

ASTRÓLOGO

Certa vez, o homem cobiçou conhecimento, mas não qualquer um e sim, o do próprio destino. Por anos ele buscou um meio de enxergar o futuro, mas não obteve sucesso, até que ele olhou para as estrelas acima, que prediziam as estações e assim aprendeu a ler os céus. Este foi o primeiro passo da ciência que conhecemos hoje como astrologia.

Sintonizar as forças etéricas com as das constelações acabou revelando um novo tipo de poder que até então era considerado invisível. Astrólogos são estudiosos que não apenas leem as estrelas, mas que também escrevem seus movimentos para que assim extraiam poder delas.

A primeira tarefa de um astrólogo iniciante é a de dominar o uso do “Baralho das Seis”. Para eles, adivinhação é uma forma de se interpretar as próprias estrelas. O baralho deles é baseado nas seis constelações que estudam e servem como um canal para que o poder mágico das constelações possa se manifestar. Esse baralho é recebido por eles de seus mestres, assim que iniciam os estudos e apesar de serem uma ferramenta importante, há outra ferramenta obrigatória para qualquer astrólogo, o “Globo Estelar”.

Um globo estelar é uma ferramenta que os astrólogos usam para localizar e extrair o poder das estrelas. Os globos são formados por largos anéis feitos de metais preciosos e lentes. Os anéis possuem gravados em si uma grande quantia de marcações que permite o usuário a localizar e mapear as estrelas para extrair seu poder mesmo que não tenha uma visão clara do céu.

Astrólogos vêm de uma ilha distante onde o conhecimento é visto como a maior das virtudes. Geralmente são estudiosos como profissão e especializados no estudo da astromancia. Frequentemente, eles nascem na vida de acadêmicos ou em famílias nobres. Às vezes, aprendizes de baixo nível são vistos trabalhando sob a orientação de um mestre em astromancia e aprendem a explorar a magia das estrelas. Astrólogos são abençoados com a capacidade de ler o futuro. Através do uso de o baralho das seis e as estrelas que eles são capazes de atingir o futuro, embora quanto mais longe olhem, menos claras as coisas podem vir a ser. Alguns astrólogos viajam pela terra para compartilhar este presente com todos, enquanto outros procuram oportunidades de mostrar ao

mundo sobre sua nova ordem de magia. Outros rastreiam aliados e aventuras, como se as estrelas ordenassem ao Astrólogo para que saísse em uma jornada da qual eles não podem ver o fim. Astrólogos tomam emprestado o poder do cosmos e, em troca, buscam realizar as vontades das estrelas.



CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um astrólogo começa com 12 pontos de vida (+ mod. Constituição) e recebe 3 (+ mod. Con) por nível seguinte.

PONTOS DE MANA. 6 PM por nível.

PERÍCIAS. Intuição (Sab), Vontade (Sab) e mais 3 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Iniciativa (Des), Misticismo (Int), Ofício (Int), Religião (Sab) e Percepção (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Nenhuma.

HABILIDADES DE CLASSE

BARALHO DAS SEIS. Todo astrólogo carrega com si um baralho de seis naipes que representam as seis constelações do céu noturno de Hydaelyn. Cada naipe gera um efeito diferente que pode afetar um aliado que possa ver a alcance curto. Gaste uma ação de movimento e 1 PM e role 1d6, confira o resultado na tabela a seguir e então escolha se você vai receber o bônus ou um aliado que irá receber o efeito.

Constelação	Rolagem	Efeito
A Balança	1	Recebe 1d6 a mais em jogadas de dano, a cada 5 níveis o dano aumenta em +1d6
O Tronco	2	Todo dano que receber é reduzido em 1d6. A cada 5 níveis esse efeito aumenta em 1d6
A Flecha	3	Após realizar uma ação de ataque, você pode realizar um segundo ataque logo em seguida
A Lança	4	A margem de ameaça da arma do alvo é aumentada em +2
O Jarro	5	O alvo recebe uma quantia de PM temporário igual ao mod. Sabedoria do Astrólogo.
A Torre	6	O alvo recebe uma quantia de PV temporário igual ao mod. Sabedoria do Astrólogo.

Uma vez afetada, a criatura não pode ter dois efeitos funcionando ao mesmo tempo. O efeito dura um dia ou até o alvo cair inconsciente. Um segundo efeito apenas cancela e sobrepõe o primeiro.

No 1º nível você possui dois usos por cena do seu baralho e ganha um uso adicional por nível seguinte.

MAGIAS. Um astrólogo retira seus poderes mágicos das estrelas, mas para isso ele precisa de um foco – um globo estelar, um planisfério ou uma luneta. Para lançar uma magia, você precisa segurar o foco com uma mão (e gesticular com a outra) ou fazer um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia; se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim). O foco tem resistência a dano 10 e PV iguais à metade dos seus, independentemente de seu material ou forma. Se for danificado, é totalmente restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se for destruído (reduzido a 0 PV), você fica atordoado por uma rodada. Você pode recuperar um foco destruído ou perdido com uma semana de trabalho e T\$ 100.

Você pode lançar magias brancas de 1º círculo. À medida que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 6º nível, 3º círculo no 11º nível e 4º círculo no 16º nível).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível par (2º, 4º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar.

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM.

PODER DE ASTRÓLOGO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arcana Menor.* Sempre que puxar uma carta de seu baralho, você pode gastar 2 PM para marcar um aliado ou a si próprio com uma arcana menor, gerando os seguintes efeitos durante uma cena:

- *Senhor das Coroas.* Em um resultado 1, 3 ou 5, você gera uma marca que pode ser usada como reação para causar 1d6+mod. Sabedoria de dano em um inimigo que esteja adjacente.

- *Senhora das Coroas.* Em um resultado 2, 4 ou 6, você gera uma marca que pode ser usada como reação para curar um número de PV igual a 1d6+mod. Sabedoria. @

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o aumento diminui para +1.

- *Benefício das Estrelas.* Gaste uma ação de movimento e 2 PM para marcar um aliado com uma estrela. No início de cada turno, ele recupera 1d6 pontos de vida. Manter esse poder ativo exige um custo de 1 PM por turno do astrólogo. @

- *Benefício Diurno.* Sempre que você gerar um efeito de cura mágica, gaste 2 PM para que todas as criaturas afetadas passem a recuperar 1d6 PV no início de seus turnos durante um número de rodadas igual ao mod. Sabedoria do astrólogo. *Pré-requisito.* 6º nível de astrólogo, Seita Diurna.

- *Benefício Noturno.* Sempre que você gerar um efeito de cura mágica, gaste 2 PM para que todas as criaturas afetadas recebam 1d4 + mod. Sabedoria em PV temporários que dura por uma quantia de rodadas igual ao mod. Sabedoria do astrólogo. *Pré-requisito.* 6º nível de astrólogo, Seita Noturna.

Nível	Habilidades de Classe
1º	Baralho das Seis, magias (1º círculo)
2º	Poder de Classe
3º	Seita Astral, poder de classe
4º	Poder de Classe
5º	Prever o Perigo, poder de classe
6º	Poder de classe, magias (2º círculo)
7º	Poder de Classe
8º	Poder de Classe
9º	Poder de Classe
10º	Poder de Classe
11º	Poder de Classe, magias (3º círculo)
12º	Poder de Classe
13º	Poder de Classe
14º	Poder de Classe
15º	Poder de Classe
16º	Poder de classe, magias (4º círculo)
17º	Poder de Classe
18º	Poder de Classe
19º	Poder de Classe
20º	Êxtase Astral, poder de classe

- *Causar Sorte/Azar.* Você consegue influenciar no destino de seus aliados ou inimigos. Como reação, você pode gastar 1 PM, escolher um alvo e rolar 1d6. Se escolher um aliado, ele recebe um bônus em qualquer jogada igual ao resultado do dado, se escolher um inimigo, ele recebe um redutor. @

- *Cura Afortunada.* Sempre que gerar algum efeito de cura em si ou em seus aliados, você pode somar seu bônus de sabedoria do total da cura. *Pré-requisito.* Seita Diurna.

- *Cura Vigorosa.* Sempre que gerar algum efeito de cura em si ou em seus aliados, o alvo recebe +2 em Defesa e em testes de resistência durante um número de rodadas igual ao eu bônus de sabedoria. *Pré-requisito.* Seita Noturna.

- *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

- *Chuva de Estrelas.* Quando for disparar uma estrela cadente, pode gastar 1 PM para cada inimigo que estiver no alcance do seu ataque e então disparar uma estrela cadente em cada. *Pré-Requisito.* Estrela Cadente. @

- *Embaralhar.* Quando gastar um uso do seu baralho, você pode gastar 1 PM e rolar novamente o dado, mas deve aceitar o segundo resultado.

- *Estrela Cadente.* Você pode gastar uma ação padrão para disparar uma estrela contra um alvo em alcance curto que causa 1d6 pontos de dano de luz. Esse dano aumenta em +1d6 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade. @

- *Guardar Carta.* Gaste 2 PM e role 1d6, você pode guardar o efeito que cair e usá-lo depois como uma ação livre, mas ainda gastando o uso. Você pode guardar um número de efeitos igual ao seu mod. Sabedoria. *Pré-Requisito.* 8º nível de astrólogo.

- *Guiar-se pelos Astros.* Você é capaz de encontrar o caminho correto apenas por olhar a posição do sol, da lua e das estrelas. Enquanto estiver sob a luz do sol ou da lua, você nunca se perde.

- *Inconsciente Coletivo.* Pelo custo de 4 PM e uma ação padrão, você pode criar uma área de 6m de raio a partir de você. Durante uma cena, todos os aliados que estiverem dentro dessa área são considerados sob o efeito do poder Benefício das Estrelas e todo inimigo é considerado sob o efeito do poder Malefício das Estrelas. *Pré-requisito.* 10º nível de astrólogo, Benefício e Malefício das Estrelas. @

- *Malefício das Estrelas.* Gaste uma ação de movimento e 2 PM para marcar um inimigo com uma estrela. No início de cada turno, ele sofre 1d6 de dano de essência. Manter esse poder ativo

exige um custo de 1 PM por turno do astrólogo.
@

- *Poder Mágico.* Você recebe +1 ponto de mana por nível de astrólogo. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM e assim por diante. Você pode escolher este poder uma segunda vez, para um total de +2 PM por nível.

- *Prever Movimento.* Gaste 2 PM e ação de movimento para realizar um teste de Intuição contra um teste de Enganação de um inimigo que esteja vendo. Se for bem-sucedido, você descobre qual será a próxima ação ofensiva dele e pode fornecer +4 em testes em algum teste defensivo do aliado que for o alvo.

- *Resiliência.* Você passa a somar seu bônus de sabedoria no seu total de PV.

- *Saque Duplo.* Suas habilidades te permitem desafiar o destino. Gaste 2 usos do seu baralho para rolar 2d6 e escolher qual efeito vai querer usar. *Pré-Requisito.* 5º nível de astrólogo.

- *Sinastria.* Você cria um vínculo etérico com um aliado que possa ver. Gaste 1 PM e escolha um alvo, sempre que você conjurar uma magia de cura em si ou em outro aliado, o alvo com quem criou esse vínculo também é afetado, mas recebe apenas metade do efeito original. @

- *Vidente.* Suas habilidades para ler o futuro são incomparáveis. Todas as suas magias de adivinhação custam -1 PM.

SEITA ASTRAL. As estrelas são mapeadas usando o sol e a lua como referências e você deve escolher qual deles vai usar para continuar seus estudos. No 3º nível, escolha entre a seita Diurna e a seita Noturna.

- *Seita Diurna.* Você escolheu o sol como ponto de referência para seus estudos. Estudantes dessa seita entendem melhor como a luz solar reflete vida no planeta e por isso focam em melhorar seus poderes de cura.

Se vier de você, todo efeito de cura aumenta em um dado. Além disso, enquanto o sol estiver no alto do céu, você pode sacar uma carta sem gastar o uso por cena dela.

- *Seita Noturna.* Você escolheu a lua como ponto de referência para seus estudos. Estudantes dessa seita buscam descobrir os mistérios e perigos que vivem no lado escuro do mundo e por isso focam em formas ofensivas e defensivas de se prevenir contra perigos.

Todo dano que você causar aumenta em um dado. Além disso, enquanto a lua estiver no alto do céu, você pode sacar uma carta sem gastar uso por cena dela.

VISÃO DO PERIGO. No 6º nível você passa a enxergar o futuro segundos antes de algo perigoso te acontecer. Você nunca fica surpreendido.

ÊXTASE ASTRAL. Você finalmente dominou a astrologia e atingiu um nível de conhecimento astral nunca antes visto. No 20º nível, todo custo em PM de seus poderes e magias (incluindo aprimoramentos) são reduzidos pela metade. Além disso, sempre que rolar iniciativa, você recupera uma quantia de usos do seu baralho igual ao seu bônus de sabedoria.



