi para adquirir percepção às cegas com um alcance de 3 metros por 1 minuto.

### MESTRE DO OCULTISMO

Ao chegar no 11º nível, você se torna um mestre nas artes do oculto. Você recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreado por meios não-mágicos. A partir de agora, quando usar sua Bomba de Fumaça, você pode gastar 2 pontos de chi adicionais para fazê-la durar até o final do seu próximo turno. Durante esse período, você recebe os benefícios da magia *invisibilidade maior* enquanto permanecer na área ocupada pela fumaça.

### PASSO FANTASMA

No 17º nível, você se torna capaz de usar sua energia interior para adentrar o Plano Etéreo por um curto período. Com sua ação, você pode gastar 5 pontos de chi para adquirir uma forma incorpórea por 1 minuto. Enquanto estiver nessa forma, você adquire as seguintes características:

- É difícil enxergar você. Uma criatura precisa ser bem sucedida num teste de Sabedoria (Percepção) CD 20, no início de cada turno dela, para ver você.
- Você ganha resistência a dano de concussão, perfurante e cortante de ataques não-mágicos e dano de veneno.
- Você não pode ser agarrado, derrubado, impedido, paralisado ou petrificado.
- Você pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Você sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.
- Você só pode realizar ataques com armas que forem mágicas em criaturas no Plano Material. Você pode atacar criaturas no Plano Etéreo normalmente.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder usá-la novamente.

## CAMINHO DO PUNHO SAGRADO

O Caminho do Punho Sagrado é composta por monges doutrinados em alguma seita religiosa. Eles cultuam algum deus em particular, ou até um grupo de deuses com orientação similar. Durante suas meditações e orações, eles adquirem a capacidade de canalizar energia divina através dos seus corpos, usando sua energia mística interior como ferramenta para acessar sua fé.

Assim como um clérigo ou paladino, um punho sagrado pode perder sua capacidade de conjuração caso age de forma contrária aos dogmas dos deuses que seu monastério cultua, apesar de ser muito mais difícil isso acontecer, já que ele costuma ter um panorama muito mais amplo de culto que as duas classes citadas.

### CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você amplia sua versatilidade e autossuficiência com a capacidade de conjurar magias divinas. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de clérigo.

**Truques.** Você aprende um truque, à sua escolha, da lista de magias de clérigo, além do truque *chamas sagradas*. Você aprende um truque de clérigo adicional, à sua escolha, no 10º nível.

**Espaços de Magia.** A tabela Conjuração de Punho Sagrado mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobre todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível *escudo da fé* e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar *escudo da fé* usando qualquer dos dois espaços.

### CONJURAÇÃO DE PUNHO SAGRADO

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



**Magias Conhecidas de 1º Nível e Superiores.** Você conhece três magias de clérigo de 1º nível, à sua escolha, as quais duas devem pertencer às magias dos dois domínios que você escolheu com a característica Domínios Sagrados, mas uma pode ser da lista de magias de clérigo.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Punho Sagrado mostra quando você aprende mais magias de clérigo, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia dos seus dois Domínios Sagrados, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

As magias que você aprende no 8º, 14º e 20º nível podem ser da lista geral de magias de clérigo.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de clérigo que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de clérigo, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia e deve ser uma magia dos seus dois Domínios Sagrados, exceto as magias substituídas no 8º, 14º e 20º nível.

**Habilidade de Conjuração.** Sua habilidade de conjuração é Sabedoria para suas magias de clérigo, portanto, você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de clérigo que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

**CD para suas magias** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

**Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

## DOMÍNIOS SAGRADOS

No 3º nível, você deve escolher dois dentre os Domínios Divinos disponíveis para o clérigo. Você deve escolher as magias da tabela de magias desses domínios como suas magias conhecidas.

### ENERGIA DIVINA INTERIOR

Também no 3º nível, você adquire a capacidade de usar sua energia mística interior em conjunto com sua energia divina. Com uma ação bônus, você pode gastar pontos de chi para conjurar uma magia num espaço de magia superior. Para cada 2 pontos de chi gastos, o nível da magia é elevado em 1, até o máximo de 4º nível.

Uma vez que tenha usado essa característica, você não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

### PUNHO DE CHAMAS DIVINAS

A partir do 6º nível, você pode gastar 1 pontos de chi para canalizar sua energia divina através dos seus punhos. Quando você usar a ação de Ataque para realizar um ataque desarmado e atingir, você pode conjurar o truque *chamas sagradas* como parte do ataque no inimigo que você atingiu. O Alvo tem desvantagem no seu teste de resistência contra o efeito dessa magia quando ela é conjurada dessa forma.



### RAJADA DE CHAMAS DIVINAS

No 11º nível, você aprimora a técnica dos punhos de chamas divinas. Quando você gastar pontos de chi para usar a característica Rajada de Golpes, você pode gastar 2 pontos de chi adicionais para conjurar o truque *chamas sagradas* em ambos os ataques desarmados realizados com a sua ação bônus. Cada ataque que atingir o inimigo libera o efeito da magia nele e ele tem desvantagem nos seus testes de resistência contra os efeitos de ambas as magias quando elas são conjuradas dessa forma.

### ARMADURA INTERIOR

A partir do 17º nível, você adquire a habilidade de usar seu chi em conjunto com sua energia divina para criar uma proteção intangível em volta de você. Se você não estiver vestindo nenhum tipo de armadura ou usando um escudo, você pode, com uma ação, gastar 3 pontos de chi e um espaço de magia, à sua escolha. Durante 1 minuto, você adquire um bônus na sua CA igual ao nível do espaço de magia gasto. Além disso, você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos pela duração.

Uma vez que tenha usado essa característica, você não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

## CAMINHO DO SADHAKA

Alguns monges conseguem atingir a evolução espiritual através de meditação e foco constante. Os monges que seguem o Caminho do Sadhaka, trilham um caminho de paz interior e meditação constante. Eles conseguem realizar façanhas impressionantes ao concluir mantras espirituais ou se concentrar totalmente em seu espírito. Ao alcançar a evolução espiritual plena, um sadhaka consegue atingir o nirvana, adquirindo uma noção completa do mundo a sua volta e de todos os mundos que existem no multiverso.

Apesar desses monges serem devotos religiosos, eles não seguem um deus em particular, mas sim uma doutrina espiritual.

### MANTRA DE PODER

No 3º nível, quando você escolhe essa tradição, você aprende a realizar mantras. Durante um descanso, você pode se concentrar e realizar mantras que permitem que você acesse novos níveis espirituais. Ao terminar um descanso curto ou longo, você pode realocar uma porção de sua energia interior para ganhar um dos benefícios a seguir:

- Você pode rolar 1d4 e adicionar o valor jogado a qualquer teste de habilidade que você fizer. O máximo de pontos de chi do seu poço de chi é reduzido em 3 pontos.
- Você pode adicionar 1d4 de dano extra a suas jogadas de dano com armas de monge e ataques desarmados. O máximo de pontos de chi do seu poço de chi é reduzido em 4 pontos.
- Você pode rolar 1d4 e adicionar o valor jogado a qualquer teste de resistência que você fizer. O máximo de pontos de chi do seu poço de chi é reduzido em 5 pontos.
- Você pode rolar 1d4 e adicionar o valor jogado a qualquer jogada de ataque com armas de monge ou ataques desarmados que você fizer. O máximo de pontos de chi do seu poço de chi é reduzido em 5 pontos.
- Você ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos. O máximo de pontos de chi do seu poço de chi é reduzido em 6 pontos.
- Você ganha resistência a dano de magias. O máximo de pontos de chi do seu poço de chi é reduzido em 6 pontos.

Você mantém o benefício escolhido contanto que não esteja usando uma armadura ou escudo. Ele dura até você realizar um descanso curto ou longo, quando poderá escolher um novo benefício.

### AKASHA INTERIOR

Ao chegar no 6º nível, você consegue ampliar sua força interior através da energia da quintessência universal. Assim que você terminar um descanso longo, role 1d6. Você adiciona o valor rolado ao máximo de pontos de chi que seu poço de chi pode comportar. Você mantém esse valor até terminar um descanso longo.

Ao atingir certos níveis, você pode rolar um dado superior com essa característica. 1d8 no 10º nível, 1d10 no 14º nível e 1d12 no 18º nível.

## CONCENTRAÇÃO INABALÁVEL

No 11º nível, você consegue focar seu espírito e corpo de uma forma excepcional. Quando você rolar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida durante um descanso curto, você recupera uma quantidade de pontos de vida adicionais igual à metade do seu nível de monge.

A partir de agora, você pode ativar e manter dois efeitos diferentes do seu mantra de poder simultaneamente.

### ALCANÇAR O NIRVANA

No 17º nível, você alcança o estado de libertação total na sua busca espiritual. Você pode gastar 8 pontos de chi para conjurar a magia *sexto sentido*, ou 6 pontos de chi para conjurar a magia *limpar a mente*, sem precisar de componentes materiais. Você só pode conjurar essas magias em si mesmo e cada uma dura 1 hora.



# PALADINO

Juramentos  
Sagrados



## JURAMENTO DE DANACÃO

O Juramento de Danação é feito por poucos, mas devotados paladinos que tentam usar o medo como arma contra os injustos e infieis. Conhecidos como cavaleiros das trevas ou lâminas malditas, esses paladinos costumam vestir armaduras ameaçadoras para incitar os maiores medos em seus adversários, derrotando-os mentalmente, ao invés de fisicamente. Esses paladinos passaram por grandes traumas em suas vidas, mas conseguiram sobrepuja-los e agora, usam seus medos passados para assombrar àqueles que merecem ser punidos ou levados à justiça.

### DOGMAS DA DANACÃO

Os dogmas do Juramento de Danação demonstram um veio de rancor incomum nos paladinos.

**Virtude para os Inocentes.** Não devo incitar o medo nos inocentes. Enquanto estiver em local civilizado, devo mostrar o lado bom da vida àqueles que são justos e bons.

**Pavor para os Injustos.** Devo trazer à tona os maiores medos em meus inimigos. Àqueles que se mostram injustos e cruéis devem passar pelos mesmos traumas mentais que fizeram os inocentes sofrer.

**Morte aos Profanos.** Seres com o coração negro devem ser aniquilados. Se não há como dar a redenção, que a alma deles seja enviada para seu julgamento.

**Enfrentar o Medo.** Devo sempre combater meus medos interiores. Não devo deixar o medo tomar conta das minhas ações ou me impedir de fazer justiça.

### MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

#### MAGIAS DE JURAMENTO DE DANACÃO

##### Nível de Paladino Magias

3°	perdição, repreensão infernal
5°	coroa de loucura, imobilizar pessoa
9°	medo, rogar maldição
13°	assassino fantasmagórico, confusão
17°	imobilizar monstro, sonho

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

**Lâmina Amaldiçoada.** Com uma ação, você pode imbuir sua arma com energia debilitante, usando seu Canalizar Divindade.

Sua arma fica encantada dessa forma por 1 minuto. Sempre que você atingir uma criatura com um ataque com a arma afetada, a criatura sofrerá 1d6 de penalidade em suas jogadas de ataque e jogadas de dano com arma até o final do seu próximo turno.

**Medo Paralisante.** Você pode incitar um poderoso efeito de medo que congela os movimentos do seu alvo. Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e escolhe uma criatura que possa ver você, a até 3 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado em relação a você por 1 minuto. Enquanto estiver amedrontado dessa forma, o deslocamento do alvo é reduzido a 0. O alvo pode realizar um novo teste de resistência no final de cada turno dele, se estiver a mais de 3 metros de distância de você ou se não puder ver você. Se você ou uma criatura amigável a você atacar o alvo, ele poderá se mover normalmente, mas o efeito de medo continuará ativo pela duração, ou até que ele seja bem sucedido num teste de resistência.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

### AURA DE DANACÃO

A partir do 7º nível, você emite uma aura apavorante que deixa seus inimigos abalados. As criaturas hostis a você e aos seus aliados a até 3 metros de você, não podem realizar reações e sofrem uma penalidade em testes de resistência contra efeitos que possam amedrontá-las igual ao seu modificador de Carisma (mínimo -1).

Criaturas imunes à condição amedrontado com nível de desafio igual ou inferior ao seu nível de paladino, perdem essa imunidade enquanto estiverem sob efeito da sua Aura de Danação. Porém, elas recebem vantagem em testes de resistência contra efeitos que possam amedrontá-las.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

### PESADELO INTERIOR

No 15º nível, você consegue trazer à tona os medos mais íntimos de um inimigo, forçando-o a crer que um aliado é esse medo. Com sua ação, escolha uma criatura a até 18 metros de você e escolha uma criatura amigável a esse alvo a até 9 metros dele, que ele possa ver. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 4d10 de dano psíquico e ficará amedrontado em relação ao aliado escolhido por 1 minuto. Um sucesso na resistência reduz o dano à metade e ignora o efeito de medo. Uma criatura que falhe na resistência, além de ficar amedrontada, sofre 2d10 de dano psíquico no início de cada turno dela. Ela pode realizar um novo teste de resistência no final de cada turno, terminando o efeito de medo com um sucesso.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### MEDO RECORRENTE

No 20º nível, você consegue apavorar qualquer criatura que já tenha ficado com medo de você apenas com sua presença. Com uma ação bônus, você assume uma forma apavorante, visível apenas pelas criaturas que já tenham ficado amedrontadas em relação a você, por 1 minuto. Durante esse tempo, essas criaturas sofrem desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## JURAMENTO DE EQUILÍBRIO

O Juramento de Equilíbrio busca manter a balança do multiverso sempre no meio. Nem o bem nem o mal deve vencer a batalha infundável entre ambos. Se essa balança for abalada, o destino provável será a dominação da espécie vencedora ou pior: a destruição do multiverso. Como um paladino da balança, como você passa a ser conhecido, você deve buscar manter o equilíbrio por onde passa. Quer seja através de meios lícitos ou de meios ilícitos. A justiça dos homens não significa muito para você. O objetivo maior de manter a balança do multiverso em equilíbrio supera qualquer lei criada por meros mortais.

### DOGMAS DO EQUILÍBRIO

Os dogmas do Juramento de Equilíbrio são todos voltados para a manutenção da balança do multiverso.

**Busca pelo Equilíbrio.** A balança do universo deve estar equilibrada. Não posso permitir que as forças do bem ou do mal sobrepujem uma a outra.

**Evitar o Extermínio.** Para cada vida tirada, uma deve ser mantida. Não devo permitir que uma raça ou tipo de criatura seja extermínada.

**Conter a Expansão.** Nenhuma civilização deve deter o poder global. Devo tentar impedir que um reino ou criatura tente dominar ou controlar todo o recurso de um lugar.

**Distribuir as Riquezas.** Todos tem direito à uma vida digna. Não devo permitir que alguns lucrem com a miséria da maioria.

### MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

#### MAGIAS DE JURAMENTO DE EQUILÍBRIO

Nível de Paladino	Magias
3°	<i>detectar o bem e mal, proteção contra o bem e mal</i>
5°	<i>augúrio, vínculo protetor</i>
9°	<i>espíritos guardiões, revivificar</i>
13°	<i>banimento, guardião da fé</i>
17°	<i>dissipar o bem e mal, reviver os mortos</i>

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

**Combate Singular.** Você pode desafiar um inimigo a combater você em um combate singular, desmotivando todos os outros participantes do combate e se meterem no seu embuste.

Com sua ação, você pode gastar um uso de Canalizar Divindade e escolher uma criatura hostil, que você possa ver, a até 18 metros de você. Você e o alvo ganham vantagem nas jogadas de ataque feitas um contra o outro e os dois causam apenas metade do dano com ataques e magias usados contra uma criatura diferente de vocês dois, por 1 minuto. Além disso, todas as criaturas, diferentes de vocês dois, causam apenas metade do dano com ataques e magias usados contra vocês dois, pela duração.

**Sacrifício Glorioso.** Você pode sacrificar sua energia vital para manter o seu grupo de pé, quando for necessário. Com sua ação, você pode gastar um uso de Canalizar Divindade para ativar uma aura de fluxo vital entre você e seus companheiros a até 9 metros de você, por 1 minuto. Enquanto essa aura durar, você perde 1d4 pontos de vida e cada companheiro seu recupera 2 pontos de vida no final de cada um dos seus turnos.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

### AURA DE EQUIDADE

A partir do 7º nível, uma aura de igualdade passa a emanar de você. Você e todas as criaturas a até 3 metros de você, tanto amigáveis quanto hostis, perdem qualquer resistência a dano que possuam e não podem ganhar resistência ou imunidade a dano de nenhum tipo. Se uma criatura tiver imunidade a dano, ela perde essa imunidade e passa a ter resistência ao mesmo tipo de dano enquanto permanecer na aura.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

### DESTRUÇÃO IGUALITÁRIA

No 15º nível, quando você usar sua destruição divina, você causa 3d8 de dano de energia ao gastar um espaço de magia de 1º nível e mais 1d8 para cada espaço acima do 1º, até o máximo de 6d8. Você não causa dano extra se o alvo for um corruptor ou morto-vivo.

### TRAZER O EQUILÍBRIO

No 20º nível, quando estiver muito ferido, você pode tocar um inimigo para tentar equilibrar o embate. Se você estiver com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, você pode, com sua ação, realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura hostil. Se você atingir o ataque, seus pontos de vida atuais sobem para metade do seu máximo de pontos de vida e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou o máximo de pontos de vida dele será reduzido à metade. Um alvo que seja bem sucedido na resistência, sofrerá 10d6 de dano necrótico.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## JURAMENTO DE LIBERDADE

O Juramento de Liberdade é seguido por paladinos com espírito aventureiro. Eles amam viajar, explorando o mundo e mostrando a todos que o bem mais importante para um ser é sua liberdade. A capacidade de decidir sobre sua vida e seu destino, sem precisar dar satisfação a um superior ou governante opressor. Apesar de crer na liberdade como bem maior, os paladinos libertadores pregam o bem, não permitindo que atos vis sejam realizados com a desculpa única de estar exercendo a sua dádiva de liberdade. A liberdade de um ser tem como limite o bem estar dos outros.

### DOGMAS DA LIBERDADE

Os dogmas do Juramento de Liberdade pregam a aversão contra toda a forma de restrição de liberdade injusta dos seres.

**Libertar os Inocentes.** Todas as pessoas merecem um julgamento justo. Devo ajudar os necessitados a provar sua inocência se presos injustamente.

**Expurgar a Tirania.** Líderes tirânicos devem ser depostos. Devo me opor veementemente contra líderes que oprimam e mal tratem seus súditos.

**Sem Jaulas.** Nenhum ser vivo deve ser mantido em cativeiro sem motivo. Devo libertar todos os animais ou seres enjaulados por motivos egoístas.

**Viajar é Preciso.** Nasci para ser livre. Devo me manter na estrada sempre, nunca me estabelecendo em um local por muito tempo.

### MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

#### MAGIAS DE JURAMENTO DE LIBERDADE

##### Nível de Paladino Magias

3°	área escorregadia, recuo acelerado
5°	passos sem pegadas, patas de aranha
9°	andar na água, piscar
13°	movimentação livre, porta dimensional
17°	criar passagem, despertar

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

**Manto Anárquico.** Com uma ação, você pode se envolver em um manto de energia caótica que o protege ou aprimora seus ataques, usando seu Canalizar Divindade. Por 1 minuto, você pode receber um bônus de um d6 na sua CA ou nas suas jogadas de ataque corpo-a-corpo. No início do seu turno, role um d6. Se o resultado por ímpar, você recebe esse valor como bônus na sua CA, se for par, você recebe esse valor como bônus nas suas jogadas de ataque até o início do seu próximo turno.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

**Toque Libertador.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para remover um efeito negativo de uma criatura. Com sua ação, você pode tocar uma criatura amigável para remover uma das condições a seguir, à sua escolha: amedrontado, atordoado, enfeitiçado, impedido ou paralisado. Além de remover a condição escolhida, o alvo tocado fica imune a essa condição por 1 minuto. Se você estiver sob um efeito desse, pode ativar seu Toque Libertador em si mesmo com sua ação, mesmo que normalmente o efeito impeça você de realizar ações.



### AURA DE LIBERTAÇÃO

A partir do 7º nível, seu esforço em manter-se desimpedido se estende magicamente aos seus aliados. Você e as criaturas amistosas a até 3 metros de você recebem vantagem em testes de resistência e testes de habilidade para não serem agarradas, impedidas ou paralisadas enquanto você estiver consciente.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

### ESPÍRITO LIVRE

No 15º nível, seu espírito impede que você tenha sua mente ou corpo restritos. Você está constantemente sob efeito da magia *movimentação livre* e não pode ser enfeitiçado.

### VIAJAR PELOS MUNDOS

No 20º nível, você se torna um avatar da liberdade, sendo capaz de ir e vir para onde e quando quiser. Você pode gastar um espaço de magia de 5º nível para conjurar as magias *teletransporte* e *viagem planar*.

Alternativamente, você pode gastar um espaço de magia de 5º nível para abrir um portal para Faéria, as Terras Selvagens, Arbórea ou Ysgard e clamar pela ajuda dos seres que vivem nesses planos. Uma besta, celestial ou fada de nível de desafio 10 ou inferior, pertinente ao plano designado, à escolha do Mestre, sai do portal e auxilia você da melhor forma possível. Ela é amigável a você e aos seus companheiros e obedece aos seus comandos verbais, se vocês partilharem um idioma. Ela permanece no Plano Material por 1 minuto, até ser dispensada ou chegar a 0 pontos de vida.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

## JURAMENTO DE MISERICÓRDIA

O Juramento de Misericórdia tem como premissa basilar a valorização da vida acima de qualquer outro bem. Todos os seres tem direito à vida e ninguém tem direito de tirar isso deles. Por outro lado, as criaturas que existem através da não-vida devem ser exterminadas de forma resoluta. Alguns chamam esses paladinos de templários sagrados, cavaleiros da vida ou vingadores brancos.

### DOGMAS DA MISERICÓRDIA

Os dogmas do Juramento de Misericórdia são simples e diretos, assim como os objetivos de seus seguidores.

**Preservar a Vida.** Todas as criaturas merecem viver. Nunca matarei alguém que poderia de alguma forma poupar.

**Expurgar a Não-Vida.** Os mortos-vivos não podem existir. Devo livrar todos os seres de sua existência profana.

**Promover a Saúde.** Os doentes devem ser curados. Devo ajudar os enfermos e feridos a se curarem de suas mazelas.

**Não Usar Veneno.** O veneno ataca a vítima por dentro. Não devo usar algo letal que não possa controlar.

### MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

#### MAGIAS DE JURAMENTO DE MISERICÓRDIA

##### Nível de Paladino Magias

3°	palavra curativa, santuário
5°	cegueira/surdez, vínculo protetor
9°	palavra curativa em massa, sinal de esperança
13°	guardião da fé, pele de pedra
17°	consagrar, restauração maior

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

**Ataque Misericordioso.** Com uma ação, você pode envolver sua arma e a dos seus aliados a até 9 metros de você com energia radiante que não é letal para criaturas vivas, usando seu Canalizar Divindade. Por 1 minuto, você converte todo o dano causado por ataques com armas para dano radiante e esses ataques causam 1d6 de dano radiante extra contra mortos-vivos. As armas emitem um brilho tênue que produz penumbra num raio de 3 metros. Além disso, uma criatura que caia a 0 pontos de vida devido a um ataque realizado com qualquer ataque feito com uma arma sob esse efeito, automaticamente se estabiliza. Se uma criatura sofrer dano suficiente para morrer devido a um ataque desse, ao invés disso, ela cai a 0 pontos de vida e fica estável.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

**Guardião da Vida.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para dar resistência a dano de concussão, cortante e perfurante para um criatura voluntária que você tocar por 1 minuto. Toda vez que esse aliado sofrer dano de concussão cortante ou perfurante, você sofre uma quantidade igual de dano. Alternativamente você pode tocar um morto-vivo com esse poder. Ele deve realizar um teste de resistência de Carisma ou terá vulnerabilidade contra dano de concussão, cortante e perfurante por 1 minuto. Um morto-vivo afetado pode realizar um novo

teste de resistência no final de cada turno dele, terminado o efeito com um sucesso.

### AURA DE RESILIÊNCIA

A partir do 7º nível, sua obstinação em proteger a vida lhe confere uma aura divina. Você e as criaturas amistosas a até 3 metros tem resistência a dano de veneno e necrótico enquanto você estiver consciente. Além disso, qualquer criatura sob efeito dessa aura que cair a 0 pontos de vida, se estabiliza automaticamente.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

### VIRTUDE DA VIDA

No 15º nível, você é abençoado com o dom supremo da vida. Você pode conjurar a magia *cura completa* uma vez.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

### SACRIFÍCIO DO MARTIR

No 20º nível, você pode aceitar sacrificar sua própria força vital para revigorar seus aliados. Com sua ação, você libera um pulso de energia radiante numa esfera de 9 metros de raio. Todas as criaturas vivas amistosas a você na área são curadas em 10d8 pontos de vida e você sofre 10d8 de dano radiante. Corruptores e mortos-vivos na área devem realizar um teste de resistência de Destreza ou sofrerão 10d8 de dano radiante. Uma criatura reduz o dano à metade com um sucesso na resistência.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## JURAMENTO DE ORDENAÇÃO

O Juramento de Ordenação é seguido por paladinos conhecidos como justiçares. Eses paladinos seguem as ordens de seus comandantes e das autoridades locais sem contestar, sendo ferramentas perfeitas para manutenção da lei e da ordem onde estiverem. Eles caçam os infratores incansavelmente, levando-os a justiça para que sejam julgados conforme a lei. Um justiçar não tem um código pessoal, ele segue as ordens que lhe são dadas e faz as leis serem cumpridas, tendo como único paradigma a legitimidade dessas leis e autoridades.

### DOGMAS DA ORDENAÇÃO

Os dogmas do Juramento de Ordenação exaltam a retidão moral e fidelidade total às leis.

**Lealdade às Autoridades.** Não devo contestar as decisões de uma autoridade legítima. As ordens de autoridades que estiverem dentro das leis devem ser seguidas à risca.

**Subjugar os Infratores.** Não devo fazer justiça com minhas mãos. Todos os criminosos merecem um julgamento justo.

**Cumprir as Leis.** Não devo descumprir qualquer lei vigente. Seguir as leis e fazê-las seguir é a única forma de manter a paz e civilidade.

**Contestar a Tirania.** Devo me opor a autoridades falsas. Não devo compactuar com tiranos ou obedecer a qualquer ordem que vá contra as leis.

### MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

#### MAGIAS DE JURAMENTO DE ORDENAÇÃO

Nível de Paladino	Magias
3°	comando, perdição
5°	acalmar emoções, zona da verdade
9°	glifo de vigilância, manto do cruzado
13°	banimento, localizar criatura
17°	âncora planar, missão

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

**Incentivar o Grupo.** Você pode incentivar seus aliados a continuar combatendo em nome da justiça.

Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e profere palavras animadoras para todas as criaturas amigáveis a até 9 metros de você, que puderem ouvir você. As criaturas afetadas recebem um bônus nas jogadas de dano com arma igual ao seu modificador de Carisma (mínimo +1) por 1 minuto.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

**Proibição Imperiosa.** Você pode impedir uma criatura de realizar uma ação específica por um tempo. Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e escolhe uma criatura que possa ver você, a até 18 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma ou será alvo de um dos seguintes efeitos, à sua escolha, por 1 minuto:

- **Calado.** A criatura não pode falar nem conjurar magias com componente verbal.
- **Parado.** A criatura fica impedida.
- **Quieto.** A criatura não pode realizar jogadas de ataque nem conjurar magias com componente gestual.

No final de cada um dos turnos do alvo, ele pode realizar um outro teste de resistência de Carisma, terminando o efeito de proibições com um sucesso.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

### AURA DE AUTORIDADE

A partir do 7º nível, você emite uma poderosa aura de autoridade. Todas as criaturas hostis a você a até 3 metros de você, sofrem desvantagem em testes de Carisma e testes de resistência de Carisma.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

### VONTADE INDOMÁVEL

No 15º nível, você se torna um bastião incorruptível. Você se torna imune a condição enfeitiçado. Além disso, você não pode ser alvo de magias ou efeitos mágicos que possam controlar ou influenciar você a agir contra sua vontade, como as magias comando, confusão, coroa de loucura, dominar pessoa, riso histérico de Tasha, etc.

### SENTENÇA DE MORTE

No 20º nível, você se torna um exemplar da lei e da ordem, adquirindo o direito legal de julgar, sentenciar e executar uma criatura que tenha cometido um crime capital. Com sua ação, escolha uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você, que você saiba ter cometido um crime punível com a morte. Se o alvo estiver com 100 pontos de vida ou menos, ele deve realizar um teste de resistência de Carisma ou cairá para 0 pontos de vida. Uma criatura com mais de 100 pontos de vida ou que não tenha cometido um crime punível com a morte é imune a esse efeito.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## JURAMENTO DE PUREZA

O Juramento de Pureza prega uma vida de castidade e abstinência para os paladinos que o seguem. Os paladinos puritanos evitam o contato físico com aqueles que não seguem sua doutrina ou que não tem o sangue abençoados dos seres dos Planos Superiores. Em verdade, esses paladinos tentam seguir os passos das criaturas celestiais com o intuito de um dia ascenderem aos céus como um ser de pura bondade e luz. Como seres superiores que eles se consideram, eles tem o dever de manter-se aquém dos banais prazeres mortais e devem buscar sempre elevar seu renome por meio de ações de bondade e bravura.

### DOGMAS DA PUREZA

Os dogmas do Juramento de Pureza refletem as características primárias de um paladino casto e puro.

**Não Ter Contato com Impuros.** Não devo tocar voluntariamente os impuros. Só devo ter contato físico com outros seres puros como celestiais ou outros paladinos puritanos.

**Aniquilar os Impuros.** Minha maior obrigação é exterminar a impureza do mundo. Devo destruir aqueles que tem o coração enegrecido pela maldade.

**Voto de Sobriedade.** Devo me manter sóbrio. Não devo consumir bebidas alcoólicas ou qualquer outra substância que possa entorpecer meu corpo e mente.

**Evitar a Mácula.** Devo sempre evitar o uso de materiais impuros. Não devo usar itens que tenham sido usados por criaturas impuras sem que sejam santificados por um celestial ou através da magia *consagrar*.

### MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

#### MAGIAS DE JURAMENTO DE PUREZA

##### Nível de Paladino Magias

3°	marca do caçador, palavra curativa
5°	cordão de flechas, levitação
9°	flecha relampajante, palavra curativa em massa
13°	guardião da fé, movimentação livre
17°	aljava veloz, curar ferimentos em massa

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

**Golpes Longínquos.** Com uma ação, você pode transformar seus ataques com armas em ataques de pura energia, usando seu Canalizar Divindade. Por 1 minuto, seus ataques corpo-a-corpo com arma são considerados ataques à distância com arma com 9 metros de distância. O dano dos seus ataques muda para energia e você pode usar sua Destruição Divina ou qualquer magia que requeira um ataque corpo-a-corpo como ataque à distância, pela duração. Se você estiver usando uma arma de ataque à distância, você mantém a distância normal dela, se for superior a 9 metros.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você estiver inconsciente, esse efeito termina.

**Manter a Pureza.** Você pode conjurar suas magias benéficas de uma distância segura. Com sua ação, você gasta um uso de Canalizar Divindade e, durante 1 minuto, poderá usar qualquer magia benéfica com alcance de toque ou sua característica Cura pelas Mãoz como se tivesse um alcance de 9 metros.

A partir do 6º nível, todas as magias que você conjurar em você ou em um aliado enquanto estiver sob efeito de Manter a Pureza, recuperaram uma quantidade de pontos de

vida do alvo igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1), além de produzir seus efeitos normais.

### AURA DE INTEGRIDADE

A partir do 7º nível, você passa a emitir uma aura cintilante que impede criaturas impuras de se aproximar de você e de seus aliados dentro dela. Essa aura tem 3 metros de alcance e faz com que qualquer criatura, fora seus aliados ou um celestial, que tente entrar na aura pela primeira vez durante o turno dela, deva ser bem sucedida num teste de resistência de Carisma, ou não poderá se aproximar a mais de 3 metros de você nessa rodada. Uma criatura deve realizar um novo teste de resistência sempre que tentar se aproximar de você pela primeira vez no turno dela. Se ela for bem sucedida na resistência, ficará imune a esse efeito até que você termine um descanso curto. Corruptores e mortos-vivos tem desvantagem nesse teste de resistência.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

### ASCENSÃO DIVINA

No 15º nível, você pode liberar asas plumadas, como as de um anjo, mantendo-se nas alturas, longe dos impuros. Enquanto estiver sob efeito da sua característica Golpes Longínquos, você adquire deslocamento de voo 15 metros.

### FLECHA ASSASSINA

No 20º nível, você pode usar um arco ou besta para disparar um projétil letal contra uma criatura diferente de um celestial. Com sua ação, realize uma jogada de ataque à distância com uma arma de disparo que você esteja empunhando. Se você atingir, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou cairá para 0 pontos de vida automaticamente. Se o alvo passar na resistência, ele ainda sofrerá o dano normal do ataque e mais 6d10 de dano radiante extra ou 8d10, se a criatura for um corruptor ou morto-vivo.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



# PATRULHEIRO

Arquétipos de  
Patrulheiro



## ARQUEIRO DA FLORESTA ALTA

O arquétipo de Arqueiro da Floresta Alta geralmente é seguido por elfos da floresta que usam a cobertura e proteção das copas das altas árvores em seu favor. Eles estreitam no alto das árvores enquanto buscam invasores em seu território. Raramente uma criatura hostil consegue avistar esses arqueiros, e nas raras ocasiões em que os encontram escondidos nas árvores, já é tarde demais.

### ARQUEIRO BEM-SUPRIDO

No 3º nível, você aprende a entalhar suas próprias flechas, prevenindo você de ficar sem munição. Você adquire proficiência em ferramentas de entalhador. Além disso, durante um descanso curto, você pode usar galhos e varetas coletadas na floresta para criar suas próprias flechas. Realize um teste de Destreza CD 15 usando suas ferramentas de entalhador. Se você for bem sucedido, criará 2d10 flechas para o arco escolhido por você.

### VISÃO AGUÇADA

Também no 3º nível, você aprimora sua visão e se torna um especialista em localizar e abater seus inimigos de longas distâncias. Você recebe vantagem tem testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão. Além disso, quando você realiza um ataque à distância com arco, a distância dele é dobrada.

### ATIRAR E ESCONDER

A partir do 7º nível, você aprende uma tática de combate que visa minar seus oponentes sem que eles consigam perceber você. Enquanto estiver em um dos seus terrenos favoritos, você pode usar uma ação bônus para usar a ação de Esconder sempre que realizar um ataque à distância com arco contra um inimigo a mais de 18 metros de você. O alvo sofre desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) para definir onde você se escondeu enquanto você estiver a mais de 18 metros dele.

Você pode escalar árvores e outras superfícies íngremes em seu terreno favorito como se fossem terreno difícil. Você não precisa realizar um teste de Força (Atletismo) para isso.

### FLECHAS PERFEITAS

A partir do 15º nível, você consegue fabricar flechas impressionantes para seu arco. Você pode passar 8 horas num processo de fabricação tentando usar suas ferramentas de entalhador para fazer flechas obra-prima. Realize um teste de Destreza CD 20 usando suas ferramentas de entalhador. Se você for bem sucedido, você cria 2d10 flechas obra-prima. Essas flechas causam 1d10 de dano, se forem feitas para arcos longos, ou 1d8 de dano, se forem feitas para arcos curtos. Além disso, essas flechas atingem um acerto crítico numa rolagem 19 ou 20 no d20.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

### TIRO DE MISERICÓRDIA

No 15º nível, você pode desferir um tiro devastador contra uma presa ferida. Com sua ação, realize um único ataque à distância com arco contra uma criatura no alcance. Se o alvo estiver com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria) ou sofrerá 10d8 de dano extra. Um sucesso na resistência reduz o dano extra à metade. Um alvo que caia para 0 pontos de vida por causa desse dano, morre instantaneamente.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.



## BATEDOR

O arquétipo de Batedor é um perito em se deslocar pelos mais difíceis terrenos sem se preocupar com quaisquer impedimentos. Seu treinamento em terrenos naturais faz com que ele tire proveito do terreno e do seu movimento para atacar seus adversários rapidamente, se afastando deles para um lugar seguro em seguida. Sua percepção do ambiente faz dele o personagem ideal para avançar nas trilhas mantendo seu grupo informado do que está por vir.

### TÁTICA DE BATEDOR

No 3º nível, você aprende a se manter na dianteira do seu grupo de forma vantajosa. Você pode deixar uma trilha que o seu grupo pode localizar com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10. Qualquer criatura que não conheça sua trilha deve ser bem sucedida num teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para encontrá-la. Se você for alvo de uma emboscada, cair em uma armadilha ou quiser avisar seus companheiros de algo, você pode usar sua reação para emitir um silvo ou dar algum sinal sonoro similar. Todos os seus companheiros a até 120 metros de você, ouvirão seu alerta e poderão seguir até a localização em que você o emitiu com um sucesso num teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10.

### ESCARAMUÇA

Também no 3º nível, você desenvolve um estilo de caça que se baseia em se manter em movimento todo o tempo. Se você se mover pelo menos 6 metros você causa 2d6 de dano extra no primeiro ataque que você fizer logo após ter se movido. Além disso, se uma criatura realizar um ataque numa rodada em que você tenha se movido pelo menos 6 metros, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque dessa criatura.

### MOVIMENTO DE BATEDOR

A partir do 7º nível, você se desloca com mais velocidade se estiver usando uma armadura leve ou nenhuma armadura. Seu deslocamento terrestre aumenta em 3 metros e você pode usar uma ação bônus para realizar as ações de Disparada ou Desengajar. Além disso, se uma criatura realizar um ataque de oportunidade contra você, você pode usar sua reação para fazer o ataque errar.

### PERCEPÇÃO INSTINTIVA

No 11º nível, você amplia seus sentidos, se tornando capaz de prever o que está para acontecer e o que encontrará pelo caminho. Você recebe vantagem em testes de Sabedoria (Percepção), Inteligência (Investigação) e nas suas jogadas de iniciativa.

## LIBERDADE DE MOVIMENTOS

A partir do 15º nível, você se torna imune a efeitos que possam impedir seu movimento, como se tivesse sob efeito da magia *movimentação livre*.



## FLAGELO DOS INIMIGOS

O arquétipo de Flagelo dos Inimigos simula um patrulheiro que se especializou em caçar e abater seus inimigos favoritos. Você se focou em estudar profundamente as criaturas que você encontra pelo seu caminho, se tornando um caçador implacável quando aprende os pontos fracos e peculiaridades dessas criaturas. Não importa o tipo de monstro que você encontre, sua tenacidade e foco permitem que você os abate com uma maestria incomparável.

### INIMIGO FAVORITO ADICIONAL

No 3º nível, você amplia seu estudo aprofundado sobre as criaturas que você encontra em suas aventuras. Você pode escolher um inimigo favorito adicional, assim como um idioma associado.

No 10º nível, você pode escolher outro inimigo favorito adicional e um idioma associado. Suas escolhas devem refletir os tipos de monstros que você encontrou nas suas aventuras.

### ESQUIVA PREDILETA

No 3º nível também, você sabe como evitar os ataques dos seus inimigos favoritos. Quando um inimigo favorito seu que você possa ver, realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para dar desvantagem nessa jogada de ataque.

A partir do 13º nível, quando você for algo de uma magia ou efeito de um inimigo favorito seu que você possa ver, que exija um teste de resistência de Força, Destreza ou Sabedoria, você pode usar sua reação para ganhar vantagem no seu teste de resistência.

### CAÇADOR DE INIMIGOS

A partir do 7º nível, você se torna mais eficiente em combater seus inimigos favoritos. Você recebe vantagem na primeira jogada de ataque que fizer contra um inimigo favorito seu em cada um dos seus turnos. Se você atingir esse ataque, você causa 1d8 de dano extra. Se você atacar um inimigo predileto seu enquanto ele estiver surpreso, seu ataque causa 2d8 de dano extra.

### ESTUDAR INIMIGO

No 11º nível, sua análise e estudo das habilidades e poderes dos seus inimigos favoritos, tornam você um oponente difícil de confrontar. Quando você encontrar um inimigo favorito seu, você pode usar sua ação para realizar um teste de Sabedoria (Percepção) CD 5 + nível de desafio da criatura, para analisar esse inimigo. Se você for bem sucedido, você descobrirá certas informações sobre as capacidades dessa criatura. O Mestre revela a você uma das informações sobre as estatísticas da criatura, à sua escolha:

- Classe de Armadura
- Pontos de vida atuais
- Tipos de deslocamento e valor em metros
- Valores de Habilidades Físicas
- Resistências e Imunidades
- Sentidos
- Um traço especial
- Uma ação de combate



Se o resultado do seu teste de Inteligência superar a CD em 5 ou mais, você descobrirá uma informação adicional, à sua escolha, dentre as informações disponíveis.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### INIMIZADE IMEDIATA

A partir do 15º nível, você consegue mágicamente se especializar instantaneamente na caça e combate contra um tipo de criatura que não é um inimigo favorito seu. Com sua ação, você pode gastar um espaço de magia de 4º nível ou superior e escolher um tipo de criatura dentre aberrações, bestas, celestiais, constructos, corruptores, dragões, elementais, fadas, gigantes, limos, monstruosidades, mortos-vivos, plantas ou um tipo de raça humanoide (como gnolls e orcs). Durante 1 hora, esse tipo de criatura é considerado um inimigo favorito para você. Você pode gastar um espaço de magia de 5º nível com essa característica, aumentando a duração para 8 horas.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso longo para usá-la novamente.

## GUARDIÃO SELVAGEM

O arquétipo de Guardião Selvagem emula um patrulheiro que nasceu e passou a maior parte da sua vida vivendo em territórios selvagens acompanhado exclusivamente por animais silvestre e bestas perigosas. Graças a sua vida isolada em terrenos naturais, você aprendeu a se comunicar com os seres das florestas e a usar sua intuição e instinto muito mais que seu raciocínio. Você se torna um exímu caçador em seus territórios nativos e pode se transformar em um animal feroz em batalha.

### LINGUAGEM BESTIAL

No 3º nível, seu convívio com bestas e outras criaturas selvagens permite que você se comunique e interaja de forma mais efetiva com elas. Você pode falar com bestas como se compartilhasse um idioma com elas e a reação inicial de uma besta em relação a você é mais favorável. Uma besta será indiferente a você se ela seria hostil e será amigável se ela seria indiferente.

### GRITO PRIMITIVO

Também no 3º nível, você é capaz de trazer à tona o poder inerente em você através de um poderoso grito bestial. Com uma ação bônus, você emite um grito selvagem que aflora um frenesi feral em você. Você assume uma aparência ferina fazendo garras afiadas brotarem de seus dedos e seus caninos crescerem na sua boca. Durante 1 minuto, você recebe os seguintes benefícios:

- Você ganha a ação Ataques Múltiplos. Você pode realizar um ataque de mordida e dois ataques de garra, ou um ataque de mordida e um ataque com uma arma com essa ação. Você é proficiente com suas armas naturais e suas jogadas de ataque e dano com elas são baseadas em Força ou Destreza, à sua escolha. Seu ataque de mordida causa 1d6 de dano perfurante e cada ataque de garra seu causa 1d4 de dano cortante.
- Você ganha vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado.
- Você ganha vantagem em testes de Carisma (Intimidação).
- Você pode usar a ação de Disparada com uma ação bônus.

Enquanto estiver nesse estado, você não pode conjurar magias que não estejam na sua lista de magias de patrulheiro nem pode realizar ações que exijam concentração.

A partir do 5º nível, quando você usar a ação de Ataques Múltiplos você pode realizar um ataque de mordida e três ataques com garra ou um ataque de mordida e dois ataques com arma.

Após usar essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

### INSTINTO ANIMAL

No 7º nível, seu instinto animal se aflora quando você está caçando, rastreando ou em perigo. Você recebe vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear e em jogadas de iniciativa. Além disso, você ganha +5 de bônus na sua Sabedoria (Percepção) passiva.

### BOTE DILACERADOR

A partir do 11º nível, você é capaz de saltar sobre seus inimigos com suas garras, dilacerando-os. Enquanto você estiver sob efeito do seu grito primitivo, se você usar a ação de Disparada com uma ação bônus para correr, pelo menos 6 metros em linha reta, e logo em seguida usar a ação de Ataques Múltiplos para atacar uma criatura com suas garras e mordida, você pode dilacera-la. Você causa 1d8 de dano extra para cada ataque que você atingir. Além disso, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou cairá no chão.

### TERRITÓRIO DE CAÇA

A partir do 15º nível, você se transformar numa besta incansável no seu território de caça. Enquanto você estiver em um terreno favorito seu, você ganha os seguintes benefícios adicionais:

- Você ganha vantagem na sua primeira jogada de ataque a cada turno seu.
- Você ganha +1 de bônus na sua CA.
- Você ganha vantagem em testes de Destreza (Furtividade).
- Você ganha vantagem em testes de resistência de Força e Destreza.



## MESTRE DAS BESTAS

O arquétipo Mestre das Bestas incorpora a amizade entre as raças civilizadas e as bestas do mundo. Unidos com um propósito, besta e patrulheiro trabalham como um para lutar contra inimigos monstruosos que ameaçam tanto a civilização quanto as terras selvagens. Emular o arquétipo Mestre das Bestas significa se empenhar no seu ideal, trabalhando em parceria com um animal como seu companheiro e amigo.

### COMPANHEIRO DE PATRULHA

No 3º nível, você ganha um companheiro bestial que acompanha você em suas aventuras e é treinado para lutar ao seu lado. Escolha uma besta que não seja maior que Médio e tenha um nível de desafio 1/4 ou inferior (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas de bestas apropriadas). Essa besta deve ser apropriada para o ambiente em que você está, a critério do Mestre. Adicione seu bônus de proficiência à CA, jogadas de ataque, jogadas de dano, assim como a todos os testes de resistência e perícias em que a besta for proficiente. O máximo de pontos de vida dela será igual ao seu total normal ou a quatro vezes seu nível de patrulheiro, o que for maior. Como qualquer criatura, seu companheiro pode gastar Dados de Vida durante um descanso curto e recupera todos os seus pontos de vida ao terminar um descanso longo.

A besta realiza o turno dela na sua iniciativa e obedece os seus comando da melhor forma que puder. No seu turno, você pode comandar verbalmente a besta para onde ela deve se mover (sem ação necessária). Você pode usar uma ação bônus para comandá-la verbalmente a realizar um ataque ou as ações de Disparada, Desengajar, Esquivar ou Ajuda. Ela age por conta própria se você estiver incapacitado ou ausente, focando-se em defender você.

Enquanto estiver viajando através do seu terreno favorito apenas com a besta, você pode se mover furtivamente com ritmo de viagem normal.

Se a besta morrer, você pode obter outra besta gastando 8 horas criando uma conexão mágica com outra besta que não seja hostil a você, tanto de mesmo tipo da besta anterior quanto uma diferente.

A partir do 9º nível, você pode escolher uma besta Média ou menor com nível de desafio 1/2 ou inferior como seu companheiro bestial. Quando você atingir o 13º nível, você poderá escolher uma besta Grande ou menor com nível de desafio 1 ou inferior como seu companheiro bestial.

### FÚRIA BESTIAL

A partir do 7º nível, você pode comandar seu companheiro bestial a realizar a ação de ataque e ele pode realizar dois ataques ou realizar a ação de Ataques Múltiplos (se ele possuir essa ação) ao invés de realizar um ataque apenas.

### COMPARTILHAR MAGIAS

Começando no 11º nível, quando você conjurar uma magia que tenha você como alvo, você também pode afetar seu

companheiro bestial com a magia, se o companheiro estiver a até 9 metros de você. Além disso, quando você comandar que sua besta ataque, você pode usar sua ação e gastar um espaço de magia de 1º nível para fornecer 1d6 de dano extra aos ataques realizados por sua besta até o final do seu turno. Você pode gastar um espaço de magia de nível superior, aumentando o dano dos ataques da sua besta em 1d6 extra para cada nível do espaço de magia acima do 1º.

### COMPANHEIRO DE CAÇA

A partir do 15º nível, você treina seu companheiro a atacar eficientemente os inimigos que você estiver combatendo. Quando você ordenar que seu companheiro bestial ataque uma criatura que você tenha atingido com um ataque no seu turno, ele recebe vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do seu turno.



## RASTREADOR URBANO

O arquétipo Rastreador Urbano se foca em sobreviver e se adaptar aos ambientes urbanos com maestria. O patrulheiro que segue esse caminho consegue perceber as nuances no ambiente das grandes cidades e localiza um indivíduo em particular no meio de uma multidão de forma quase sobrenatural. Sua percepção ao território moldado pelos humanoides é perfeita e ele consegue caçar e abater criaturas como um verdadeiro caçador.

## EXPLORADOR URBANO

No 3º nível, você terá os benefícios da característica Explorador Natural em qualquer território urbano. Um território urbano, com esse propósito, é qualquer local que, segundo o Mestre, se encaixe como uma vila, cidade ou metrópole. Além disso, você adquire proficiência na perícia Persuasão e tem vantagem em testes de Carisma (Persuasão) com os propósitos de obter informações sobre uma criatura, item ou local que você deseja encontrar.

## BUSCAR E ABATER

A partir do 7º nível, você aprende a rastrear e abater seus inimigos de forma extremamente eficaz. Sempre que atacar uma criatura surpresa, você pode gastar um espaço de magia de 1º nível para causar dano adicional nesse ataque. Você causa 1d10 de dano adicional e esse dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço de magia acima do 1º. Além disso, se o ataque atingir, você receberá um bônus nas suas jogadas de ataque contra essa criatura igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo +1) por 1 minuto.

## PERCEPÇÃO DO ANTINATURAL

No 11º nível, você se torna extremamente familiarizado com um ambiente que não seja natural. Em qualquer ambiente urbano ou masmorra que não seja natural, você recebe vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Investigação) realizados para encontrar rastros, portas secretas, armadilhas, passagens escondidas ou qualquer outra característica no terreno que não tenha sido feita naturalmente. Além disso, você adquire proficiência com ferramentas de ladrão e tem vantagem em qualquer teste que fizer com elas num território urbano ou masmorra que não seja natural.

## LÍDER DE CAÇADA

A partir do 15º nível, você se torna especialista em enfrentar qualquer inimigo que você pegue em desvantagem. Sempre que atacar uma criatura afetada por Buscar e Abater, você pode usar sua ação bônus para dar vantagem nas jogadas de ataque que seus aliados fizerem contra essa criatura até o início do seu próximo turno.



Alternativamente, se preferir, ao invés de dar vantagem nas jogadas de ataque de seus companheiros, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque que, ao invés de causar dano, cansa seu oponente. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza) ou receberá 1 nível de exaustão.