

Bruxo

Subclasse de mago.

Observações:

Para retirar a pedra da alma de um objeto é necessário ao mínimo um descanso curto. Ao quebrar uma pedra da alma por ataque ou derrubá-la ou usá-la ela é absorvida pelo Bruxo.

A cada 20 pedras absorvidas o Bruxo recebe uma moeda negra, a cada moeda negra você perde 3 de carisma e ganha 1 de sabedoria e inteligência.

O máximo de pedras na mão são 6, igual ao máximo de pedras no objeto.

Drenar alma/Companheiro demônio:

Essa magia faz com que o bruxo roube a alma dos inimigos e as guarde em uma pedra ou objeto. A pedra da alma serve para usar as habilidades do bruxo. Drenar Alma causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 dano. Se criatura for morto pelo dano de drenar alma, uma pedra da alma é feita, se uma criatura morrer dentro de 20 metros, ela se transforma em uma pedra da alma que fica no chão, pode carregar apenas uma pedra da alma e aprisionar apenas uma pedra em um objeto escolhido. (Preparo 1)

Você tem um companheiro diabrete, que apesar de ter inteligência, não sabe falar ou pensar por si só, ele faz ou fala o que você ordenar, seus atributos e vida são iguais a metade dos seus e seu ataque é igual a ($\frac{1}{4}$ seu nível)d10 de dano dark, se ele morrer ele volta no início do próximo dia. (Passivo)

Evolução de pedras(0/5):

Essa habilidade pode ser evoluída cinco vezes, cada vez que é evoluída ela aumenta o espaço das pedras das almas em 1 e do objeto em 1.(Passivo)

Habilidades que gastam pedras da alma:

Corrupção:

É uma magia de dano por turno, até o número de turnos igual ao bônus de Inteligência do warlock +1. (Modifica com a quantidade de pedras usadas).

1 pedra: afeta 1 alvo e causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano dark.

2 pedras: afeta 2 alvos e causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano dark.

3 pedras: afeta 4 alvos e causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d10 de dano dark.

Seta do Caos:

O Bruxo pode lançar nos adversários a seta do caos.

1 pedra: afeta 1 alvo e causa ($\frac{1}{4}$ seu nível + $\frac{1}{2}$ bônus de Inteligência)d10 de dano dark .

2 pedras: afeta 1 alvo e causa ($\frac{1}{4}$ seu nível + bônus de Inteligência)d10 de dano dark.

3 pedras: afeta 1 alvo e causa ($\frac{1}{2}$ seu nível + bônus de Inteligência)d10 de dano dark.

Espiral da Morte:

A espiral da morte é uma magia em área.

1 pedra: Afeta uma área 1x1 causando ($\frac{1}{4}$ se nível)d10 de dano dark e deixando cego e se cura em metade do dano.

2 pedras: Afeta uma área 2x2 causando ($\frac{1}{4}$ se nível)d10 de dano dark e deixando cego e se cura em metade do dano.

3 pedras: Afeta uma área 3x3 causando ($\frac{1}{4}$ se nível)d12 de dano dark e deixando cego e se cura em metade do dano.

Metamorfose:

O Bruxo pode virar um demônio.

1 pedra: Se transforma pela quantidade de turnos equivalentes ao seu bônus de Inteligência +1, aumenta sua chance de acerto em 3 e seu CA em 2, Aumenta também seu dano em mais ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano de fogo e ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano dark.

2 pedras: Se transforma pela quantidade de turnos equivalentes ao seu bônus de Inteligência +1, aumenta sua chance de acerto em 4 e seu CA em 2, Aumenta também seu dano em mais ($\frac{1}{4}$ seu nível)d10 de dano de fogo e ($\frac{1}{4}$ seu nível)d10 de dano dark.

3 pedras: Se transforma pela quantidade de turnos equivalentes ao seu bônus de Inteligência +2, aumenta sua chance de acerto em 5 e seu CA em 3, Aumenta também seu dano em mais ($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano de fogo e ($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano dark.

Metamorfose Aliada:

O Bruxo pode dar um poder demoníaco a um aliado, dá os mesmos status da Metamorfose de acordo com o número de pedras utilizadas.

Evolução demoníaca:

As moedas negras recebidas ao usar pedras da alma concedem bônus, a cada moeda você recebe mais 1d6 de vida extra para aquele dia (não curável).

1 moeda: força e destreza aumentam em 2

2 moedas: seus ataques sempre dão +2d8 de dano dark.

3 moedas: espinhos aparecem em você, em todo o corpo, quem lhe acertar sofre (¼ seu nível)d8 de dano perfurante.

4 moedas: espinhos aumentam o dano em 1d8, o dano negativo em 1d6.

5 moedas: uma aura de medo fica em volta de você, todos que chegam perto ficam amedrontados e sofrem (¼ seu nível)d6 de dano.

Monge Arcano

Subclasse de mago ou guerreiro.

Desarmado: Ao não usar nenhum tipo de arma você causa dano (seu nível)d6 de dano, no nível 5 se torna d8, no nível 10 se torna d10, no nível 15 se torna d12. (Passivo)

Armadura espiritual: Ao não usar três pedaços de armadura você recebe 10% de redução de dano e ao não usar nenhuma armadura você recebe 25% de redução de dano, para cada pedaço de armadura que não usa você recebe mais 1 de CA. (Passivo)

Elementarizar: Você canaliza sua energia interna e garante que seus próximos 3 ataques sejam de 1 elemento sendo metade do dano causado vira dano extra do elemento escolhido.(CD 4)

O elementar: Você canaliza sua energia interna e desfere um soco de cada elemento causando metade do dano em cada soco, só funciona com socos. (CD 6)

Resistência interna: Ao receber dano de você ganha 25% de proteção contra aquele ataque por 1 turno. (Passivo)

1 Milhão de socos: Você soca o inimigo quantas vezes acertar no dado causando metade do dano como extra de um elemento escolhido. (CD 7)

Engenhoqueiro

Subclasse de Ladino.

Observações:

Cada engenhoca ocupa 1 slot de magia independente de qual engenhoca for.

Não é necessário ter materiais para criar as engenhocas, é dado como se o engenhoqueiro conseguisse fazê-las com qualquer coisa durante o tempo de descanso.

Elas são fixas no chão e são destruídas se forem acertadas por qualquer coisa.

Engenhocas: Você pode fabricar aparelhos capazes de simular os efeitos de magias arcanas ou divinas, mas de forma não mágica. O número máximo de engenhocas que você pode carregar é igual ao slot de magias de um mago do seu nível + seu modificador de Inteligência. Ativar uma engenhoca exige uma ação padrão de ataque e um teste de Inteligência (1d20 +bônus de inteligência) contra dificuldade 5, para cada uso da engenhoca no dia a dificuldade aumenta em 4. Se falhar, a engenhoca estraga e não pode voltar a ser utilizada até ser consertada durante um descanso curto ou longo. Criar uma engenhoca leva um período de descanso longo. É possível usar todos os tipos de magias de ataque e cura, as engenhocas têm as mesmas propriedades das magias.(Passivo)

Kaboom!: Quando a sua engenhoca estragar, ela explode causando dano em área igual a ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano explosivo. Você pode escolher explodir uma engenhoca de propósito.(Passivo)

Inventor de campo: Com uma ação completa você pode gerar uma engenhoca de uso único. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Inteligência. (Passivo)

Mais engenhocas: você agora pode gerar engenhocas que simulam habilidades não-mágicas, porém, com restrições. Não é possível habilidades que geram mais turnos, mais ataques ou vantagens e desvantagens.(Passivo)

Modificação Maluca: você pode aplicar uma modificação da lista a seguir a uma engenhoca que possua, dura 1 dia.

- **Efeito ampliado:** a área do efeito da engenhoca é duplicada. Engenhocas sem área de efeito não são afetadas por esta modificação.

- Efeito estendido: a duração do efeito da engenhoca é duplicada. Engenhocas com duração instantânea, permanente ou de concentração não são afetadas por esta modificação.
- Efeito penetrante: a CD do teste de resistência contra a engenhoca aumenta em+2. Engenhocas sem efeitos que exigem um teste de resistência não são afetadas por esta modificação.
- Efeito potente: todos os efeitos numéricos variáveis da engenhoca são aumentados em 50%. Engenhocas sem efeitos variáveis não são afetadas por esta modificação.
- Efeito sutil: engenhocas são barulhentas e chamativas. Com esta modificação, entretanto, sua engenhoca é tão discreta quanto a adaga de um ladino. Uma criatura só saberá que você ativou a engenhoca se estiver olhando diretamente para você e for bem-sucedida em um teste de Percepção oposto a seu teste de Furtividade. Você pode mudar a modificação escolhida, e qual engenhoca ela afeta, com um tempo de estudo de mago. (Passivo)

Por que não modificar mais um pouco?: você pode aplicar três modificações em uma engenhoca, dura 1 dia.(Passivo)

Mestre engenhoqueiro: agora você pode ativar uma engenhoca como uma ação de movimento, e recebe um pequeno constructo, provavelmente movido a corda ou vapor, que o auxilia em suas tarefas. Esta habilidade funciona como um aliado podendo ativar as engenhocas e têm ½ de seus status, se for destruído leva um descanso longo para reconstruído.(Passivo)

Armadilheiro

Subclasse de Ladino.

Torreta: Você cria uma das torretas disponíveis que atiram automaticamente, para acertar é necessário a rolagem (1d20+ inteligência) seja maior que a CA, ela permanece oculta até atacar..

Metralhadora: atira diversas flechas causando (½ seu nível)d12 de dano perfurante, podendo ser usada (1+Bônus de inteligência) vezes.

Canhão: atira uma bola maciça de ferro que causa $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d10$ de dano esmagador, podendo ser usada $(1 + \text{Bônus de inteligência})$ vezes

Elétrica: Solta raios elétricos que têm 25% de chance de paralisar o alvo por 1 turno e causa $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d8$ de dano elétrico, podendo ser usada $(1 + \text{Bônus de inteligência})$ vezes.

Lança chamas: Solta fogo causando $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d8$ e deixa o inimigo em fogo por 3 turnos, podendo ser usada $(1 + \text{Bônus de inteligência})$ vezes.

Arpão: Solta um arpão no alvo que diminui seu movimento pela metade durante 3 turnos causando $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d10$ de dano, podendo ser usada $(1 + \frac{1}{2} \text{ Bônus de inteligência})$ vezes. (CD 7)

Armadilha de choque: Você cria uma armadilha de choque 2x2, quem pisar nela fica paralisado por 4 turnos e recebe $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d8$ de dano elétrico.(CD 5)

Mina: Você cria uma mina explosiva que quando alguém pisa nela ela causa $(\text{seu nível})d12$ de dano explosivo em uma área de 3x3 sendo a mina o centro da explosão.(CD 5)

Estrepes: Você joga estrepes em uma linha de 30 metros, quem pisar nos estrepes leva $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d6$ de dano perfurante e fica sangrando por 2 turnos e com o movimento reduzido pela metade durante 3 turnos.(CD 4)

Mina elementar: Se comporta igual a outra mina mas ao explodir o dano é de um elemento escolhido pelo usuário, cada elemento causa um efeito diferente em quem sofreu o dano.

Elétrico: paralisado por 1 turno.

Fogo: fica em fogo por 3 turnos.

Gelo: fica congelado por 1 turnos.

Necrótico: 25% do dano é convertido em dano na PV total do alvo até descansar.

Luz: Cega todos dentro da área por 3 turnos.

Dark: Reduz a visão de quem foi acertado para 10 metros por 4 turnos.

Veneno: Fica envenenado.(CD 6)

Mestre armadilheiro: As suas armadilhas causam 150% de dano.(Passivo)

Alma selvagem

Subclasse de Guerreiro.

Detectar Magia: Você detecta magia em algo ou algum lugar e a silencia. (Sem preparo)[O Mestre que define a dificuldade da rolagem]

Alma mágica: Você é capaz de aprender e utilizar magias e utilizar pergaminhos mágicos, mas têm metade dos slots de magias e leva o dobro do tempo de preparo. (Passivo)

Fúria: Você fica enfurecido ganhando um bônus de ataque ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 e recebe + 50% de RF e 75% de RM, permanece por 3 turnos. (Ativo e CD 7)

Surto Selvagem: Você solta uma magia aleatória em uma pessoa aleatória. (CD 5)

Reservas Mágicas: Você pode acelerar o preparo de magia de alguém. Ao fazer isso, você toma (o número de rounds acelerados)d10 de dano. Você pode, em vez, ceder xd10 pontos de vida de temporários a alguém e levar tomar xd10 de dano. (CD 2)

Repreensão Arcana: Ao ser alvo de uma magia, você pode fazer uma jogada de ataque mágico, dando (seu nível)d12 de dano mágico em quem lançou a magia. (CD 3)

Absorção Mágica: Ao ser alvo de uma magia, faça um teste de constituição ou sabedoria (1d20 + o bônus escolhido) se o seu resultado for maior do que o de quem lançou a magia você absorve a magia sem sofrer o efeito e poderá utilizá-la uma vez.(Passivo)

Mechanóide

Subclasse de Ladino.

Mechanóide: Você cria um robô de 4 metros que anda no máximo 15 metros e tem ($\frac{1}{2}$ seu nível) x 20 de PV, seu ataque (1d20 + bônus força)para acertar causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de dano esmagador no inimigo, se for destruído só pode ser usado novamente após um descanso longo.

Metralhadoras: Você implementa seu mechanóide com duas metralhadoras nos ombros, cada uma causa ($\frac{1}{2}$ se nível)d8 de dano perfurante.(CD 5)

Canhão: Você implementa um canhão no seu mechanóide, ele causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano esmagador e empurra o inimigo em 15 metros.(CD 5)

Impulso foguete: Você implementa foguetes no mechanóide que o impulsionam mais 15 metros, podem ser usados 3 vezes por dia. (Passivo)

Morteiro: Você implementa um morteiro no seu mechanóide, o morteiro causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano explosivo, só pode acertar alvos a mais de 20 metros de distância. (CD 5)

Lança foguetes: Você implementa um lançador de foguetes no seu mechanóide que lança 4 foguetes cada um causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d10 de dano explosivo.(CD 8)

Arpão: Você implementa um arpão no seu mechanóide, o arpão se acerta um inimigo puxa o inimigo, se acertar alguma estrutura ele te leva até a estrutura, causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano perfurante. (CD 5).

Serra: Você implementa uma serra no seu mechanóide, a serra acerta os alvos até 10 metros e pode ser lançada contra alvos mais distantes, ela causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d10 de dano perfurante. (CD 5)

Armadura melhorada: Você melhora a armadura do mechanóide, agora ele recebe 25% de dano físico a menos. (Passivo)

Lich

Subclasse de Mago.

Observações: É necessário ter uma das seguintes classes para se tornar um lich: Mago de sangue, Necromante, Bruxo.

Você é imortal, seu corpo pode ser destruído mas ele se regenera por completo, você só pode ser morto se seu amuleto que sempre está com você for quebrado por qualquer tipo de dano, se não for quebrado você sempre permanecerá com 1 de PV

Medo: O alvo que está com medo recebe -4 em CA e não se movimenta, mas ainda pode atacar e usar habilidades por 3 turnos, se o alvo sofre de medo outra vez durante a duração ele fica totalmente paralisado e é acertado por qualquer ataque.

Medo do desconhecido: Sempre que acertar alguém com qualquer ataque tem 10% de chance de amedrontar o alvo. (Passivo)

Toque mortal: Todo o dano causa 10% do dano causado na PV máxima do alvo, a reduzindo até o final do dia. (Passivo)

Invocar espíritos: Você invoca dois espíritos que te ajudam, eles atacam causando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d6 de dano dark e com 50% de chance de amedrontar o alvo, eles morrem com qualquer dano recebido e tem $\frac{1}{2}$ da CA do Lich. (Preparo 5)

Drenar alma: Você suga a alma de um alvo o deixando com medo e causando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano necrótico e recupera sua vida igual a metade do dano causado. (Preparo 5)

Imortal: Ao estar com menos de 25% da vida total todos seus ataques curam metade do dano causado.(Passivo)

Vale da corrupção: Você cria no campo de batalha um vale envenenado que causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano de veneno por turno em todos os inimigos dentro do campo de batalha, os inimigos dentro do vale sofrem instantâneamente medo, o vale dura 5 turnos. (Preparo 10)

Robótico

Subclasse de Ladino.

Companheiro mecânico: Você cria 1 animal de sua escolha, ele causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano cortante, têm metade dos seus pontos de vida e movimenta-se 15 metros, caso seja destruído você pode reconstruí-lo durante um descanso longo.(Passivo)

Óculos Avançados: Você recebe +3 em todas as chances de acerto e pode ver coisas no escuro.(Passivo)

Nuvem tecnológica: Você cria uma nuvem de nanorobôs que atacam um alvo causando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano perfurante.(CD 3)

Recuperar informações: Sua nuvem agora coleta todos os dados do alvo atacado. (Passivo)

Companheiro atualizado: Seu animal agora se movimenta o dobro e tem 50% de chance de deixar o inimigo sangrando. (Passivo)

Drones: Você controla dois drones, um deles cura os aliados em 10% da vida total e retira os efeitos negativos, o outro causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano perfurante, eles ficam ativos até serem destruídos, qualquer dano os destrói.(CD 5)

Druida

Subclasse de Mago.

Amigo da natureza: Você consegue se comunicar com qualquer tipo de planta e animal. (Passivo)

Companheiro animal: Você pode ter 1 animal de sua escolha, ele causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano cortante, têm metade dos seus pontos de vida e movimenta-se 15 metros, caso seja morto você pode chamar outro durante um descanso longo.(Passivo)

Metamorfose animal: Você pode se transformar em algum desses animais por (1 + bônus de sabedoria) turnos:

Urso: Ganha +25% de vida extra nessa forma, ataques de garra e mordida causam($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano cortante na garra e perfurante na mordida, o urso pode também usar o rugido que atrai a atenção de todos os inimigos numa área 3x3 com ele no centro por 3 turnos (CD 5) e usar o abraço de urso que aperta um inimigo causando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d10 de dano esmagador por turno e impedindo o inimigo de agir enquanto você não errar no dado (CD 5).

Lobo: O lobo pode se mover 10 metros a mais, seus ataques de garra e mordida causam($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano cortante na garra e perfurante na mordida, ela ganha a habilidade de salto, ele salta em um inimigo que está até 20 metros de distância, se a rolagem acertar você pode atacar o inimigo mais uma vez. (CD5)

Serpente: A serpente se move 15 metros a mais, seu ataque de mordida causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano perfurante e deixa o inimigo envenenado e com 25% de chance de paralisar ele, você ganha a habilidade agarrar, você se enrola no pescoço do alvo e o sufoca, causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d10 de dano esmagador por turnos e termina quando errar a rolagem do dado. (CD5)

Touro: Você recebe +50% de vida extra e dobra as suas resistências físicas e mágicas, ganha a habilidade investida, você corre em direção ao alvo e todos que estiverem na mesma reta, se acertar você derruba o inimigo e causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d10 de dano esmagador.

Rato: Você pode se movimentar 30 metros a mais sua vida diminui em 75%, sua mordida causa 1d6 de dano.

Corvo: pode se movimentar mais 30 metros em uma altura de até 10 metros, seu ataque de bicada causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano perfurante e ao atacar inimigos à noite você deixa o alvo com medo.

Tigre: Pode se movimentar 10 metros a mais, seu ataque de garra e mordida causam ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano cortante na garra e perfurante na mordida, você recebe a habilidade predador, ao atacar furtivamente você recebe crítico garantido. (Passivo)

(CD 8)

Enraizar: Voc é controla diversas raízes que saem do chão causando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d10 de dano esmagador e aprisiona o alvo no local por 3 turnos. (Preparo 5)

Planta curativa: Você convence plantas curativas a ajudá-los, elas soltam esporos curativos que recuperam 10% da vida de todos os aliados em uma área 3x3 por 4 turnos.(Preparo 6)

Caminho de espinhos: Você cria uma área cheia de vinhas espinhosas que ocupam uma área 3x3, todos dentro da área recebem ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano perfurante e deixam quem for acertado envenenado por 4 turnos, a área dura 3 turnos. (Preparo 6)

ADimensional

Subclasse de Mago.

Portal: Você cria um portal que engloba apenas 1 pessoa e a teletransporta para algum local que você possa ver dentro da área de combate e não mais alta que 10 metros, caso solte a pessoa no alto a pessoa recebe (d10 x altura da queda).(Preparo 5)

Salvar tempo: Você dobra a velocidade de preparo de suas magias. (Passivo)

Segunda chance: Concede a alguém outra rolagem de dado que substitui a anterior, pode ser usada 2 vezes por dia. (Passivo)

Parar o tempo: Você para o tempo por 1 turno, podendo somente você e seus aliados se movimentarem e atacarem. (Preparo 6)

Passar tempo: Você acelera o tempo pulando a vez de alguém jogar. (Preparo 6)

Acelerar: Você concede +10 metros de movimento para aliados e diminui em 10 para inimigos. (Preparo 4)