

CLASSES PARA A CAMPANHA

USAR ESTE DOCUMENTO AO INVÉS DO LIVRO

CLASSES

1 Artífice

2 Bárbaro

3 Bardo

4 Bruxo

5 Clérigo

6 Druida

7 Feiticeiro

8 Guerreiro

9 Ladino

10 Mago

11 Monge

12 Paladino

13 Patrulheiro

ARTÍFICE

ARTÍFICE

Nível	Proficiência	Características	Infusões Conhecidas	Itens Infundidos	Truques	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Ajustes Mágicos, Conjuração	—	—	2	2	—	—	—	—
2º	+2	Infundir Item	4	2	2	2	—	—	—	—
3º	+2	Especialidade de Artífice, Ferramenta Certa para o Trabalho	4	2	2	3	—	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	2	2	3	—	—	—	—
5º	+3	Característica de Especialidade de Artífice	4	2	2	4	2	—	—	—
6º	+3	Expertise em Ferramenta	6	3	2	4	2	—	—	—
7º	+3	Flash de Genialidade	6	3	2	4	3	—	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	6	3	2	4	3	—	—	—
9º	+4	Característica de Especialidade de Artífice	6	3	2	4	3	2	—	—
10º	+4	Adepto em Itens Mágicos	8	4	3	4	3	2	—	—
11º	+4	Item Armazenador de Magias	8	4	3	4	3	3	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	8	4	3	4	3	3	—	—
13º	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14º	+5	Expert em Itens Mágicos	10	5	4	4	3	3	1	—
15º	+5	Característica de Especialidade de Artífice	10	5	4	4	3	3	2	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	10	5	4	4	3	3	2	—
17º	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18º	+6	Mestre em Itens Mágicos	12	6	4	4	3	3	3	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	12	6	4	4	3	3	3	2
20º	+6	Alma de Artífice	12	6	4	4	3	3	3	2

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um artífice você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de artífice

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de artífice após o 1º

PROFIÇÕES

Armaduras: Armaduras Leves, Médias e Escudos

Armas: Armas Simples, bestas leves e pesadas

Ferramentas: Ferramentas de Ladrão, Ferramentas de Funileiro, Um tipo de Ferramentas de Artesão à sua escolha

Testes de Resistência: Constituição, Inteligência

Perícias: Arcana, Escolha duas dentre História, Investigação, Medicina, Natureza, Percepção, Prestidigitação

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Duas armas simples ou (b) uma arma simples e escudo
- Uma besta leve e 20 viroles
- (a) Armadura de Couro Batido ou (b) Brunea
- (a) ferramentas de ladrão e funileiro e um pacote de aventureiro

Se você renunciar a este equipamento inicial, bem como os itens oferecidos pelo seu antecedente, você começa com 5d4 × 10 gp para comprar seu equipamento

AJUSTES MÁGICOS

No 1º nível, você aprende como investir uma centelha de mágica em objetos que seriam mundanos. Para usar essa habilidade, você deve ter ferramentas de ladrões, ferramentas de artesão ou outras ferramentas na mão. Em seguida, você toca em um objeto não mágico pequeno como uma ação e dá à ele uma das seguintes propriedades mágicas de sua escolha:

- O objeto lança luz brilhante em um raio de 1,5 metro e luz fraca por mais 1,5 metro.
- Sempre que tocado por uma criatura, o objeto emite uma mensagem gravada que pode ser ouvida a até 3 metros de distância. Você profere a mensagem quando concede essa propriedade ao objeto, e a gravação não pode durar mais de 6 segundos.
- O objeto emite continuamente a sua escolha um odor ou um som não verbal (vento, ondas, gorjee ou similares) O fenômeno escolhido é perceptível a até 3 metros de distância.
- Um efeito visual estático aparece em uma das superfícies do objeto. Esse efeito pode ser uma imagem, com até 25 palavras de texto, linhas e formas, ou uma mistura desses elementos, como você desejar.

A propriedade escolhida dura indefinidamente. Como ação, você pode tocar no objeto e terminar a propriedade mais cedo.

Você pode atribuir a magia desse recurso a vários objetos, tocando em um objeto cada vez que o usar, e um único objeto pode suportar apenas uma das propriedades de cada vez. O número máximo de objetos que você pode afetar com o recurso de uma vez é igual ao seu modificador de inteligência (mínimo de um objeto). Se você tentar exceder o máximo, a propriedade mais antiga será encerrada imediatamente e a nova propriedade será aplicada.

CONJURAÇÃO

Você estudou o funcionamento da magia, como canalizá-la através dos objetos e como despertá-la dentro deles. Como resultado, você ganhou uma capacidade limitada de lançar magias. Para os observadores, você não parece lançar feitiços de maneira convencional, parece estar produzindo maravilhas através de vários itens.

FERRAMENTAS NECESSÁRIAS

Você produz seus efeitos de magia de artífice através de suas ferramentas. Você deve ter um foco de conjuração - especificamente ferramentas de funileiro ou algum tipo de ferramenta de artesão - em mãos conjurar qualquer magia com essa característica de conjuração. Você deve ter proficiência na ferramenta para usá-la dessa maneira.

Depois de obter a característica Infundir Item no 2º nível, você também pode usar qualquer item que contenha uma de suas infusões como foco de conjuração.

TRUQUES

No 1º nível, você conhece dois truques da sua escolha da lista de magias de artífice e o truque *consertar*. Em níveis mais altos, você aprende truques adicionais à sua escolha, como mostrado na tabela Artífice.

Quando você ganha níveis nessa classe, você pode trocar um dos truques, exceto *consertar*, por outro.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela do Artífice mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias. Para conjurar uma magia de 1º nível ou maior, você precisa gastar um espaço de magia do mesmo nível que a magia ou maior. Você ganha todos os espaços gastos depois de terminar um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis para conjurar escolhendo da lista de magias do Artífcier. Quando o faz, escolha um número igual seu modificador de inteligência + metade do seu nível de artífice, arredondado para baixo. As magias precisam ser de um nível que você possui espaços de magia.

Você pode mudar sua lista de magias quando termina um descanso longo. Preparar uma nova magia requer tempo ajustando seu foco de conjuração, pelo menos 1 minuto por nível para cada magia que preparar.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é sua habilidade de conjuração para suas magias de Artífice, seu entendimento da teoria da magia permite que use essas magias com habilidade superior. Você usa sua inteligência toda vez que usa uma magia de artífice mencionar sua habilidade de conjuração. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de artífice 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 Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

CONJURAÇÃO RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de artífice como um ritual se ela possuir o descritor ritual, desde que a possua preparada.

INFUNDIR ITEM

No 2º nível, você ganha a capacidade de imbuir itens mundanos com certas infusões mágicas. Os itens mágicos que você cria com esse recurso são efetivamente protótipos de itens permanentes.

INFUSÕES CONHECIDAS

Quando você ganhar essa característica, escolha quatro infusões de artífice para aprender. Você aprende infusões adicionais de sua escolha quando alcança certos níveis nesta classe, conforme mostrado na coluna Infusões conhecidas da tabela Artífice.

Sempre que você ganhar um nível nesta classe, poderá substituir uma das infusões de Artífice que aprendeu por uma outra.

INFUNDINDO UM ITEM

Sempre que você terminar um longo descanso, poderá tocar em um objeto não-mágico e impregná-lo com uma de suas infusões de artífice, transformando-o em um item mágico. Uma infusão funciona apenas em certos tipos de objetos, conforme especificado na descrição da infusão. Se o item precisar de sintonização, você poderá sintonizar-se a ele no instante em que infundir o item ou renunciar à sintonização para que outra pessoa possa sintonizar o item. Se você decidir sintonizar o item posteriormente, deverá fazê-lo usando o processo normal de sintonização.

Sua infusão permanece em um item indefinidamente, mas quando você morre, a infusão desaparece após número de dias iguais ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 dia). A infusão também desaparece se você desistir de seu conhecimento da infusão por outra.

Você pode infundir mais de um objeto não-mágico ao final de um longo descanso, o número máximo de objetos aparece na coluna Itens infundidos da tabela Artíficer. Você deve tocar em cada um dos objetos, e cada uma de suas infusões pode estar em apenas um objeto por vez. Além disso, nenhum objeto pode suportar mais de uma de suas infusões por vez. Se você tentar exceder o número máximo de infusões, a infusão mais antiga termina imediatamente e a nova infusão se aplica.

ESPECIALIDADE DE ARTÍFICE

No 3º nível você escolhe uma especialidade de artífice, todas detalhadas no fim da classe. Sua escolha lhe garante características nos níveis 5, 9 e 15 nessa classe.

A FERRAMENTA CERTA PARA O TRABALHO

No terceiro nível, você aprende a produzir exatamente a ferramenta de que precisa: com as ferramentas do funileiro em mãos, você pode criar magicamente um conjunto de ferramentas do artesão em um espaço desocupado a menos de um 1,5 metro de você. Essa criação requer 1 hora de trabalho ininterrupto, que pode coincidir com um descanso curto ou longo. Embora sejam produtos mágicos, as ferramentas não são mágicas e desaparecem quando você usa esse recurso novamente.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

EXPERTISE EM FERRAMENTA

A partir do 6º nível, você ganha expertise em quaisquer ferramentas que você tenha proficiência. Isso se aplica a futuras ferramentas que venha a ter proficiência também.

FLASH DE GENIALIDADE

A partir do 7º nível, você ganha a capacidade de encontrar soluções sob pressão. Quando você ou outra criatura que você pode ver a 9 metros de distância fizer um teste de habilidade ou um teste de resistência, poderá usar sua reação para adicionar seu modificador de Inteligência ao teste. Você pode usar esse recurso depois de ver a jogada, mas antes do mestre dizer se se passou no teste ou não.

Você pode usar esse recurso um número de vezes igual ao seu modificador de inteligência (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando termina um longo descanso.

ADEPTO EM ITENS MÁGICOS

Quando você atinge o 10º nível, obtém uma compreensão profunda de como usar e criar itens mágicos:

- Você pode sintonizar com até quatro itens mágicos ao mesmo tempo.
- Se você criar um item mágico com uma raridade comum ou incomum, você leva um quarto do tempo normal e custa metade do ouro usual.

ITEM ARMAZENADOR DE MAGIAS

No 11º nível, você aprende como armazenar uma magia em um objeto. Sempre que terminar um descanso longo, você pode tocar em uma arma simples ou marcial ou em um item que possa ser usado como foco de conjuração e armazenar uma magia nela, escolhendo uma magia de primeiro ou segundo nível na lista de magias de artífice que exige 1 ação para conjurar (você não precisa tê-la preparada).

Enquanto segura o objeto, uma criatura pode usar sua ação para produzir o efeito da magia usando o seu modificador de habilidade de lançar magias ao invés da criatura. Se o feitiço requer concentração, essa criatura deve se concentrar.

A magia permanece no objeto até que tenha sido usada um número de vezes igual ao dobro do seu modificador de Inteligência (mínimo de duas vezes) ou até você usar esse recurso novamente para armazenar uma magia em outro objeto.

EXPERT EM ITENS MÁGICOS

No 14º nível, sua habilidade com itens mágicos se aprofunda mais:

- Você pode sintonizar com até cinco itens mágicos ao mesmo tempo.
- Você ignora todos os requisitos de classe, raça, magia e nível ao sintonizar ou usar um item mágico.

MESTRE EM ITENS MÁGICOS

A partir do 18º nível, você pode sintonizar com até seis itens mágicos ao mesmo tempo.

ALMA DO ARTÍFICE

No 20º nível, você desenvolve uma conexão mística com seus itens mágicos, na qual você pode usar como proteção:

- Você ganha um bônus de +1 em todos os testes de resistência por cada item mágico com o qual está sintonizado.
- Se você for reduzido a 0 pontos de vida, mas não for morto imediatamente, você pode usar sua reação para encerrar uma de suas infusões de artífice, fazendo com que você caia para 1 ponto de vida em vez de 0.

ESPECIALIDADES DE ARTÍFICE

Artífices estudam diversas disciplinas, aqui estão algumas especialidades disponíveis

ALQUIMISTA

Um alquimista é especialista em combinar reagentes para produzir efeitos místicos. Os alquimistas usam suas criações para dar vida e tirá-la.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você adota essa especialização no 3º nível, você ganha proficiência com os suprimentos de alquimista. Se você já possui essa proficiência, ganha experiência com outro tipo de ferramenta de artesão de sua escolha.

MAGIAS DE ALQUIMISTA

Começando no 3º nível, você sempre tem certas magias preparadas depois de atingir níveis específicos nesta classe, como mostrado na tabela Magias de Alquimista. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas não contam contra o número de magias que você prepara.

MAGIAS DE ALQUISTA

Nível de Artífice	Magias
3º	<i>Palavra Curativa, Raio Adoecente</i>
5º	<i>Invisibilidade, Flecha Ácida de Melf</i>
9º	<i>Forma Gasosa, Bola de Fogo</i>
13º	<i>Metamorfose, Proteção Contra Morte</i>
17º	<i>Curar Ferimentos em Massa, Reviver os Mortos</i>

ELIXIR EXPERIMENTAL

A partir do 3º nível, sempre que você terminar um longo descanso, você poderá produzir magicamente um elixir experimental em um frasco vazio em que tocar. Role na tabela Elixir Experimental para obter o efeito do elixir, que é acionado quando alguém bebe o elixir. Como ação, uma criatura pode beber o elixir ou administrá-lo a uma criatura incapacitada.

Criar um elixir experimental requer que você tenha suprimentos alquimistas em sua pessoa, e qualquer elixir que você criar com esse recurso durará até ser consumido ou até o final do seu próximo descanso longo.

Quando você alcança certos níveis nesta classe, pode fazer mais elixires ao final de um descanso longo: dois no 6º e três no 15º. Role para o efeito de cada elixir separadamente. Cada elixir requer seu próprio frasco.

Você pode criar elixires experimentais adicionais gastando um espaço de feitiço de 1º nível ou superior para cada um. Ao fazer isso, use sua ação para criar o elixir em um frasco vazio em que você tocar, você escolhe o efeito do elixir ao invés de rolar na tabela Experimental Elixir.

ELIXIR EXPERIMENTAL

d6 Efeito

- Cura.** O bebedor recupera um número de pontos de vida igual a $2d4 + \text{Modificador de Inteligência}$
- Rapidez.** A velocidade de caminhada do bebedouro aumenta em 3 metros por 1 hora.
- Resiliência.** O bebedor ganha um bônus de +1 na CA por 10 minutos.
- Ousadia.** O bebedor pode rolar um d4 e adicionar o número rolado a cada rolagem de ataque e teste de resistência que fizerem no próximo minuto.
- Voar.** O bebedor ganha uma velocidade de vôo de 6 metros por 10 minutos.
- Transformação.** O corpo do bebedor é transformado como se pelo feitiço *Alterar-se*. O bebedor determina a transformação causada pela magia, cujos efeitos duram 10 minutos.

ALQUIMIA INSTRUÍDA

No 5º nível, você desenvolve um domínio magistral de produtos químicos mágicos, melhorando a cura e o dano que você cria através deles. Sempre que você conjura uma magia que restaure pontos de vida ou seja uma rolagem de dano de fogo, ácido ou venenoso, você ganha um bônus em uma das rolagens igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1). Esse bônus também se aplica a cura do seu Elixir experimental e também a qualquer poção que restaure pontos de vida ou que dê dano que fizer.

REAGENTES RESTAURATIVOS

A partir do 9º nível, você pode incorporar reagentes restauradores em alguns de seus trabalhos:

- Sempre que uma criatura bebe um elixir experimental que você criou, ela ganha pontos de vida temporários iguais a $2d6 + \text{Modificador de Inteligência}$ (mínimo de 1 ponto de vida temporário).
- Você tem a magia *Restauração Menor* sempre preparada e pode conjurá-la sem gastar um espaço de feitiço, desde que use os suprimentos de alquimista como foco da conjuração. Você pode fazê-lo um número de vezes igual ao seu modificador de inteligência (mínimo de uma vez) e recupera todos os usos gastos ao terminar um longo descanso.

MAESTRIA QUÍMICA

No 15º nível, você foi exposto a tantos produtos químicos que representam pouco risco para você e pode usá-los para acabar rapidamente com certas doenças:

- Você ganha resistência a danos de ácido, fogo e veneno, e agora está imune à condição envenenado.
- Você tem a magia *Restauração Maior* sempre preparada e consegue conjurá-la sem gastar um espaço de magia e sem fornecer o componente material, desde que use os suprimentos do alquimista como foco da conjuração. Você também pode conjurar a magia *Cura* do mesmo modo, mesmo não tendo acesso à ela. Depois de conjurar qualquer uma das magias com esse recurso, você não poderá lançá-la novamente até terminar um longo descanso.

ARTILHEIRO

Um artilheiro é especialista no uso de magia para arremessar energia, projéteis e explosões no campo de batalha.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Ao adotar essa especialização no 3º nível, você ganha proficiência com as ferramentas do entalhador. Se você já possui essa proficiência, ganha experiência com outro tipo de ferramenta de artesão de sua escolha.

MAGIAS DE ARTILHEIRO

Começando no 3º nível, você sempre tem certas magias preparadas depois de atingir níveis específicos nesta classe, como mostrado na tabela Magias de Artilheiro. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas não contam contra o número de magias que você prepara.

MAGIAS DE ARTILHEIRO

Nível de Artífice Magias

3º	<i>Escudo, Onda Trovejante</i>
5º	<i>Raio Ardente, Despedaçar</i>
9º	<i>Bola de Fogo, Lentidão</i>
13º	<i>Tempestade de Gelo, Muralha de Fogo</i>
17º	<i>Cone de Frio, Muralha de Energia</i>

CANHÃO MÍSTICO

No 3º nível, você aprende como criar um canhão mágico. Usando as ferramentas de entalhador ou de ferreiro, você pode usar uma ação para criar magicamente um canhão místico pequeno ou minúsculo em um espaço desocupado em uma superfície horizontal a menos de um 1,5 metro de você. Um canhão místico pequeno ocupa seu espaço, e um mísculo pode ser segurado em uma mão.

Depois de criar um canhão, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo, ou até você gastar um espaço de magia de 1º nível ou superior. Você pode ter apenas um canhão por vez e não pode criar um enquanto o canhão estiver presente. O canhão é um objeto mágico. Independentemente do tamanho, o canhão tem uma CA de 18 e um número de pontos de vida igual a cinco vezes o seu nível de artífice. É imune a danos causados por venenos, danos psíquicos e todas as condições. Se for forçado a fazer uma verificação de habilidade ou um teste de resistência, trate todas as suas pontuações como 10 (+0). Se o truque **Consertar** for lançado nele, ele recuperará 2d6 pontos de vida. Ele desaparece se for reduzido para 0 pontos de vida ou após 1 hora. Você pode descartá-lo com uma ação.

Ao criar o canhão, você determina sua aparência e se possui pernas. Você também decide qual é o tipo, escolhendo entre as opções na tabela Canhão Místico. Em cada um dos seus turnos, você pode executar uma ação bônus para ativar o canhão se você estiver a menos de 18 metros dele. Como parte da mesma ação de bônus, você pode direcionar o canhão para andar ou subir até 6 metros para um espaço desocupado, desde que tenha pernas.

CANHÃO MÍSTICO

Canhão Ativação

Lança O canhão exala fogo em um cone adjacente de Chamas 6 metros que você designa. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de Destreza contra o seu CD magias, recebendo 2d8 de dano de fogo em uma falha ou metade do dano em um sucesso. O fogo acende qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo usado ou transportado.

Balista Faça um ataque à distância, originário do de canhão, em uma criatura ou objeto a até 36 Energia metros dele. Ao acertar, o alvo sofre 2d8 de dano de energia e, se o alvo for uma criatura, ele é empurrado a uma distância de 1,5 metro do canhão.

Protetor O canhão emite uma explosão de energia positiva que concede a si mesma e a cada criatura de sua escolha, a até 3 metros do canhão, um número de pontos de vida temporário igual a 1d8 + seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

ARMA DE FOGO ARCANA

No 5º nível, você sabe como transformar qualquer varinha, cajado ou bastão em uma arma de fogo arcana, um canal para suas magias destrutivas. Ao terminar um descanso longo, você pode usar as ferramentas dos entalhadores para entalhar sigilos especiais em uma varinha, cajado ou vara e, assim, transformá-lo em sua arma de fogo arcana. Os sigilos desaparecem do objeto se você os gravar posteriormente em um item diferente. Caso contrário, os sigilos duram indefinidamente.

Você pode usar sua arma de fogo misteriosa como foco de conjuração de magias para seus feitiços de artífice. Quando você lança uma magia de artífice através da arma de fogo, você ganha bônus em uma das rolagens de dano da magia seu modificador de inteliência e um bônus de +1 em rolagens de ataque com magia.

CANHÃO EXPLOSIVO

Começando no 9º nível, todos os canhões místicos que você cria são mais destrutivos:

- As rolagens de dano ou vida temporária dos canhões aumentam em 1d8.
- Como ação, você pode comandar o canhão para detonar se estiver a menos de 18 metros dele. Isso destrói o canhão e força cada criatura a até 6 metros dele a fazer um teste de resistência contra seu CD de magias, recebendo 5d8 de dano de energia em um teste fracassado ou metade do dano em um sucesso.

POSIÇÃO FORTIFICADA

No 15º nível, você é um mestre na formação de locais bem defendidos usando o Cannon Místico:

- Você e seus aliados têm meia cobertura enquanto ficam a 3 metros de um canhão que você cria com o Canhão Místico, como resultado de um campo cintilante de proteção mágica que o canhão emite.
- Agora você pode ter dois canhões ao mesmo tempo. Você pode criar dois com a mesma ação (mas não o mesmo espaço de magia) e pode ativar os dois com a mesma ação de bônus. Você determina se os canhões são idênticos ou diferentes. Você não pode criar um terceiro canhão enquanto tiver dois.

FERREIRO DE BATALHA

Os exércitos precisam de proteção e alguém precisa recompor as coisas se as defesas falharem. Uma combinação de protetor e médico, um Ferreiro de Batalha é especialista em defender os outros e reparar materiais e pessoal. Para ajudar no trabalho, os Ferreiros de Batalha geralmente são acompanhados por um defensor de aço, um companheiro protetor de sua própria criação.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Ao adotar essa especialização no 3º nível, você ganha proficiência com os suprimentos de ferreiro. Se você já possui essa proficiência, ganha experiência com outro tipo de ferramenta de artesão de sua escolha.

MAGIAS DO FERREIRO DE BATALHA

Começando no 3º nível, você sempre tem certas magias preparadas depois de atingir níveis específicos nesta classe, como mostrado na tabela Magias do Ferreiro de Batalha. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas não contam contra o número de magias que você prepara.

MAGIAS DO FERREIRO DE BATALHA

Nível de Artifice	Magias
3º	<i>Heroísmo, Escudo</i>
5º	<i>Marca da Punição, Vínculo Protetor</i>
9º	<i>Aura de Vitalidade, Conjurar Rajada</i>
13º	<i>Aura da Pureza, Escudo de Fogo</i>
17º	<i>Onda Destrutiva, Curar Ferimentos em Massa</i>

PREPARADO PARA BATALHA

Quando você alcança o 3º nível, seu treinamento de combate e seus experimentos com magia foram recompensados de duas maneiras:

- Você ganha proficiência em armas marciais e armaduras pesadas.
- Quando você ataca com uma arma mágica, pode usar seu modificador de Inteligência, em vez do modificador de Força ou Destreza, para as jogadas de ataque e dano.

DEFENSOR DE AÇO

No 3º nível, seu aprimoramentos levaram você à um companheiro fiel, um defensor de aço. É amigável para você e seus companheiros e obedece aos seus comandos. Veja as estatísticas de jogo desta criatura no bloco de estatísticas do defensor de aço. Você determina a aparência da criatura e se ela tem duas pernas ou quatro, sua escolha não afeta as estatísticas do jogo.

Em combate, o Defensor de Aço compartilha sua contagem de iniciativas, mas segue a sua vez imediatamente após a sua. Ele pode se mover e usar sua reação por si só, mas a única ação que toma no seu turno é a ação Esquivar, a menos que você use uma ação bônus no seu turno para ordenar que ele use uma ação em seu bloco de estatísticas ou use Disparada, Desengajar, Ajuda, Esconder-se ou Procurar.

Se a magia *Consertar* for lançada nele, ele recuperará 2d6 pontos de vida. Se ele morreu na última hora, você pode usar as ferramentas do seu ferreiro como uma ação para revivê-lo, desde que você esteja a até 1,5 metro dele e gaste um espaço de feitiço de 1º nível ou superior. O defensor de aço retorna à vida após 1 minuto, com todos os seus pontos de vida restaurados.

No final de um longo descanso, você pode criar um novo defensor de aço se tiver as ferramentas do seu ferreiro com você. Se você já tem um defensor de aço desse recurso, o primeiro morre imediatamente.

DEFENSOR DE AÇO

Constructo Médio, neutro

Classe de Armadura 15 (Armadura Natural)

Pontos de Vida igual a cinco vezes seu nível nessa classe + seu modificador de Inteligência + modificador de Constituição do Defensor de Aço

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Testes de Resistência Des +3, Con +4

Perícias Atletismo +4, Percepção +4

Imunidades a Dano Veneno

Imunidades à Condições enfeitiçado, exausto, envenenado

Senses visão no escuro 18m, percepção passiva 14

Languages entende os idiomas que você fala

Força do Mestre. Os seguintes números aumentam em 1 quando seu bônus de proficiência aumenta em 1: bônus de perícia e testes de resistência do defensor (acima), e os bônus de acerto e dano do ataque de rasgo e o número de pontos de vida restaurados pela ação de reparo (abaixo).

Vigilante. O Defensor de Aço não pode ser surpreso.

Ações (Requer sua Ação Bônus)

Rasgar. Ataque com arma corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo que possa ver. Acerto 1d8 + 2 de dano de força.

Reparar (3/dia). Os mecanismos internos do defensor restauram 2d8+2 de pontos de vida para ele ou para um constructo ou objeto a até 1,5 metro dele.

Reações

Desviar Ataque. O defensor impõe desvantagem em jogadas de ataque de uma criatura que ele possa ver a até 1,5 metro dele, desde que a jogada de ataque tenha sido feita contra uma criatura sem ser o próprio defensor.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

CHOQUE ARCANO

No 9º nível, você aprende novas maneiras de canalizar energia arcana para prejudicar ou curar. Quando você atinge um alvo com um ataque de arma mágica ou seu defensor de aço atinge um alvo, você pode canalizar energia mágica através do ataque para criar um dos seguintes efeitos:

- O alvo sofre 4d6 de dano adicional de força.
- Escolha uma criatura ou objeto que você possa ver a 9 metros do alvo. A energia de cura flui para o destinatário escolhido, restaurando 4d6 pontos de vida nele.

Você pode usar essa energia um número de vezes igual ao seu modificador de inteligência (mínimo de uma vez), mas não pode fazê-lo mais do que uma vez em um turno. Você recupera todos os usos gastos quando termina um longo descanso.

DEFENSOR APRIMORADO

No 15º nível, seu choque arcano e seu defensor de aço se tornam mais poderosos:

- O dano extra e a cura do seu Choque Arcano aumentam para 6d6.
- A Classe de Armadura do seu defensor de aço vai para 18 e seu dano aumenta para 2d8.
- Sempre que seu defensor de aço usa seu Desviar Ataque, o atacante recebe dano de força igual a 1d6 + seu modificador de inteligência.

INFUSÕES DE ARTÍFICE

Os artífices inventaram inúmeras infusões mágicas que rapidamente criam itens mágicos. Para os destreinados, os artífices parecem produzir maravilhas, realizando em horas o que os outros precisam de semanas para ser concluído.

A descrição de cada infusão informa o tipo de item que pode recebê-lo. A descrição também informa se o item mágico resultante requer sintonização.

Algumas infusões especificam um nível mínimo de artífice. Você não pode aprender essa infusão até atingir pelo menos esse nível.

A menos que a descrição de uma infusão diga o contrário, você não poderá aprender a infusão mais de uma vez.

BOTAS DO CAMINHO SINUOSO

Pré-requisito: artífice do 6º nível

Item: Um par de botas (requer sintonização)

Ao usar essas botas, uma criatura pode se teletransportar até 6 metros como uma ação bônus para um espaço desocupado que a criatura pode ver. A criatura deve ter ocupado esse espaço em algum momento durante o turno atual.

FOCO ARCANO APRIMORADO

Item: Uma cajado, bastão ou varinha (requer sintonização)

Enquanto segura este item, uma criatura ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque com magia. Além disso, a criatura ignora meia cobertura ao fazer um ataque de magia.

O bônus aumenta para +2 quando você atingir o 10º nível nesta classe.

DEFESA APRIMORADA

Item: Uma armadura ou um escudo

Uma criatura ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura ao usar (armadura) ou usando (escudo) o item infundido.

O bônus aumenta para +2 quando você atingir o 10º nível nesta classe.

ARMA APRIMORADA

Item: Uma arma simples ou marcial

Esta arma mágica concede um bônus de +1 a ataques e jogadas de dano feitas com ela.

O bônus aumenta para +2 quando você atingir o 10º nível nesta classe.

SERVO HOMÚNCULO

Pré-requisito: artífice do 6º nível

Item: Uma gema vale pelo menos 100 PO ou um fragmento de dragão

Você aprende métodos complexos para criar magicamente um homúnculo especial que serve a você. O item que você infunde serve como o coração da criatura, ao redor do qual o corpo da criatura se forma instantaneamente.

Você determina a aparência do homúnculo. Alguns artífices preferem pássaros de aparência mecânica, enquanto outros preferem frascos alados, miniaturas ou mesmo caldeirões animados.

O homúnculo é amigável para você e seus companheiros e obedece aos seus comandos. Veja as estatísticas de jogo desta criatura no bloco de estatísticas Servo Homúnculo.

Em combate, o homúnculo compartilha sua contagem de iniciativas, mas segue a sua vez imediatamente após a sua. Ele pode se mover e usar sua reação por si só, mas a única ação que toma no seu turno é a ação Esquivar, a menos que você use sua ação bônus no seu turno para ordenar que ela use uma ação em seu bloco de estatísticas ou use Disparada, Desengajar, Ajudar, Esconder-se ou Procurar.

O homúnculo recupera 2d6 pontos de vida se o truque *Consertar* for lançado nele. Se morrer, desaparece deixando seu coração em seu espaço.

SERVO HOMÚNCULO

Constructo Pequeno, neutro

Classe de Armadura 13 (Armadura Natural)
Pontos de Vida igual a seu nível nessa classe + seu modificador de Inteligência + modificador de Constituição do Homúnculo
Speed 6m, voo 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Testes de Resistência Des +1
Perícias Percepção +4, Furtividade +4
Imunidades a Dano Veneno
Imunidades à Condições exausto, envenenado
Senses visão no escuro 18m, percepção passiva 14
Languages entende os idiomas que você fala

Evasão. Quando o Homúnculo for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, ele não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar. Ele não pode usar esse traço se estiver incapacitado.

Força do Mestre. Os seguintes números aumentam em 1 quando seu bônus de proficiência aumenta em 1: bônus de perícia e testes de resistência do homúnculo (acima), e os bônus de acerto e dano do seu ataque (abaixo).

Ações (Requer sua Ação Bônus)

Ataque de Força. Ataque com arma à Distância: +4 para acertar, alcance 9m, um alvo que possa ver. Acerto 1d4 + 2 de dano de força.

Reações

Canalizar Magia. O homúnculo entrega uma magia que você conjurou que tem um alcance de toque. O homúnculo deve estar a 30 metros de você.

ARMA RADIANTE

Pré-requisito: artífice do 6º nível

Item: Uma arma simples ou marcial (requer sintonização)

Esta arma mágica concede um bônus de +1 a ataques e jogadas de dano feitas com ela. Enquanto o segura, o usuário pode realizar uma ação bônus para fazer com que ele solte luz brilhante em um raio de 9 metros e luz fraca por mais 9 metros. O usuário pode extinguir a luz como uma ação de bônus.

A arma tem 4 cargas. Como uma reação imediatamente após ser atingido por um ataque corpo a corpo, o usuário pode gastar 1 carga e fazer com que o atacante fique cego até o final do próximo turno do atacante, a menos que o atacante tenha sucesso em um teste de resistência à Constituição contra seu CD de magias. A arma recupera 1d4 cargas gastos diariamente ao amanhecer.

REPLICAR ITEM MÁGICO

Usando esta infusão, você replica um item mágico específico. Você pode aprender essa infusão várias vezes, sempre que fizer isso, escolha um item mágico diferente que possa criar com ele, escolhendo nas tabelas de Itens Mágicos Replicáveis abaixo. O título de uma tabela indica o nível que você deve estar na classe para escolher um item da tabela.

Nas tabelas, a entrada de um item informa se o item requer sintonização. Veja a descrição do item no Dungeon Master's Guide para obter mais informações, incluindo o tipo de objeto necessário para sua criação.

Se você tiver o Guia de Tudo de Xanathar, poderá escolher entre os itens mágicos comuns desse livro ao escolher um item mágico que poderá replicar com esta infusão.

ITENS MÁGICOS REPLICÁVEIS (2º NÍVEL DE ARTÍFICER)

Item Mágico	Sintonização
Jarro de alquimia	Não
Mochila de carga	Não
Capa de respirar na água	Não
Óculos noturnos	Não
Corda de escalada	Não
Pedras de mensagem	Não
Varinha de detectar magia	Não

ITENS MÁGICOS REPLICÁVEIS (6º NÍVEL DE ARTÍFICER)

Item Mágico	Sintonização
Botas élficas	Não
Manto élfica	Não
Manto da arraia	Não
Olhos do encantamento	Sim
Luvas do ladrão	Não
Lanterna de Revelação	Não
Flauta assombrada	Não
Anel de andar na água	Não

ITENS MÁGICOS REPLICÁVEIS (10º NÍVEL DE ARTÍFICER)

Item Mágico	Sintonização
Botas de caminhar e saltar	Sim
Botas do inverno	Sim
Braçadeiras de arquearia	Sim
Broche do escudo	Sim
Manto de proteção	Sim
Olhos de águia	Sim
Manoplas de força do ogro	Sim
Luvas de apanhar projeteis	Sim
Luvas de nadar e escalar	Sim
Chapéu de disfarce	Sim
Tiara do intelecto	Sim
Elmo de telepatia	Sim
Medalhão de pensamentos	Sim
Periaptô da cicatrização	Sim
Flauta dos esgotos	Sim
Aljava de Ehlonna	Não
Anel de saltar	Sim
Anel de escudo mental	Sim
Sandálias de patas de aranha	Sim
Botas aladas	Sim

ITENS MÁGICOS REPLICÁVEIS (14º NÍVEL DE ARTÍFICER)

Item Mágico	Sintonização
Amuleto de saúde	Sim
Cinturão de força do gigante da colina	Sim
Botas de levitação	Sim
Botas de velocidade	Sim
Braceletes de defesa	Sim
Manto do morcego	Sim
Algemas dimensionais	Não
Gema de visão	Sim
Trombeta da destruição	Não
Anel de ação livre	Sim
Anel de proteção	Sim
Anel do arête	Sim

ESCUDO DE REPULSAO

Pré-requisito: artífice do 6º nível

Item: Um escudo (requer sintonização)

Uma criatura ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura ao usar este escudo.

O escudo tem 5 cargas. Enquanto o segura, o usuário pode reagir imediatamente após ser atingido por um ataque corpo a corpo para gastar 1 das cargas do escudo e empurrar o atacante a uma distância de 4,5 metros. O escudo recupera 1d4 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

ARMADURA RESISTENTE

Pré-requisito: artífice do 6º nível

Item: Uma armadura (requer sintonização)

Ao usar esta armadura, uma criatura tem resistência a um dos seguintes tipos de dano, que você escolhe quando infunde o item: ácido, frio, fogo, força, raio, necrótico, veneno, psíquico, radiante ou trovão.

ARMA DE RETORNO

Item: Uma arma de ataque corpo-a-corpo simples ou marcial

Esta arma mágica concede um bônus de +1 a ataques e jogadas de dano feitas com ela, e retorna à mão do usuário imediatamente após ser usada para fazer um ataque à distância.

ARMA RECARREGÁVEL

Item: Uma arma à distância com a propriedade munição

Esta arma mágica concede um bônus de +1 a ataques à distância e jogadas de dano feitas com ela, e ela ignora a propriedade recarregar se tiver.

Se você não precisa recarregar a arma, ela produz automaticamente uma munição mágica quando você faz o ataque à distância. A munição criada pela arma desaparece instantes depois que acerta ou erra o alvo.

MULTICLASSE

Se você quiser pegar níveis da classe artífice, aqui estão as informações necessárias

Valor de Habilidade Mínimo. Você deve ter um valor de Inteligência de 13 ou maior para poder pegar níveis nessa classe.

Proficiências Ganhas. Se o artífice não for sua classe inicial, você ganha as seguintes proficiências: armaduras leves, médias, escudos, ferramentas de ladrão e funileiro.

Espaços de Magia. Adicione metade dos seus níveis de artífice, arredondado para cima, para determinar seus espaços de magia.

LISTA DE MAGIAS DO ARTÍFICE

TRUQUES (NÍVEL 0)

- Espirro Ácido (conjuração)
- Criar Foqueira (Conjuração)
- Globos de Luz (evocação)
- Raio de Fogo (evocação)
- Orientação (adivinhação)
- Luz (evocação)
- Mão Mágicas (conjuração)
- Pedra encantada (transmutação)
- Consertar (transmutação)
- Mensagem (transmutação)
- Rajada de Veneno (conjuração)
- Prestidigitação (transmutação)
- Raio de Gelo (evocação)
- Resistência (abjuração)
- Toque Chocante (evocação)
- Estabilizar (necromancia)
- Chicote de Espinhos (transmutação)
- Golpe trovejante (evocação)

1º NÍVEL

- Absorver elementos (abjuração)
- Alarme (abjuração, ritual)
- Catapulta (transmutação)
- Curar Ferimentos (evocação)
- Detectar Magia (adivinhação, ritual)
- Disfarçar-se (ilusão)
- Recuo Acelerado (transmutação)
- Fogo das Fadas (evocação)
- Vitalidade Falsa (necromancia)
- Queda Suave (transmutação)
- Área Escorregadia (conjuração)
- Identificação (adivinhação, ritual)
- Salto (transmutação)
- Passos Longos (transmutação)
- Purificar Alimentos (transmutação, ritual)
- Santuário (abjuração)
- Laço (abjuração)

2º NÍVEL

- Ajuda (abjuração)
- Alterar-se (transmutação)
- Tranca Arcana (abjuração)
- Nublar (ilusão)
- Chama Contínua (evocação)
- Visão no Escuro (transmutação)
- Aprimorar Habilidade (transmutação)
- Aumentar/Reduzir (transmutação)
- Esquentar Metal (transmutação)
- Invisibilidade (ilusão)
- Restauração Menor (abjuração)
- Levitação (transmutação)
- Boca Encantada (ilusão, ritual)
- Arma Mágica (transmutação)
- Proteção contra Veneno (abjuração)
- Pirotecnia (transmutação)
- Truque de Corda (transmutação)
- Ver o Invisível (adivinhação)
- Patas de Aranha (transmutação)

- Teia (conjuração)

3º NÍVEL

- Piscar (transmutação)
- Soneca (encantamento)
- Criar Alimentos (conjuração)
- Dissipar Magia (abjuração)
- Arma Elemental (transmutação)
- Flechas flamejantes (transmutação)
- Voo (transmutação)
- Glifo de Vigilância (abjuração)
- Velocidade (transmutação)
- Proteção contra Energia (abjuração)
- Revivificar (necromancia)
- Pequeno servo (transmutação)
- Respirar na Água (transmutação, ritual)
- Andar na Água (transmutação, ritual)

4º NÍVEL

- Olho Arcano (adivinhação)
- Destruição elemental (transmutação)
- Fabricar (transmutação)
- Movimentação Livre (abjuração)
- Arca Secreta de Leomund (conjuração)
- Porta Dimensional (conjuração)
- Santuário Particular de Mordenkainen (abjuração)
- Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)
- Moldar Rochas (transmutação)
- Pele de Pedra (abjuração)

5º NÍVEL

- Animar Objetos (transmutação)
- Mão de Bigby (evocação)
- Criação (ilusão)
- Restauração Maior (abjuração)
- Fortalecimento de perícia (transmutação)
- Transmutar pedra (transmutação)
- Muralha de Pedra (evocação)

BÁRBARO

BÁRBARO

Nível	Proficiência	Características	Fúrias	Dano Fúria
1º	+2	Fúria, Defesa sem Armadura	2	+2
2º	+2	Ataque Descuidado, Sentido de Perigo	2	+2
3º	+2	Caminho Primitivo	3	+2
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	+2
5º	+3	Ataque Extra, Movimento Rápido	3	+2
6º	+3	Característica do Caminho Primitivo	4	+2
7º	+3	Instinto Selvagem	4	+2
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	+2
9º	+4	Crítico Brutal (+1 dado)	4	+3
10º	+4	Característica do Caminho Primitivo	4	+3
11º	+4	Fúria Implacável	4	+3
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	5	+3
13º	+5	Crítico Brutal (+2 dado)	5	+3
14º	+5	Característica do Caminho Primitivo	5	+3
15º	+5	Fúria Persistente	5	+3
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	5	+3
17º	+6	Crítico Brutal (+3 dado)	6	+4
18º	+6	Força indomável	6	+4
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	6	+4
20º	+6	Campeão Primitivo	Ilimitado	+4

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um bárbaro você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de bárbaro

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 (ou 7) + seu modificador de constituição por nível de bárbaro após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias e escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Força, Constituição

Perícias: Atletismo, Escolha duas dentre Adestrar Animais, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) um arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais
- (a) dois machados de mão ou (b) qualquer arma simples
- Um pacote de aventureiro e quatro azagaias

FÚRIA

Em batalha, você luta com uma ferocidade primitiva. No seu turno, você pode entrar em fúria com uma ação bônus. Enquanto estiver em fúria, você recebe os seguintes benefícios se você não estiver vestindo uma armadura pesada:

- Você tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força.
- Quando você desferir um ataque com arma corpo-acorpo usando Força, você recebe um bônus nas jogadas de dano que aumenta à medida que você adquire níveis de bárbaro, como mostrado na coluna Dano de Fúria na tabela O Bárbaro.
- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante. Se você for capaz de conjurar magias, você não poderá conjurá-las ou se concentrar nelas enquanto estiver em fúria.

Sua fúria dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você cair inconsciente. Você também pode terminar sua fúria no seu turno com uma ação bônus.

Quando você tiver usado a quantidade de fúrias mostrada para o seu nível de bárbaro na coluna Fúrias da tabela Bárbaro, você precisará terminar um descanso longo antes de poder entrar em fúria novamente.

DEFESA SEM ARMADURA

Quando você não estiver vestindo qualquer armadura, sua Classe de Armadura será $10 + \text{modificador de Destreza} + \text{modificador de Constituição}$. Você pode usar um escudo e continuar a receber esse benefício.

ATAQUE DESCUIDADO

A partir do 2º nível, você pode desistir de toda preocupação com sua defesa para atacar com um desespero feroz. Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você pode decidir atacar descuidadamente. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo usando Força durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.

SENTO DE PERIGO

No 2º nível, você adquire um sentido sobrenatural de quando as coisas próximas não estão como deveriam, concedendo a você uma chance maior quando estiver evitando perigos.

Você possui vantagem em testes de resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas e magias. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

CAMINHO PRIMITIVO

No 3º nível, você escolhe um caminho que molda a natureza da sua fúria. Escolha um dos caminhos detalhados no final da descrição de classe. Sua escolha lhe concederá características no 3º nível e novamente no 6º, 10º e 14º níveis.

INCRUMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

MOVIMENTO RÁPIDO

Começando no 5º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver vestindo uma armadura pesada.

INSTINTO SELVAGEM

No 7º nível, seu instinto está tão apurado que você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa.

Além disso, se você estiver surpreso no começo de um combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente no seu primeiro turno, mas apenas se você entrar em fúria antes de realizar qualquer outra coisa neste turno.

CRÍTICO BRUTAL

A partir do 9º nível, seus ataques corpo-a-corpo com arma adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque, além disso você pode rolar um dado de dano de arma adicional quando estiver determinando o dano extra de um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo.

Isso aumenta para dois dados adicionais no 13º nível e três dados adicionais no 17º nível.

FÚRIA IMPLACÁVEL

A partir do 11º nível, sua fúria pode manter você lutando independente da gravidade dos seus ferimentos. Se você cair para 0 pontos de vida enquanto estiver em fúria e não morrer, você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta para 1 ponto de vida ao invés disso.

Cada vez que você utilizar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar um descanso curto ou longo a CD volta para 10.

FÚRIA PERSISTENTE

A partir do 15º nível, sua fúria é tão brutal que depois que ela terminaria depois de um minuto, você pode tentar estendê-la. Você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, sua fúria dura um minuto adicional ou até você cair inconsciente.

Cada vez que você utilizar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. O CD volta para 10 quando você usa uma fúria nova.

FORÇA INDOMÁVEL

A partir do 18º nível, se o total de um teste de Força seu for menor que o seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado.

Quando você tiver vantagem em uma jogada de ataque usando força, você pode rolar novamente um dos dados uma vez.

CAMPEÃO PRIMITIVO

No 20º nível, você incorpora os poderes da natureza. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.

CAMINHO PRIMITIVO

A fúria queima no coração de cada bárbaro, uma queimação que leva-os a grandeza. Bárbaros diferentes, no entanto, atribuem suas fúrias a fontes diferentes. Para alguns, é um reservatório interno onde a dor, aflição e raiva são forjados numa fúria dura como aço. Outros veem-na como uma bênção espiritual, uma dadiva de um totem animal.

CAMINHO DO FURIOSO

Para alguns bárbaros, a fúria é um meio para um fim – esse fim é a violência. O Caminho do Furioso é um caminho de fúria livre, entumecido em sangue. A medida que você entra na fúria de um furioso, você vibra no caos da batalha, despreocupado com a sua própria saúde ou bem-estar.

FRENESI

Começando no momento que você escolhe esse caminho no 3º nível, você pode entrar num frenesi quando estiver em fúria. Se o fizer, pela duração da fúria você pode realizar um único ataque corpo-a-corpo com arma, com uma ação bônus, em cada um de seus turnos após esse. A cada vez que usar essa característica antes de terminar um descanso longo você sofre um nível de exaustão.

No 5º nível, você ignora os efeitos de exaustão enquanto está em fúria.

No 11º nível, você ganha uma quantidade igual aos seus níveis de bárbaro como vida temporária quando entra em frenesi.

No 17º nível, você não sofre mais exaustão por entrar em frenesi.

FÚRIA CEGA

A partir do 6º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado enquanto estiver em fúria. Se você estava enfeitiçado ou amedrontado quando entrou em fúria, o efeito acaba.

PRESENÇA INTIMIDANTE

A partir do 10º nível, você pode usar sua ação para amedrontar alguém com sua presença intimidante. 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 Força) ou ficará com medo de você até o fim do seu próximo turno. Nos turnos seguintes, você pode usar sua ação para estender a duração desse efeito na criatura amedrontada até o início do seu próximo turno. Esse efeito termina se a criatura terminar seu turno fora da sua linha de visão ao a mais de 18 metros de você.

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

RETALIAÇÃO

A partir do 14º nível, quando você sofrer dano de uma criatura que esteja ao alcance da arma que você está segurando, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com essa arma contra a criatura.

CAMINHO DO GUERREIRO TOTÊMICO

O Caminho do Guerreiro Totêmico é uma jornada espiritual, à partir do momento que o bárbaro aceita um espírito animal como seu guia, protetor e inspiração. Em batalha, seu espírito totêmico preenche você com força sobrenatural, adicionando combustível mágico a sua fúria bárbara. A maioria das tribos bárbaras consideram que um animal totêmico possui parentesco a um clã em particular. Em tais casos, é incomum a um indivíduo possuir mais de um espírito animal totêmico, apesar de existirem exceções.

CONSELHEIRO ESPIRITUAL

Seu caminho é buscar a sintonia com o mundo natural, concedendo a você uma afinidade com as bestas. A partir do 3º nível, quando você toma esse caminho, você recebe a habilidade de conjurar as magias *sentido bestial* e *falar com animais* como descrito no capítulo 10 uma única vez cada uma. Você não pode conjurá-las novamente dessa forma até terminar um descanso longo.

TOTEL ESPIRITUAL

A partir do 3º nível, quando você adota esse caminho, você escolhe um totem espiritual e ganha suas características. Você deve fazer ou adquirir um objeto físico como totem – um amuleto ou adorno similar – que incorpora o pelo ou penas, garras, dente ou ossos do animal totêmico. Se você quiser, você também adquire pequenos atributos físicos que o assemelham ao seu totem espiritual. Por exemplo, se você tiver o totem espiritual do urso, você seria incomumente peludo e de pele grossa, ou se o seu totem for a águia, seu olhos teriam um brilho amarelado.

Seu totem animal deve ser um animal relacionado aos listados aqui, mas pode ser um mais apropriado a sua terra natal. Por exemplo, você poderia escolher falcão ou abutre ao invés de águia.

Águia. Quando estiver em fúria, seu movimento não provoca ataques de oportunidade e você pode usar a ação *Disparada* como ação bônus. O espírito da águia torna você um predador que pode vagar pelo meio da briga com facilidade.

Lobo. Quando estiver em fúria, seus amigos tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo realizadas contra qualquer criatura a 1,5 metro de você que seja hostil a você. O espírito do lobo transforma você em um líder de caça.

Urso. Quando em fúria, você adquire resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. O espírito do urso torna você vigoroso o suficiente para permanecer de pé diante de qualquer castigo.

ASPECTO BESTIAL

No 6º nível, você adquire um benefício místico baseado no totem que você escolheu. Você pode escolher o mesmo animal que selecionou no 3º nível ou um diferente.

Águia. Você ganha a visão aguçada de uma águia. Você pode ver a até 1,6 km sem dificuldade, sendo capaz de discernir até os menores detalhes quando estiver olhando para algo a menos de 30 metros de você. Além disso, penumbra não impõem desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção). Você ganha proficiência em testes de Sabedoria (Percepção) ou expertise se já for proficiente. Você tem vantagem em teste de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Lobo. Você ganha a sensibilidade predatória de um lobo. Você pode rastrear outras criaturas quando estiver viajando a passo rápido e você pode se mover furtivamente quando estiver viajando a passo normal (veja o capítulo 8 para as regras de passo de viagem). Você ganha proficiência em testes de Sabedoria (Sobrevivência) ou expertise se já for proficiente. Você tem vantagem em teste de Sabedoria (Sobrevivência) relacionados a rastrear e caçar.

Urso. Você ganha a força de um urso. Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e capacidade de erguer) é dobrada. Você ganha proficiência em testes de Força (Atletismo) ou expertise se já for proficiente. Você tem vantagem em testes de Força realizados para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

ANDARILHO ESPIRITUAL

No 10º nível, você pode conjurar a magia comunhão com a natureza, mas apenas como um ritual. Quando o fizer, uma versão espiritual de um dos animais que você escolheu como Totem Espiritual ou Aspecto da Besta aparece para você para transmitir a informação que você busca.

SINTONIA TOTÊMICA

No 14º nível, você ganha um benefício mágico baseado em um totem animal, à sua escolha. Você pode escolher o mesmo animal que selecionou anteriormente ou um diferente.

Águia. Quando estiver em fúria, asas espirituais saem das suas costas, você adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada.

Lobo. Quando estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus no seu turno para derrubar uma criatura de até uma categoria de tamanho maior que a sua no chão quando você atingi-la com um ataque corpo-a-corpo com arma.

Urso. Quando estiver em fúria, qualquer criatura a até 1,5 metro de você que for hostil a você terá desvantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos além de você ou outro personagem com essa característica. Um inimigo é imune a esse efeito se ele não puder ver ou ouvir você ou caso ele não possa ser amedrontado.

GUARDIÃO ANCESTRAL

Alguns bárbaros saem de culturas que reverenciam seus antepassados. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como espíritos poderosos, que podem guiar e proteger a vida. Quando um bárbaro que segue este caminho se sintoniza, o bárbaro entra em contato com o mundo espiritual e convida esses espíritos guardiões para ajuda. Os bárbaros que se empenham em seus guardiães ancestrais podem lutar melhor para proteger suas tribos e seus aliados. A fim de consolidar os vínculos com seus guardiães ancestrais, os bárbaros que seguem esse caminho cobrem-se em tatuagens elaboradas que celebram atos de seus antepassados. Essas tatuagens contam sagas de vitórias contra monstros terríveis e outros rivais temíveis.

PROTETOR ANCESTRAL

Começando quando você escolhe esse caminho no 3º nível, os guerreiros espirituais aparecem quando você entra em fúria. Enquanto você está em fúria, a primeira criatura que você acertou com um ataque no seu turno toma-se o alvo dos guerreiros, o que dificulta seus ataques. Até o início do seu próximo turno, esse alvo tem desvantagem em qualquer jogada de ataque que não seja contra você, e quando o alvo atingir uma criatura diferente de você com um ataque, essa criatura tem resistência ao dano causado pelo ataque. O efeito sobre o alvo acaba mais cedo se sua fúria termina.

ESCUDO ESPIRITAL

Começando no 6º nível, os guardiães espirituais que te protegem podem prover uma defesa sobrenatural para aqueles que você defende. Se você estiver em fúria e outra criatura que possa ver a até 9 metros receber dano, você pode usar sua reação para essa criatura tem resistência ao dano causado.

Quando você atinge determinados níveis nesta classe, pode reduzir este dano ainda mais: em 2d6 no 10º nível e em 4d6 no 14º nível.

CONSULTAR OS ESPÍRITOS

No 10º nível você ganha a habilidade de se consultar com seus espíritos ancestrais. Quando você o faz, pode conjurar as magias augúrio ou clarividência sem usar espaços de magia ou componentes materiais. Em vez de criar um sensor esférico, esse uso da clarividência invoca invisivelmente um de seus espíritos ancestrais para o local escolhido. Sabedoria é a sua habilidade para conjurar essa magia. Depois de conjurar qualquer magia desta forma, você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ANCESTRAIS VINGATIVOS

No 14º nível, seus espíritos ancestrais aumentam de poder o suficiente e conseguem retaliar. Quando você usa seu escudo espiritual para reduzir o dano de um ataque, o atacante recebe uma quantidade de dano de energia igual ao dano que seu escudo espiritual consiga bloquear.

ARAUTO DA TEMPESDADE

Todos os bárbaros abrigam uma fúria interior. Sua fúria lhes garante superioridade em força, durabilidade e velocidade. Bárbaros que seguem o Caminho do Arauto da Tempestade aprendem a transformar essa fúria em um manto de magia primal, que permeia envolta dele. Quando em fúria um bárbaro desse caminho toca as forças da natureza para criar poderosos efeitos mágicos.

Arautos da tempestade são típicos campeões de elite que treinam junto a druidas, patrulheiros, e quaisquer outros que jurem proteger a natureza. Outros arautos da tempestade aprimoram suas capacidades em cabanas destruídas por tempestades, em picos congelados nos confins do mundo, ou nos mais profundos desertos escaldantes.

AURA DA TEMPESTADE

Começando no 3º nível, você emana uma aura tempestuosa e mágica enquanto você se enfurece. A aura se estende a 3 metros de você em todas as direções, mas não através de cobertura total. Sua aura tem um efeito que se ativa quando você entra na sua fúria, e você pode ativar o efeito novamente em cada um dos seus turnos como uma ação bônus. Escolha entre deserto, mar ou tundra. O efeito da aura depende do ambiente escolhido, conforme detalhado abaixo. Você pode alterar sua escolha de ambiente sempre que você ganha um nível nesta classe.

A aura emula a dificuldade de cada bioma, os inimigos dela devem provar sua resiliência contra sua fúria. Cada criatura hostil à você deve fazer um teste de resistência de constituição, o CD da aura é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de constituição. As criaturas tomam 1d6 de dano caso falharem no teste ou metade caso passem. O dano aumenta quando você atinge determinados níveis nesta classe, para 2d6 no 5º nível, 3d6 no 10º nível, 4d6 no 15º nível. O tipo de dano depende do ambiente escolhido.

Deserto. Fogo.

Mar. Elétrico.

Tundra. Frio.

ALMA DA TEMPESTADE

No 6º nível, a tempestade lhe concede benefícios mesmo quando sua aura não está ativa. Os benefícios são baseados no ambiente que você escolheu para sua aura da Tempestade.

Deserto. Você ganha resistência ao dano de fogo e não sofre os efeitos do calor extremo, conforme descrito no Guia do Mestre. No 15º Nível você passa a ter imunidade a dano de fogo.

Mar. Você ganha resistência ao dano elétrico e pode respirar debaixo d'água. No 10º Nível sua aura ignora resistência à dano elétrico. No 15º Nível você passa a ter imunidade a dano elétrico.

Tundra. Você ganha resistência ao frio, e não sofre os efeitos do frio extremo, conforme descrito no Guia do Mestre. No 15º Nível você passa a ter imunidade a dano de frio.

TEMPESTADE PROTETORA

Criaturas amigáveis a você adquirem a característica Alma da Tempestade com os efeitos do nível 6.

TEMPESTADE FURIOSA

No 14º nível, o poder da tempestade que você canaliza cresce mais forte. Toda vez que ativar o efeito da sua aura, você pode escolher uma criatura que possa ver na aura. Essa criatura tem desvantagem no teste de resistência contra a aura, se a criatura for imune ao dano, trate como se ela tivesse resistência (esta não é ignorada pela alma da tempestade). Além disso, se a criatura falhar no teste, um efeito baseado no bioma é aplicado.

Deserto. A criatura é cegada, como se olhasse para o sol diretamente.

Mar. A criatura é derrubada, como se tivesse sido atingido por uma onda.

Tundra. O deslocamento da criatura é reduzido para 0 até o início do seu próximo turno, pois uma geada mágica o encobre.

FANÁTICO

Algumas divindades inspiram seus seguidores a se lançarem em uma fúria selvagem. Esses bárbaros são guerreiros fanáticos que canalizam sua fúria em espetaculares demonstrações de poder divino. Uma variedade de deuses em todo o mundo de D&D inspiram seus seguidores a abraçar esse caminho. Tempus em Reinos Esquecidos e Hextor e Erythnul de Greyhawk são exemplos excelentes. Em geral, os deuses que inspiram fanáticos são divindades de combate, destruição e violência. Nem todos são maus, mas poucos são bons.

FÚRIA DIVINA

Começando quando escolher esse caminho no 3º nível, você pode canalizar fúria divina em ataques de armas. Enquanto você estiver furioso, na primeira vez que atingir uma criatura no seu turno com um ataque de arma, ela recebe dano extra igual a 1d6. O dano extra é necrótico ou radiante, você escolhe o tipo de dano quando adquire essa característica. O dano aumenta quando você atinge determinados níveis nesta classe, para 2d6 no 5º nível, 3d6 no 10º nível, 4d6 no 15º nível.

GUERREIRO DOS DEUSES

No 3º nível, sua alma está marcada para uma batalha infinita. Se uma magia, cormo reviver os mortos, tiver o único intuito de trazê-lo de volta a vida (mas não como um morto-vivo),

o conjurador não precisa de componentes materiais para conjurar a magia em você.

FOCO FANÁTICO

A partir do 6º nível, o poder divino que abastece sua fúria pode protegê-lo. Se você falhar em um teste de resistência enquanto estiver furioso, pode refazê-lo e deve usar o novo resultado. Se você não tiver proficiência nesse teste, você pode adicionar quando for refazê-lo. Você pode usar essa característica apenas uma vez por fúria.

PRESença ZELOSA

No 10º nível, você aprende a canalizar o poder divino para inspirar o fanatismo nos outros. Como uma ação bônus, você desencadeia um grito de batalha imbuído com energia divina. Até dez outras criaturas de sua escolha a até 18 metros que possam lhe ouvir ganham vantagem em jogadas de ataque e testes de resistência até o início do seu próximo turno. Depois de usar esta característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

FÚRIA ALÉM DA MORTE

A partir do 14º nível, o poder divino que alimenta sua fúria permite que você ignore os golpes fatais. Enquanto estiver furioso, ter 0 pontos de vida não o deixa inconsciente. Você ainda deve fazer testes de resistência contra morte, e sofre os efeitos normais de receber dano enquanto estiver em 0 pontos de vida. No entanto, se você morreria devido a falhar nos testes de resistência contra morte, não morre até que sua fúria termine, e só caso ainda esteja com 0 pontos de vida.

BARDO

BARDO

Nível	Proficiência	Características	Truques	Magias Conhecidas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Conjuração, Inspiração de Bardo	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Versatilidade, Canção de Descanso (d6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	Colégio de Bardo, Aptidão	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	Inspiração de Bardo (d8), Fonte de Inspiração	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	Habilidade do Colégio de Bardo, Canção de Proteção	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	Canção de Descanso (d8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	Inspiração de Bardo (d10), Aptidão, Segredos Mágicos	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	Canção de Descanso (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	Habilidade do Colégio de Bardo, Segredos Mágicos	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	Inspiração de Bardo (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	Canção do Descanso (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Segredos Mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Arquimago	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma rapieira, (b) uma espada longa ou (c) qualquer arma simples
- (a) um pacote de diplomata ou (b) um pacote de artista
- (a) um lute ou (b) qualquer outro instrumento musical
- Armadura de couro e uma adaga

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um bardo você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de bardo

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de bardo após o 1º

PROFI CIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves

Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

Ferramentas: Três instrumentos musicais, à sua escolha

Testes de Resistência: Destreza, Carisma

Perícias: Atuação, Escolha três quaisquer

EQUIPAMENTO

CONJURAÇÃO

Você aprendeu a desembaraçar e remodelar o decido da realidade em harmonia com os seus desejos e música. Suas magias são parte do seu vasto repertório, magia que você pode entoar em diferentes situações. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de bardo.

TRUQUES

Você conhece dois truques, à sua escolha da lista de magias de bardo. Você aprende truques de bardo adicionais, à sua escolha em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela Bardo.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Bardo 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.

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

MAGIAS CONHECIDAS DE PRIMEIRO NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece quatro magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de bardo.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Bardo mostra quando você aprende mais magias de bardo, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de bardo que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de bardo, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de bardo, 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 bardo 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

CONJURAÇÃO RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de bardo que você conheça como um ritual se ela possuir o descriptor ritual.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um instrumento musical (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de bardo.

INSPIRAÇÃO DE BARDO

Você pode inspirar os outros através de palavras animadoras ou música. Para tanto, você usa uma ação bônus no seu turno para escolher uma outra criatura, que não seja você mesmo, a até 18 metros de você que possa ouvi-lo. Essa criatura ganha um dado de Inspiração de Bardo, um d6.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura poderá rolar o dado e adicionar o valor rolado a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que ela fizer. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Inspiração de Bardo, mas deve decidir antes do Mestre dizer se a rolagem foi bem ou mal sucedida. Quando o dado de Inspiração de Bardo for rolado, ele é gasto. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração de Bardo por vez.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Seu dado de Inspiração de Bardo muda quando você atinge certos níveis na classe. O dado se torna um d8 no 5º nível, um d10 no 10º nível e um d12 no 15º nível.

VERSATILIDADE

A partir do 2º nível, você pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de habilidade que você fizer que ainda não possua seu bônus de proficiência.

CANÇÃO DE DESCANSO

A partir do 2º nível, você pode usar música ou oração calmantes para ajudar a revitalizar seus aliados feridos durante um descanso curto. Se você ou qualquer criatura amigável que puder ouvir sua atuação recuperar pontos de vida no fim do descanso curto ao gastar um ou mais Dados de Vida, cada uma dessas criaturas recupera 1d6 pontos de vida adicionais.

Os pontos de vida adicionais aumentam quando você alcança determinados níveis na classe: para 1d8 no 9º nível, para 1d10 no 13º nível e para 1d12 no 17º nível.

COLÉGIO DE BARDO

No 3º nível, você investiga as técnicas avançadas de um colégio de bardo, à sua escolha: o Colégio do Conhecimento ou o Colégio da Bravura, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3º nível e novamente no 6º e 14º nível.

APTIDÃO

No 3º nível, escolha duas das perícias em que você é proficiente. Você ganha expertise nas perícias escolhidas. No 10º nível, você escolhe mais duas perícias em que é proficiente para ganhar esse benefício.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

FONTE DE INSPIRAÇÃO

Começando no momento em que você atinge o 5º nível, você recupera todas as utilizações gastas da sua Inspiração de Bardo quando você termina um descanso curto ou longo.

CANÇÃO DE PROTEÇÃO

No 6º nível, você adquire a habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder para interromper efeito de influência mental. Se uma criatura até 18 metros de você que possa te ouvir for sujeita à um teste de resistência contra um efeito que cause enfeitiçar ou amendrontar, você pode usar sua reação para garantir vantagem no teste de resistência dessa criatura.

SEGREDOS MÁGICOS

No 10º nível, você usurpou conhecimento mágico de um vasto espectro de disciplinas. Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo essa. A magia que você escolher deve ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela Bardo, ou um truque.

As magias escolhidas contam como magias de bardo para você e já estão incluídas no número da coluna Magias Conhecidas da tabela Bardo.

Você aprende duas magias adicionais de qualquer classe no 14º nível e novamente no 18º nível.

INSPIRAÇÃO SUPERIOR

No 20º nível, quando você rolar iniciativa, você recupera um uso de inspiração de bardo, mas a quantidade de usos não pode exceder a quantidade máxima. Quando uma criatura usar sua inspiração de bardo, ela pode rolar novamente e usar o melhor resultado.

COLÉGIOS DE BARDO

O caminho de um bardo é gregário. Bardos buscam uns aos outros para trocar canções e histórias, gabando-se de suas realizações e partilhando seus conhecimentos. Bardos formam associações esporádicas, que eles chamam de colégios, para facilitar sua coleta e preservar suas tradições.

COLÉGIO DO CONHECIMENTO

Bardos do Colégio do Conhecimento conhecem algo sobre a maioria das coisas, coletando pedaços de conhecimento de fontes tão diversas quanto tomos eruditos ou contos de camponeses. Quer seja cantando baladas populares em taverna, quer seja elaborando composições para cortes reais, esses bardos usam seus dons para manter a audiência enfeitiçada. Quando os aplausos acabam, os membros da audiência vão estar se questionando se tudo que eles creem é verdade, desde sua crença no sacerdócio do templo local até

sua lealdade ao rei.

A fidelidade desses bardos reside na busca pela beleza e verdade, não na lealdade a um monarca ou em seguir os dogmas de uma divindade. Um nobre que mantém um bardo desses como seu arauto ou conselheiro, sabe que o bardo prefere ser honesto que político.

Os membros do colégio se reúnem em bibliotecas e, às vezes, em faculdades de verdade, completas com salas de aula e dormitórios, para partilhar seu conhecimento uns com os outros. Eles também se encontram em festivais ou em assuntos de estado, onde eles podem expor corrupção, desvendar mentiras e zombar da superestima de figuras de autoridade.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você se junta ao Colégio do Conhecimento no 3º nível, você ganha proficiência em três perícias, à sua escolha.

PALAVRAS DE INTERRUPÇÃO

Também no 3º nível, você aprende como usar sua perspicácia para distrair, confundir e, de outras formas, atrapalhar a confiança e competência de outros. Quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou uma jogada de dano, você pode usar sua reação para gastar um uso de Inspiração de Bardo, rolando o dado de Inspiração de Bardo e subtraindo o número rolado da rolagem da criatura. Você escolhe usar essa característica depois da criatura fazer a rolagem, mas antes do Mestre determinar se a jogada de ataque ou teste de habilidade foi bem ou mal sucedido, ou antes da criatura causar dano. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder ser enfeitiçada.

SEGREDOS MÁGICOS ADICIONAIS

No 6º nível, você aprende duas magias, à sua escolha, de qualquer classe. As magias que você escolher devem ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela Bardo, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de bardo pra você, mas não contam no número de magias de bardo que você conhece.

PERÍCIA INIGUALÁVEL

A partir do 14º nível, quando você fizer um teste de habilidade, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado de Inspiração de Bardo e adicione o número rolado ao seu teste de habilidade. Você pode escolher fazer isso depois de rolar o dado do teste de habilidade, mas antes do Mestre dizer se foi bem ou mal sucedido.

COLÉGIO DA BRAVURA

Os bardos do Colégio da Bravura são escaldos destemidos de quem os contos mantêm viva a memória dos grandes heróis do passado, dessa forma inspirando uma nova geração de heróis. Esses bardos se reúnem em salões de hidromel ou ao redor de fogueiras para cantar os feitos dos grandiosos, tanto do passado quanto do presente. Eles viajam pelos lugares para testemunhar grandes eventos em primeira mão e para garantir que a memória desses eventos não se perca nesse mundo. Com suas canções, eles inspiram outros a alcançar o mesmo patamar de realizações dos antigos heróis.

MAGIAS DO COLÉGIO DA BRAVURA

Seu estudo sobre a batalha permitiu você aprender magias que aprimoram seu combate. Quando uma característica de conjuração permitir você aprender ou trocar uma magia de primeiro nível ou maior, você pode escolher da lista abaixo ou da lista de bardo. Você ainda tem que obedecer as restrições para escolher a magia, ela se torna uma magia de bardo para você.

Nível da Magia Magias

- | | |
|----|---------------------------------------|
| 1º | Escudo Arcano, Marca do Caçador |
| 2º | Arma Mágica, Nublar |
| 3º | Arma Elemental, Velocidade |
| 4º | Escudo de Fogo, Proteção Contra Morte |
| 5º | Alijava Veloz, Destruição Banidora |

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você se junta ao Colégio da Bravura no 3º nível, você adquire proficiência com armadura médias, escudos e armas marciais. Você também pode usar uma arma como foco de feitiço para suas magias.

INSPIRAÇÃO EM COMBATE

Também no 3º nível, você aprende a inspirar os outros em batalha. Uma criatura que possuir um dado de Inspiração de Bardo seu, pode rolar esse dado e adicionar o número rolado a uma jogada de dano que ele tenha acabado de fazer. Alternativamente, quando uma jogada de ataque for realizada contra essa criatura, ela pode usar sua reação para rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o número rolado a sua CA contra esse ataque, depois da rolagem ser feita, mas antes de saber se errou ou acertou.

ATAQUE EXTRA

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

MAGIA DE BATALHA

No 14º nível, você dominou a arte de tecer a conjuração e usar armas em um ato harmonioso. Quando você usar sua ação para conjurar uma magia de bardo, você pode realizar um ataque com arma como parte da ação usada para conjurar a magia.

COLÉGIO DO GLAMOUR

O Colégio do Glamour é a casa dos bardos que dominaram seus ofícios no vibrante reino de Agrestia das Fadas ou sob a tutela de alguém que morava lá. Treinados por sátiros, eladrins e outros seres feéricos, esses bardos aprendem a usar sua mágica para deleitar e cativar outros. Os bardos desse colégio são dotados de uma mistura de admiração e medo. Suas apresentações são materiais para lendas. Esses bardos são tão eloquentes que um discurso ou uma música que executem pode fazer com que seus sequestradores o libertem ilesos e pode acalmar um dragão furioso. A mesma mágica que lhes permitem dominar bestas, também pode dobrar a mentes.

Bardos vilões desse colégio podem aproveitar-se de uma comunidade por semanas, abusando de sua magia para transformar seus habitantes em escravos. Os bardos heróis, em vez disso, usam esse poder para alegrar os oprimidos e prejudicar os opressores.

MANTO DA INSPIRAÇÃO

Quando se unir ao colégio do Glamour no 3º nível, você ganha a habilidade de entonar uma canção de magia feérica que imerge seus aliados com vigor e velocidade. Com uma ação bônus, você pode gastar uma de suas Inspirações de Bardo para se conceder uma aparência maravilhosa. Quando fizer isso, escolha um número de criaturas que você possa ver e que possam vê-lo a uma distância de 18 metros de você, até um número de escolhidos igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um). Cada um ganha 5 pontos de vida temporários.

Quando uma criatura ganha esses pontos de vida temporários, ela pode usar imediatamente sua reação para se deslocar até seu limite sem provocar ataques de oportunidade. O número de pontos de vida temporários aumenta conforme você atinge determinados níveis nesta classe, para 8 no 5º nível, 11 no 10º nível e 14 no 15º nível.

PERFORMANCE DESLUMBRANTE

A partir do 3º nível, você pode carregar sua performance com magia sedutora e feérica.

Se você fizer isso, por pelo menos um minuto, você pode tentar inspirar admiração em sua plateia, cantando, recitando um poema ou dançando. No final de sua atuação, escolha um número de humanoides a 18 metros de você que assistiram e escutaram tudo, até um número igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um). Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de conjuração de magia ou ficará encantado por você. Enquanto encantado dessa maneira, o alvo o idolatrará, dirá maravilhas ao seu respeito a qualquer um que fale com ele sobre, e impede qualquer um se oponha a você, evitando violência, a menos que sejam inclinados para lutas em seus interesses. O efeito no alvo se encerra após 1 hora, se ele tomar qualquer dano, ou se testemunhar seus ataques ou danos causados a qualquer um de seus aliados. Se o alvo obtiver sucesso no teste de resistência, ele não terá noção que tentou encanta-lo. Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

MANTO DA MAJESTADE

No 6º nível, você ganha a habilidade de se cobrir com uma magia feérica que faz com que os outros queiram servi-lo. Como uma ação bônus, você conjura comando, sem gastar um espaço de magia, e adquire uma aparência de beleza sobrenatural por 1 minuto ou até que sua concentração acabe (como se estivesse concentrando em uma magia). Durante este tempo, você pode conjurar comando como uma ação bônus em qualquer um de seus turnos, sem gastar um espaço de magia.

Qualquer criatura encantada por uma conjuração utilizando essa característica automaticamente falha em testes de resistências posteriores contra a magia comando.

Uma vez usado esta característica, só poderá usá-la novamente após terminar um descanso longo.

MAJESTADE INQUEBRÁVEL

No 14º nível, sua aparência ganha traços permanentes que faz com que um aspecto de outro mundo, parecendo mais adorável e feroz. Além disso, como uma ação de bônus, você pode assumir uma presença magicamente majestosa por 1 minuto ou até que esteja incapacitado. Durante a duração, sempre que uma criatura tenta atacá-lo pela primeira vez em um turno, o atacante deve fazer um teste de resistência de Carisma contra o CD de resistência à magia.

Se falhar, não poderá ataca-lo neste turno e deverá escolher um novo alvo ou o ataque é cancelado. Em caso de um teste bem sucedido, a criatura poderá ataca-lo neste turno, mas terá desvantagem em qualquer teste de resistência contra suas magias no próximo turno.

Uma vez que assuma essa presença majestosa, não poderá fazê-lo até terminar um descanso curto ou longo.

COLÉGIO DAS ESPADAS

Bardos do colégio das espadas são chamados Lâminas e eles entretêm através de façanhas ousadas com a proeza nas armas. Os Lâminas executam acrobacias como engolir a espada, atirar facas e fazer malabarismo e combates simulados. Embora eles usem suas armas para entreter, eles também são altamente treinados e habilidosos guerreiros natos.

Seus talentos com armas inspiram muitos Lâminas a levarem uma vida dupla. Um Lâmina pode usar uma trupe de circo como cobertura de ações nefastas, como assassinato, roubo e chantagem. Outros Lâminas atacam os ímpios, trazendo justiça contra os cruéis e poderosos. As maiorias dos grupos ficam felizes em aceitar o talento de um Lâmina para acrescentar emoção para as performances, mas poucos artistas confiam plenamente neles.

Lâminas que abandonam suas vidas como artistas sempre se deparam com problemas que tornam impossível com que mantenham suas vidas secretas. Um Lâmina pego roubando ou se envolvendo com a justiça é uma responsabilidade muito grande para a maioria das trupes. Com suas habilidades em armas e magias, esses Lâminas trabalham como responsáveis por guildas de ladrões ou atacam por conta própria como aventureiros.

PROFI CIÊNCIA BÔNUS

Quando você entra no Colégio das Espadas no 3º nível, você ganha proficiência com armaduras médias e cimarras. Se você é proficiente com uma arma simples ou marcial, você pode usar como foco de feitiço para as suas magias.

ESTILO DE LUTA

No 3º nível, você adota um estilo de luta como sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode escolher uma opção de estilo de luta mais de uma vez, mesmo que algo no jogo lhe permita.

Duelo. Quando você está empunhando uma arma corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra, você ganha um bônus de +2 nas rolagens de ataque com essa arma.

Combate com Duas Armas. Quando você se empenha em duas armas, você pode adicionar o modificador de habilidade ao dano do segundo ataque.

FLOREIO DE LÂMINAS

No 3º nível, você aprende a realizar exibições impressionantes de proeza e velocidade marcial. Sempre que você toma a ação de Ataque no seu turno, sua velocidade de caminhada aumenta 3 metros até o final do turno, se um ataque com arma que você faz como parte dessa ação atingir uma criatura, você pode usar uma das seguintes opções de Floreios de Lâmina de sua escolha. Você pode usar apenas uma opção por turno.

Floreio Defensivo. Você pode gastar uma Inspiração de Bardo para causar dano extra ao alvo que acerta. O dano é igual ao número que você rola no dado de inspiração de bardo. Você também adiciona o número rolado a sua CA até o início de seu próximo turno.

Floreio Cortante. Você pode gastar uma de suas Inspirações de Bardo para causar dano extra ao alvo que acerta e a qualquer outra criatura de sua escolha que você possa a 1,5 metros de você. O dano é igual ao número que você rola no dado de inspiração de bardo.

Floreio Móvel. Você pode gastar uma de suas Inspirações de Bardo para causar dano extra ao alvo que acerta. O dano é igual ao número que você rola no dado de inspiração de bardo. Você também pode empurrar o alvo até 1,5 metros de distância de você, além de um valor de 30 centímetros a cada número que você rola naquele dado. Você pode então usar instantaneamente sua reação para se deslocar até um espaço desocupado dentro de 1,5 metros do alvo.

ATAQUE EXTRA

No 6º nível, você pode atacar duas vezes ao invés de uma, sempre que você toma a ação Atacar em seu turno.

FLOREIO DO MESTRE

No 14º nível, sempre que você usa o Floreio de Lâminas, você pode rolar um d6 e usar ao invés de gastar um dado de Inspiração do Bardo.

COLÉGIO DOS SUSSURROS

A maioria das pessoas está feliz em receber um bardo em seu meio. Bardos do Colégio dos sussurros usam isso como vantagem. Eles parecem ser como outros bardos, compartilhando notícias, cantando músicas e contando histórias ao público que eles reúnem. Em verdade, o Colégio dos sussurros ensina seus estudantes que eles são lobos entre ovelhas. Esses bardos usam seus conhecimentos e magias para descobrir segredos e usa-los contra outros através de extorsão e ameaças.

Muitos outros bardos odeiam o Colégio dos sussurros, vendo como um parasita que usa a reputação de um bardo para adquirir riqueza e poder. Por esse motivo, os membros deste colégio raramente revelam sua verdadeira natureza. Eles normalmente afirmam seguir outro colégio, ou eles mantêm em segredo suas vocações verdadeiras para se infiltrar e explorar cortes reais e outras configurações de poder.

LÂMINAS PSÍQUICAS

Quando você entra no Colégio dos Sussurros no 3º nível, você ganha a habilidade de tomar seus ataques de armas magicamente tóxicos para a mente de uma criatura.

Quando você ataca uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar uma Inspiração de Bardo para causar um dano extra psíquico de 2d6 no alvo. Você pode fazer isso somente uma vez por turno. O dano psíquico aumenta conforme você atinge determinados níveis nesta classe, para 3d6 no 5º nível, 5d6 no 10º nível e 8d6 no 15º nível.

PALAVRAS DE TERROR

No 3º nível, você aprende a infundir palavras de aparência inocente com uma magia traiçoeira que pode inspirar terror. Se você fala com um humanoide sozinho por pelo menos um minuto, você pode tentar semejar a paranoia em sua mente. No fim da conversa, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria contra o CD da suas magias ou ficará com medo de você ou uma outra criatura que escolher. O alvo ficará assustado dessa maneira por uma hora, até que seja atacado ou ferido, ou até testemunhar seus aliados sendo atacados ou feridos.

Se o alvo for bem sucedido em seu teste de resistência, ele não tem nenhum indício que você tentou assustá-lo.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

MANTO DOS SUSSURROS

No 6º nível, você ganha a habilidade de adotar a personalidade de um humanoide. Quando um humanoide morre a 9 metros de sua localização, você pode capturar magicamente sua sombra usando sua reação. Você mantém essa sombra até que a use ou termine um descanso longo.

Você pode usar a sombra como uma ação. Quando faz isso, ela desaparece, transformando-se magicamente em um disfarce que aparece em você. Agora você se parece com a pessoa morta, mas saudável e viva. Este disfarce dura uma hora ou até você terminar com uma ação bônus.

Enquanto está no disfarce, você ganha acesso a todas as informações que o humanoide compartilharia livremente com um conhecido casual. Essas informações incluem detalhes gerais sobre seus antecedentes e vida pessoal, mas não incluem segredos. A informação é suficiente para que você possa se passar como a pessoa, inspirando-se em suas memórias. Sua voz também se parece como a da criatura.

Outra criatura pode vê-lo através do disfarce se for sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) contra o seu teste de Carisma (Enganação). Você ganha um bônus de +5 no seu teste.

Depois de capturar uma sombra com esta característica, você não pode capturar outra até terminar um descanso curto ou longo.

CONHECIMENTO DAS SOMBRAS

No 14º nível, você ganha a habilidade de tecer a magia negra em suas palavras e aproveitar os medos mais profundos de uma criatura.

Como uma ação, você sussurra magicamente uma frase que apenas uma criatura de sua escolha dentro de 9 metros pode ouvir. O alvo deve fazer um teste de resistência de sabedoria contra o CD das suas magias. Ele é bem-sucedido automaticamente se ele não falar a mesma língua sua ou não poder escuta-lo. Em um teste bem-sucedido, seu sussurro soa como murmúrios incompreensíveis e não tem efeito.

Em um teste de resistência falho, o alvo é encantado por você para as próximas 8 horas ou até que você ou um de seus aliados atacá-lo, danificá-lo ou forçá-lo a fazer um teste de resistência. Ele interpreta os sussurros como uma descrição de seu segredo mais mortificante. Você não conhece esse segredo, mas o alvo está convencido de que você sabe. A criatura encantada obedece a seus comandos por medo de que você o revele. Ela não arriscará a sua vida ou lutará por você, a menos que já esteja inclinada a fazer. Isso lhe concede favores e presentes que ofereceria a um amigo próximo.

Quando o efeito acaba, a criatura não comprehende o porquê isso o dominou.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

BRUXO

BRUXO

Nível	Proficiência	Características	Truques	Magias Conhecidas	Espaços de Mgia	Nível da Magia	Invocações Conhecidas
1º	+2	Patrônio Transcendental, Magia de Pacto, Rajada Mística	2	2	1	1º	—
2º	+2	Invocações Místicas	2	3	2	1º	2
3º	+2	Dádiva do Pacto	2	4	2	2º	2
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	5	2	2º	3
5º	+3	—	3	6	2	3º	3
6º	+3	Característica do Patrônio Transcendental	3	7	2	3º	4
7º	+3	—	3	8	2	4º	4
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	3	9	2	4º	4
9º	+4	—	3	10	2	5º	5
10º	+4	Característica do Patrônio Transcendental	4	10	2	5º	5
11º	+4	Arcana Mística (6º Nível)	4	11	3	5º	5
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	11	3	5	6
13º	+5	Arcana Mística (7º Nível)	4	12	3	5º	6
14º	+5	Característica do Patrônio Transcendental	4	12	3	5º	6
15º	+5	Arcana Mística (8º Nível)	4	13	3	5º	7
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	13	3	5º	7
17º	+6	Arcana Mística (9º Nível)	4	14	4	5º	7
18º	+6	—	4	14	4	5º	8
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	15	4	5º	8
20º	+6	Mestre Místico	4	15	4	5º	8

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um Bruxo você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de bruxo

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de bruxo após o 1º

PROFIÇÕES

Armaduras: Armaduras Leves e Médias

Armas: Armas Simples

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma

Perícias: Persuasão, Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Uma Brúnea ou (b) Armadura de Couro
- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples
- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de explorador
- Qualquer arma simples e duas adagas

RAJADA MÍSTICA

Como uma ação, você pode disparar uma rajada de energia crepitante em uma criatura a até 36 metros. Faça um ataque de magia à distância contra a criatura. Se acertar, o alvo recebe 1d10 de dano de força. Você deve realizar os componentes verbais e somáticos como se estivesse conjurando uma magia. No 9º nível o dano aumenta para 1d12.

Você pode criar mais de uma rajada conforme ganha níveis nessa classe, duas rajadas no 5º nível, três no 11º nível e quatro no 17º nível. Você pode direcionar as rajadas para o mesmo alvo ou alvos diferentes. Faça ataques separados para cada rajada.

PATRONO TRANSCENDENTAL

No 1º nível, você conclui uma barganha com um ser transcendental, à sua escolha: a Arquifada, o Corruptor, o Grande Antigo, o Celestial ou a Lâmina Maldita, cada um deles é detalhado no final da descrição da classe. Sua escolha lhe confere traços no 1º nível e novamente no 6º, 10º e 14º nível.

MAGIA DE PACTO

Sua pesquisa arcana e a magia outorgada a você por seu patrono, lhe concedem uma gama de magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de bruxo.

TRUQUES

Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de bruxo. Você aprende truques de bruxo adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela Bruxo.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Bruxo mostra quantos espaços de magia você possui. A tabela também mostra qual o nível desses espaços; todos os seus espaços de magia são do mesmo nível. Para conjurar uma magia de bruxo de 1º nível ou superior, você deve gastar uma espaço de magia. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso curto ou longo.

Por exemplo, quando você atingir o 5º nível, você terá dois espaços de magia de 3º nível. Para conjurar a magia de 1º nível onda trovejante, você deve gastar um desses espaços e você a conjura como uma magia de 3º nível.

MAGIAS CONHECIDAS DE PRIMEIRO NÍVEL OU SUPERIORES

No 1º nível, você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha da lista de magias de bruxo. A coluna Magias Conhecidas na tabela Bruxo mostra quando você aprende mais magias de bruxo, à sua escolha, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela na coluna de Nível de Magia para o seu nível. Quando você alcança o 6º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de bruxo, que pode ser de 1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de bruxo que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de bruxo, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de bruxo, 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 bruxo 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

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de bruxo.

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Durante seus estudos sobre conhecimento oculto, você descobriu as invocações místicas, fragmentos de conhecimento proibido que infundiram você com habilidade mágica permanente.

No 2º nível, você ganha duas invocações místicas, à sua escolha. Suas opções de invocação estão detalhadas no final da descrição dessa classe. Quando você atinge certos níveis de bruxo, você adquire novas invocações à sua escolha, como mostrado na coluna Invocações Conhecidas na tabela O Bruxo.

Além disso, quando você adquire um novo nível nessa classe, você pode escolher uma invocação que você conheça e substituí-la por outra invocação que você possa aprender nesse nível.

DÁDIVA DO PACTO

No 3º nível, seu patrono transcendental lhe confere um dom por seus leais serviços. Você adquire uma das características a seguir, à sua escolha.

PACTO DA CORRENTE

Você aprende a magia *convocar familiar* e pode conjurá-la como um ritual. Essa magia não conta no número de magias que você conhece.

Quando você conjura essa magia, você pode escolher uma das formas convencionais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: diabrete, pseudodragão, quasit ou sprite.

Se você escolher o pseudodragão, você pode fazer ele usar a seguinte ação:

Invisibilidade. O pseudodragão magicamente fica invisível até ele atacar ou a concentração dele acabar (como se estivesse concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o pseudodragão está usando ou carregando fica invisível com ele.

Além disso, quando você realiza a ação de Ataque, você pode renunciar a um dos seus ataques para permitir que seu familiar realize um ataque, com a reação dele.

PACTO DA LÂMINA

Você pode usar sua ação para criar uma arma de pacto em sua mão vazia. Você escolhe a forma que essa arma corpo-a-corpo tem a cada vez que você a cria (veja as opções de arma no capítulo 5). Você é proficiente com ela enquanto a empunhar. Você pode usar seu modificador de Carisma ao invés do modificador de Força ou Destreza, tanto para as jogadas de ataque quanto para o dano. Essa arma conta como sendo mágica com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos. Sua arma de pacto desaparece se ela estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto ou mais. Ela também desaparece se você usar essa característica novamente, se você dissipar a arma (não requer ação) ou se você morrer.

Você pode transformar uma arma mágica em sua arma de pacto ao realizar um ritual especial enquanto empunha a arma. Você precisa de 1 hora para concluir o ritual, que pode ser realizado durante um descanso curto. Você pode dissipar a arma, guardando-a em um espaço extradimensional, e ela reaparece toda vez que você criar sua arma de pacto. A arma deixa de ser sua arma de pacto se você morrer, se você realizar um ritual de 1 hora com outra arma diferente ou se você realizar um ritual de 1 hora para romper seu elo com ela. A arma aparece aos seus pés se ela estiver no espaço extradimensional quando o elo for quebrado.

PACTO DO TOMO

Seu patrono lhe deu um grimório chamado Livro das Sombras. Quando você adquire essa característica, escolha três truques da lista de magias de qualquer classe. Enquanto o livro estiver com você, você poderá conjurar esses truques à vontade. Eles não contam no número de truques que você conhece. Esses truques são considerados magias de bruxo para você e não precisam ser da mesma lista de magia.

Se você perder seu Livro das Sombras, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto do seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo e destrói o livro anterior. O livro se torna cinzas quando você morre.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ARCANA MÍSTICA

No 11º nível, seu patrono confere a você um segredo mágico conhecido como arcana. Escolha uma magia de 6º nível da lista de magias de bruxo como sua arcana. Você pode conjurar essa magia arcana uma vez sem gastar um espaço de magia. Você deve terminar um descanso longo antes de poder fazer isso novamente.

Quando você adquire mais níveis nessa classe, você recebe mais magias de bruxo de sua escolha que podem ser conjuradas dessa forma: uma magia de 7º nível no 13º nível, uma magia de 8º nível no 15º nível e uma magia de 9º nível no 17º nível. Você recupera todos os usos de sua Arcana Mística quando você termina um descanso longo.

Além disso, quando você adquire um novo nível nessa classe, você pode escolher uma magia da Arcana Mística que você conheça e substituí-la por outra do mesmo nível.

MESTRE MÍSTICO

No 20º nível, você pode recarregar sua reserva interior de poder místico quando suplicar ao seu patrono para recuperar espaços de magia gastos. Você pode usar sua ação para suplicar pela ajuda do seu patrono para recuperar todos os espaços de magia gastos da sua característica Magia de Pacto e restaurar os níveis 6 e 7 da sua característica Arcana Mística se estes tiverem sido gastos. Uma vez que você recuperou espaços de magia com essa característica, você deve terminar um descanso longo antes de fazê-lo novamente.

SUA DÁDIVA DE PACTO

Cada opção de Dádiva do Pacto produz uma criatura ou objeto especial que reflete a natureza do seu patrono.

Pacto da Corrente. Seu familiar é mais esperto que um familiar típico. Sua forma padrão pode ser reflexo do seu patrono, com sprites e pseudodragões vinculados à Arquifada e diabretes e quasits vinculados ao Corruptor. Devido à natureza inescrutável do Grande Antigo, qualquer familiar é aceitável para ele.

Pacto da Lâmina. Se o seu patrono for a Arquifada, sua arma deveria ser uma lâmina fina entalhada com frondosas videiras. Se você serve o Corruptor, sua arma poderia ser um machado feito de metal negro e adornado com chamas decorativas. Se o seu patrono for o Grande Antigo, sua arma deveria ser uma lança de aparência antiga, com gemas encrustadas na sua ponta, esculpida para se parecer com um terrível olho aberto.

Pacto do Tomo. Seu Livro das Sombras deveria ser um tomo elegante com adornos em suas pontas e repleto de magias de encantamento e ilusão dado a você nobremente pela Arquifada. Ele poderia ser um tomo pesado costurado com couro de demônio e cravado com ferro, contendo magias de conjuração e rico em conhecimento proibido sobre regiões sinistras do cosmos, um presente do Corruptor. Ou poderia ser um diário esfarrapado de um lunático que enlouqueceu ao contar o Grande Antigo, contendo restos de magias que apenas sua insanidade crescente permite que você as entenda e conjure.

PATRONOS TRANSCENDENTIAIS

Os seres que servem os bruxos como seus patronos são poderoso habitantes de outros planos de existência – não são deuses, mas tem poderes praticamente divinos. Vários patronos concedem aos seus bruxos acesso a diferentes poderes e invocações, e esperam favores significativos em troca.

Alguns patronos reúnem bruxos, distribuindo conhecimento místico praticamente de graça ou gabam-se de sua habilidade de controlar os mortais a sua vontade. Outros patronos concedem seus poderes apenas a contragosto e farão um pacto apenas com um bruxo. Bruxos que servem o mesmo patrono devem ver um ao outro como aliados, irmãos ou rivais.

A ARQUIFADA

Seu patrono é um senhor ou senhora das fadas, uma criatura lendária que detém segredos que foram esquecidos antes das raças mortais nascerem. As motivações desses seres são, muitas vezes, inescrutáveis e, as vezes, excêntricas e podem envolver esforços para adquirir grandes poderes mágicos ou resolução de desavenças antigas. Incluem-se dentre esses seres o Príncipe do Frio; a Rainha do Ar e Trevas, regente da orte do Crepúsculo; Titania da Corte do Verão; seu ônjuge, Oberon, o Senhor Verdejante; Hyrsam, o Píncipe dos Tolos; e bruxas antigas.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

A Arquifada 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 ARQUIFADA

Nível de Magia Magia

- | | |
|----|----------------------------------------------|
| 1º | <i>Fogo das Fadas, Sono</i> |
| 2º | <i>Acalmar Emoções, Força Fantasmagórica</i> |
| 3º | <i>Piscar, Ampliar Plantas</i> |
| 4º | <i>Dominar Besta, Invisibilidade Maior</i> |
| 5º | <i>Dominar Pessoa, Similaridade</i> |

PRESENÇA FEÉRICA

A partir do 1º nível, seu patrono concede a você a habilidade de projetar a sedução e temeridade da presença da fada. Com uma ação, você pode fazer com que uma criatura a até 9 metros de você, faça um teste de resistência de Sabedoria com uma CD igual a de sua magia de bruxo. Se a criatura falhar no teste, ficará enfeitiçada ou amedrontada por você (à sua escolha) até o início do seu próximo turno.

NÉVOA DE FUGA

A partir do 6º nível, você pode desaparecer em uma lufada de névoa em resposta a alguma ofensa. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para ficar invisível e se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Você permanece invisível até o início do seu próximo turno ou até realizar um ataque ou conjurar uma magia.

Após usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

DEFESA SEDUTORA

A partir do 10º nível, seu patrono ensina você como voltar as magias de efeito mental dos seus inimigos contra eles. Você não pode ser enfeitiçado e, quando outra criatura tenta enfeitiçá-lo, você pode usar sua reação para tentar reverter o encanto de volta aquela criatura. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria contra a CD da sua magia de bruxo ou ficará enfeitiçado por 1 minuto ou até a criatura sofrer dano.

DELÍRIO SOMBRIOS

Começando no 14º nível, você pode imergir uma criatura num reino ilusório. Com um ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria contra a CD da sua magia de bruxo. Se ela falhar, ela ficará enfeitiçada ou amedrontada por você (à sua escolha) por 1 minuto ou até você quebrar sua concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). Esse efeito termina prematuramente se a criatura sofrer dano.

Até que essa ilusão termine, a criatura acredita que está perdida num reino enevoado, a aparência desse reino fica a seu critério. A criatura só pode ver e ouvir a si mesma, a você e a sua ilusão.

Você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usar essa característica novamente.

O CORRUPTOR

Você realizou um pacto com um corruptor dos planos de existência inferiores, um ser cujos objetivos são o mal, mesmo se você se opor a esses objetivos. Tais seres desejam corromper ou destruir todas as coisas, em última análise, até mesmo você. Corruptores poderosos o bastante para forjar pactos incluem lordes demônios como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu e Bafomé; arquidiabos como Asmodeus, Dispater, Mefistófeles e Belial; senhores das profundezas e balors que sejam excepcionalmente poderosos; e ultraloths e outros senhores dos yugoloths.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Corruptor 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 CORRUPTOR

Nível de Magia Magia

- | | |
|----|----------------------------------------|
| 1º | <i>Mãos Flamejantes, Comando</i> |
| 2º | <i>Cegueira/Surdez, Raio Ardente</i> |
| 3º | <i>Bola de Fogo, Névoa Fétida</i> |
| 4º | <i>Escudo de Fogo, Muralha de Fogo</i> |
| 5º | <i>Coluna de Chamas, Consagrar</i> |

BÊNÇÃO DO OBSCURO

A partir do 1º nível, quando você reduzir uma criatura hostil a 0 pontos de vida, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma + seu nível de bruxo (mínimo 1).

SORTE DO PRÓPRIO OBSCURO

A partir do 6º nível, você pode pedir ao seu patrono para alterar o destino em seu favor. Quando você realizar um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar essa característica para adicionar 1d10 a sua jogada. Você pode fazer isso após ver sua jogada inicial, mas antes que qualquer efeito da jogada ocorra.

Após usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

RESISTÊNCIA DEMONÍACA

A partir do 10º nível, você pode escolher um tipo de dano quando você terminar um descanso curto ou longo. Você adquire resistência contra esse tipo de dano até você escolher um tipo de dano diferente com essa característica. Dano causado por armas mágicas ou armas de prata ignoram essa resistência.

LANÇAR NO INFERNO

A partir do 14º nível, quando você atingir uma criatura com um ataque, você pode usar essa característica para, instantaneamente, transportar o alvo para os planos inferiores. A criatura desaparece e é jogada para um lugar similar a um pesadelo.

No final do seu turno, o alvo retorna ao lugar que ela ocupava anteriormente, ou para o espaço desocupado mais próximo. Se o alvo não for um corruptor, ele sofre 10d10 de dano psíquico à medida que toma conta da experiência traumática.

Após usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

O GRANDE ANTIGO

Seu patrono é uma entidade misteriosa cuja natureza é profundamente alheia ao tecido da realidade. Ela deve ter vindo do Reino Distante, o espaço além da realidade, ou ela pode ser um dos deuses anciãos conhecido apenas nas lendas. Seus motivos são incompreensíveis para os mortais e seu conhecimento é tão imenso e antigo que, até mesmo, as mais grandiosas bibliotecas desbotam em comparação com os vastos segredos que ele detém. O Grande Antigo pode desconhecer a sua existência ou ser totalmente indiferente a você, mas os segredos que você desvendou permitem que você obtenha suas magias dele.

Entidades desse tipo incluem Ghaunadar, conhecido como Aquele que Espreita; Tharizdun, o Deus Acorrentado; Dendar, a Serpente da Noite; Zargon, o Retornado; Grande Cthulhu; entre outros seres insondáveis.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Grande Antigo 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 GRANDE ANTIGO

Nível de Magia	Magia
1º	<i>Susurros Dissonantes, Riso Histérico de Tasha</i>
2º	<i>Detectar Pensamentos, Força Fantasmagórica</i>
3º	<i>Clarividência, Enviar Mensagem</i>
4º	<i>Dominar Besta, Tentáculos Negros de Evard</i>
5º	<i>Dominar Pessoa, Telecinésia</i>

DESPERTAR A MENTE

A partir do 1º nível, seu conhecimento alienígena concede a você a habilidade de tocar a mente de outras criaturas. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 36 metros de você. Você não precisa partilhar um idioma com a criatura para compreender suas expressões telepáticas, mas a criatura deve ser capaz de compreender pelo menos um idioma.

Como uma ação, você pode usar essa habilidade para amendrontar a criatura alvo do Despertar Mente. A criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria com CD igual a sua magia de bruxo, ou ficará amendrontada até o começo do seu próximo turno.

PROTEÇÃO ENTRÓPICA

A partir do 6º nível, você aprende a se proteger magicamente contra ataques e a transformar os ataques mal sucedidos de seus inimigos em boa sorte pra você. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nesse jogada. Se o ataque errar você, sua próxima jogada de ataque contra essa criatura recebe vantagem se você o fizer antes do final do seu próximo turno.

Após usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ESCUDO DE PENSAMENTOS

A partir do 10º nível, seus pensamentos não podem ser lidos através de telepatia ou outros meios, a não ser que você permita. Você também adquire resistência a dano psíquico e, toda vez que uma criatura causar dano psíquico a você, essa criatura sofre a mesma quantidade de dano que você sofreu.

CRIAR LACAIO

No 14º nível, você adquire a habilidade de infectar a mente de um humanoide com a magia alienígena do seu patrono. Você pode usar sua ação para tocar um humanoide incapacitado. Essa criatura então, ficará enfeitiçada por você até que a magia remover maldição seja conjurada sobre ela, a condição enfeitiçado seja removida dela ou você use essa característica novamente. Você pode se comunicar telepaticamente com a criatura enfeitiçada contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência.

O CELESTIAL

Seu patrono é um poderoso ser dos Planos Superiores. Você se conectou a um ancião empírico, solar, ki-rin, unicórnio ou outra entidade que reside nos planos das bênçãos eternas. Seu pacto com esse ser permite que você experimente o toque mais alto da luz sagrada que ilumina o multiverso.

Estar conectado a tal poder pode causar mudanças em seu comportamento e crenças. Você pode se encontrar sendo guiado a aniquilar os mortos-vivos, vencer os demônios e proteger os inocentes. Às vezes, seu coração também pode se encher com um desejo profundo pelo reino celestial de seu patrono e uma vontade de vagar por esse paraíso para o resto dos seus dias. Mas você sabe que sua missão, por enquanto, está entre os mortais e que seu pacto obriga você a trazer luz para os lugares escuros do mundo.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Celestial 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 CELESTIAL

Nível de Magia Magia

- | | |
|----|----------------------------------------------|
| 1º | <i>Curar Ferimentos, Raio Guiador</i> |
| 2º | <i>Esfera Flamenjante, Restauração Menor</i> |
| 3º | <i>Luz do Dia, Revivificar</i> |
| 4º | <i>Guardião da Fé, Muralha de Fogo</i> |
| 5º | <i>Coluna de Chamas, Restauração Maior</i> |

TRUQUES ADICIONAIS

No 1º nível, você aprende os truques luz e chama sagrada. Eles contam como truques de bruxo para você, mas eles não contam para o seu número de truques conhecidos.

ILUMINAÇÃO CURATIVA

No 1º nível, você ganha a capacidade de canalizar energia celestial para curar ferimentos. Você tem um conjunto de d6s que você gasta para alimentar essa cura. O número de dados reserva é igual a 1 + seu nível de bruxo. Como uma ação bônus, você pode curar uma criatura que possa ver a 18 metros de alcance gastando dados dessa reserva. O número máximo de dados que pode gastar ao mesmo tempo é igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um dado). Role os dados que gastou, some-os e restaure a quantidade somada em pontos de vida.

Sua reserva recupera todos os dados gastos quando você terminar um descanso curto ou longo.

ALMA RADIANTE

A partir do 6º nível, sua conexão com o Celestial permite que você sirva como um canal para a energia radiante. Você tem resistência ao dano radiante e quando conjurar uma magia que cause dano radiante ou de fogo, você pode adicionar seu modificador de Carisma à uma das rolagens de dano dessa magia.

RESILIÊNCIA CELESTIAL

A partir do 10º nível, você ganha pontos de vida temporários sempre que terminar um descanso curto ou longo. Esses pontos de vida temporários equivalem ao seu nível bruxo + seu modificador Carisma. Além disso, escolha até cinco criaturas que possa ver no final deste descanso. Essas criaturas ganham, cada uma, pontos de vida temporários iguais a metade do seu nível de bruxo + seu modificador Carisma.

VINGANÇA ARDENTE

A partir do 14º nível, a energia radiante que você canaliza o permite que resista à morte. Quando tiver que realizar um teste de resistência contra a morte a morte no início do seu turno, pode, em vez disso, se levantar com uma explosão de energia radiante. Você recupera pontos de vida iguais à metade do seu pontos de vida máximo, e então se levanta assim o desejar. Cada criatura de sua escolha que esteja dentro do alcance de 9 metros recebe dano radiante igual a 2d8 + seu modificador Carisma, e está cego até o começo do seu próximo turno.

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

O LÂMINA MALDITA

Você fez o seu pacto com uma entidade misteriosa do Pendor das Sombras - uma força que se manifesta em armas mágicas inteligentes esculpidas da matéria da sombra. A poderosa espada Lâmina Negra é a mais notável dessas armas, que se espalharam pelo multiverso ao longo dos tempos. A força sombria por trás dessas armas pode oferecer poder para guerreiros que formam pactos com ela. Muitos bruxos da lâmina maldita criam armas que imitam aquelas criadas no Pendor das Sombras. Outros renunciam a tais armas, contentando-se em tecer a magia negra daquele plano ou ao conjurar suas magias.

Como a Rainha Corvo é conhecida por ter forjado a primeira dessas armas, muitos sábios especulam que ela e a força são uma só e que as armas, juntamente com os bruxos da lâmina maldita, são ferramentas que ela usa para manipular eventos no plano material até seus fins inescrutáveis.

LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Lâmina Maldita 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 LÂMINA MALDITA

Nível de Magia Magia

- | | |
|----|---------------------------------------------------------|
| 1º | <i>Escudo Arcano, Destruição Cólica</i> |
| 2º | <i>Nublar, Marca da Punição</i> |
| 3º | <i>Piscar, Arma Elemental</i> |
| 4º | <i>Assassino Fantasmagórico, Destruição Estonteante</i> |
| 5º | <i>Destruição Banidora, Cone de Frio</i> |

MALDIÇÃO DA LÂMINA MALDITA

Começando no 1º nível, você ganha a habilidade de colocar uma maldição perniciosa em alguém. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que possa ver a até 9 metros de alcance. O alvo é amaldiçoado por 1 minuto. A maldição termina mais cedo se o alvo morrer, você morrer, ou se você estiver incapacitado. Até a maldição terminar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus nas rolgens de dano contra o alvo amaldiçoado. O bônus é igual ao seu bônus de proficiência.
- Qualquer ataque que faça contra o alvo amaldiçoado é um golpe crítico em um resultado de 19 ou 20 no d20.
- Se o alvo amaldiçoado morrer, você ganha pontos de vida temporários iguais ao seu nível bruxo + seu modificador Carisma (mínimo de 1 ponto de vida).

Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso curto ou longo.

GUERREIRO MALDITO

No 1º nível, você adquire o treinamento necessário para se armar efetivamente para a batalha. Você ganha proficiência em escudos e armas marciais.

A influência de seu patrono também permite que canalize sua vontade através de uma arma específica. Sempre que terminar um descanso longo, pode tocar uma arma com a qual seja proficiente e que não possua a propriedade de duas mãos. Quando atacar com essa arma, pode usar seu modificador de Carisma, em vez de Força ou Destreza, para os testes de ataque e danos. Este benefício dura até terminar um descanso longo. Se ganhar mais tarde a característica Pacto da Lâmina, esse benefício se estende a todas as armas de pacto que conjure com essa característica, independente do tipo da arma.

ESPECTRO AMALDIÇOADO

A partir do 6º nível, você pode amaldiçoar a alma de uma pessoa que mata, vinculando-a temporariamente aos seus serviços. Quando você mata um humanoide, pode fazer com que seu espírito se levante de seu cadáver como um espectro, cujas estatísticas estão no Manual dos Monstros. Quando o espectro aparece, ele ganha pontos de vida temporários iguais à metade do seu nível de bruxo + seu modificador de carisma. Role iniciativa para o espectro, que tem seus próprios turnos. Ele obedece aos seus comandos verbais, além disso, ganha um bônus especial em suas jogadas de ataque iguais ao seu modificador Carisma (mínimo de +0).

O espectro permanece aos seus serviços até o final do próximo descanso longo, momento em que se anula para a vida após a morte.

Depois de vincular um espectro com essa característica, não pode usar a característica novamente até terminar um descanso longo.

ARMADURA DE MALDIÇÕES

No 10º nível, suas maldições são mais poderosas. Se o alvo amaldiçoado pela Maldição da Lâmina Maldita te acerta com uma jogada de ataque, role um d6. Em um 4 ou mais, o ataque erra, independentemente do resultado.

MESTRE DAS MALDIÇÕES

A partir do 14º nível, você pode passar sua Maldição da Lâmina Maldita de uma criatura morta para outra criatura. Quando a criatura amaldiçoada pela Maldição da Lâmina Maldita morre, você pode aplicar a maldição em uma criatura diferente que possa ver a até 9 metros de alcance, desde que você não esteja incapacitado. Quando aplica a maldição dessa maneira, você não ganha os pontos de vida temporários pela morte da criatura anterior.

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Se uma invocação mística tiver pré-requisitos, você deve possuí-los para que possa aprendê-la. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo que adquire os pré requisitos dela. O pré-requisito de nível nas invocações se refere ao nível de bruxo, não ao nível de personagem.

As invocações não são consideradas conjurações de magias. As invocações descrevem seu próprio efeito, se ela especifica uma magia como efeito, considere que você pode fazer tudo que a magia permite, porém a descrição da invocação tem prioridade em caso de conflito de regra. Também não é necessário fornecer nenhum componente da magia nem manter concentração na mesma. Em casos que a magia permita repetir o teste de resistência para terminar seu efeito, a invocação também deve permitir, a não ser que esta diga o contrário.

ARMADURA DE SOMBRA

Com uma ação, você pode ser constantemente cercado por uma camada de sombras. Seu CA é igual a 13 + seu modificador de Destreza se você não está usando nenhuma armadura, além disso você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade). O efeito acaba depois de oito horas ou se você decidir terminá-lo.

CORRENTES DE CÁRCERI

Pré requisito: 15º nível, característica Pacto da Corrente

Você pode prender uma criatura que você consegue ver a até 180 metros em correntes de força mágicas como uma ação. Quando o fizer, o alvo deve realizar um teste de resistência de Força contra o CD das suas magias. Se ela falhar, ela está impedida. No turno dela, ela pode tentar se libertar repetindo o teste de resistência de Força. As correntes somem se a criatura se libertar ou se um minuto tiver passado.

ENCHARCAR A MENTE

Pré requisito: 5º nível

Com uma ação, você pode escolher uma criatura a até 18 metros de você. A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra a CD das suas magias ou sofrerá o efeito da magia *lentidão*.

ESCULTOR DE CARNE

Pré requisito: 7º nível

Você toca uma criatura voluntária e pode transformá-la em uma nova forma. A transformação demora um minuto para ser completada e dura até uma hora, ou até a criatura cair para 0 pontos de vida ou morrer, ou se você usar a invocação novamente. A criatura sofre o efeito da magia *metamorfose*.

EXPLOSÃO AGONIZANTE

Quando você usar Rajada Mística, adicione seu modificador de carisma no dano.

EXPLOSÃO REPULSIVA

Quando acertar uma criatura com a Rajada Mística, você pode espurrá-la até 3 metros para longe de você em uma linha reta.

IDIOMA BESTIAL

Você consegue entender a linguagens das bestas, e elas conseguem entender a sua linguagem. Você ganha vantagem em testes de Carisma relacionados a lidar com bestas.

INFLUÊNCIA ENGANADORA

Você ganha proficiência nas perícias de Enganação e Persuasão. Se já tiver proficiência em alguma delas, você ganha expertise.

LACAOS DO CAOS

Pré requisitos: 9º nível

Você pode convocar um elemental de ND 1/2, à sua escolha, com uma ação. Ele é amigável à você e obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a ele, ele se defenderá de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação. O elemental permanece até uma hora, ou até ele morrer, ou se você usar essa invocação novamente.

LÂMINA SEDENTA

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina

Você pode atacar com sua arma do pacto duas vezes, ao invés de apenas uma, quando você usa a ação de Ataque no seu turno.

LANÇA MÍSTICA

Quando você usa a Rajada Mística, o alcance se torna 90 metros.

LARÁPIO DOS CINCO DESTINOS

Com uma ação, você pode escolher uma criatura a até 9 metros de você. No começo do turno dessa criatura, ela deve fazer um teste de resistência de Carisma contra a CD das suas magias. Se ela falhar, quando ela fizer um ataque ou algum teste de resistência, role 1d4 e subtraia da jogada dela. Esse efeito dura até um minuto, ou até ela morrer, ou você usar essa invocação em outra criatura. Você também pode terminar o efeito, isso não requer nenhuma ação sua.

LIVRO DE SEGREDOS ANTIGOS

Pré requisito: característica Pacto do Tomo

Você pode agora, registrar rituais mágicos no seu Livro das Sombras. Escolha duas magias de 1º nível que possuam o descritor ritual da lista de magias de qualquer classe. A magia aparece no livro e não conta no número de magias que você conhece. Com o seu Livro das Sombras em mãos, você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Você não pode conjurar essas magias, exceto na forma de rituais, a não ser que você tenha aprendido elas através de outros meios. Você também pode conjurar uma magia de bruxo que você conheça como ritual se ela possuir o descritor ritual. Os rituais não precisam ser da mesma lista de magias.

Durante suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar tais magias, você pode adicioná-la ao livro se o nível da magia for igual ou inferior à metade do seu nível de bruxo (arredondado para baixo) e se você tiver tempo para gastar transcrevendo a magia. Para cada nível da magia, o processo de transcrição levará 2 horas e custará 50 po, devido às tintas raras necessárias para inscrevê-la

MÁSCARA DAS MUITAS FACES

Com uma ação, você cria o efeito da magia *disfarçar-se* em si mesmo.

MESTRE DAS INFINDÁVEIS FORMAS

Pré-requisito: 15º nível

Com uma ação, você cria o efeito da magia *alterar-se* em si mesmo.

OLHAR DE DUAS MENTES

Você pode usar sua ação para tocar um humanoide voluntário e perceber através do seus sentidos até o final do seu próximo turno. Conquanto que a criatura esteja no mesmo plano de existência que você, você pode usar sua ação nas rodadas subsequentes para manter a conexão, estendendo a duração até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver percebendo através dos sentidos de outra criatura, você aproveita os benefícios de todos os sentidos especiais possuídos pela criatura e você fica cego e surdo ao que está a sua volta.

OLHOS DO GUARDIÃO DAS RUNAS

Você consegue ler todas as escritas.

PALAVRA TERRÍVEL

Pré requisito: 7º nível

Suas palavras podem estilhaçar a mente de outras criaturas. Como uma ação, você pode falar uma palavra terrível para um alvo que consiga te ouvir. Quando a criatura ouve a palavra, ela deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra a CD das suas magias. Se ela falhar, ela age como se estivesse sob o efeito da magia *confusão* por um minuto. No fim de cada um dos turnos de uma criatura afetada, ela pode repitir o teste de resistência, se ela conseguir o efeito acaba.

PASSO ASCENDENTE

Pré requisito: 9º nível

Com uma ação, você cria o efeito da magia *levitação* em você mesmo.

SALTO TRANSCENDENTAL

Com uma ação, você cria o efeito da magia *salto* em si mesmo.

SINAL DE MAU AGOURO

Pré requisito: 9º nível

Com uma ação, você toca uma criatura, ela precisa fazer um teste de resistência de Sabedoria contra a CD das suas magias ou ficará amaldiçoada por um minuto, ou até ela morrer, ou até você usar essa invocação novamente. Você também pode terminar o efeito se desejar. No momento que usar a invocação, escolha uma habilidade. Enquanto estiver amaldiçoada, a criatura tem desvantagem nos testes de

habilidade e resistência usando a habilidade escolhida. A criatura também recebe 1d8 de dano necrótico a mais toda vez que receber dano de algum ataque ou magia. A magia *remover maldição* termina essa efeito na criatura.

SORVEDOR DE VIDA

Pré-requisito: 12º nível, característica *Pacto da Lâmina*

Quando você atingir uma criatura com sua arma do pacto, a criatura sofre uma quantidade de dano necrótico adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

SUSSURROS DA SEPULTURA

Pré-requisito: 9º nível

Com uma ação, você cria o efeito da magia *falar com mortos* em si mesmo.

SUSSURROS SEDUTORES

Pré requisito: 7º nível

Quando um alvo estiver enfeitiçado (ver condições) por você, você pode dar à ele um comando verbal no seu turno como uma ação, se ele conseguir te ouvir, ele deve fazer um teste de resistência de Sabedoria ou seguirá suas instruções se puder enquanto estiver enfeitiçado.

UNO COM AS SOMBRAS

Pré-requisito: 5º nível

Quando você estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para ficar invisível até se mover ou realizar uma ação ou reação.

VIGOR ABISSAL

Como uma ação, você pode receber pontos de vida temporários iguais à 3 + seu modificador de carisma.

VISÃO DA BRUXA

Pré-requisito: 15º nível

Você pode ver a verdadeira forma de qualquer metamorfo ou criatura oculta através de magias de ilusão ou transmutação contanto que a criatura esteja a até 9 metros de você e você tenha linha de visão.

VISÃO DIABÓLICA

Você consegue ver normalmente na escuridão, até mesmo mágica, até uma distância de 36 metros.

VISÃO MÍSTICA

Com uma ação, você cria o efeito da magia *detectar magia* em você mesmo.

VISÕES DE REINOS DISTANTES

Pré-requisito: 15º nível

Como uma ação, você pode criar o efeito da magia *olho arcano*.

VISÕES NAS BRUMAS

Como uma ação, você cria o efeito da magia *imagem silenciosa*

VOZ DO MESTRE DAS CORRENTES

Pré-requisito: Característica *Pacto da Corrente*

Você pode se comunicar telepaticamente com seu familiar e perceber através dos sentidos do seu familiar enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. Além disso, enquanto estiver percebendo através dos sentidos do seu familiar, você também poderá falar através dele com a sua voz, mesmo que seu familiar, normalmente, seja incapaz de falar.

APERTO DE HADAR

Uma vez em cada um dos seus turnos, quando atingir uma criatura com sua Rajada Mística, você pode deslocar essa criatura em uma linha reta 3 metros em sua direção.

ARMA DE PACTO APRIMORADA

Pré-requisito: característica *Pacto da Lâmina*

Você pode usar qualquer arma que conjure com sua característica *Pacto da Lâmina* como um foco de magia para suas magias de bruxo. Além disso, a arma ganha um bônus de + 1 em seus testes de ataque e dano, a menos que seja uma arma mágica que já tenha um bônus para esses testes. Além disso, a arma que conjure pode ser um arco curto, arco longo, besta leve ou besta pesada.

ASPECTO DA LUA

Pré-requisito: característica *Pacto do Tomo*

Você não precisa mais dormir e não pode ser forçado a dormir de qualquer maneira. Para obter os benefícios de um descanso longo, pode passar todas às 8 horas fazendo atividades leves, como ler o seu Livro das Sombras e manter a vigília.

DÁDIVA DAS PROFUNDEZAS

Pré-requisito: 5º nível

Você pode respirar debaixo d'água e ganha um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento ele caminhada. Com uma ação, você pode escolher um número de criaturas voluntárias a até 9 metros iguais seu modificador de carisma (mínimo 1). Elas também conseguem respirar debaixo d'água por até uma hora, ou até você usar a invocação de novo.

DESTRUÇÃO MÍSTICA

Pré-requisito: 5º nível, característica *Pacto da Lâmina*

Uma vez por turo, quando você atinge uma criatura com sua arma de pacto, você causa dano de energia adicional de 1d8 ao alvo. Se o oponente for Enorme ou menor, ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força contra a CD das suas magias ou será derrubado.

FUGA DO ESCAPISTA

Pré-requisito: 7º nível

Você pode passar um minuto em contato com uma criatura voluntária, ela ganha os efeitos da magia *movimentação livre* por até uma hora, ou até você usar essa invocação novamente.

LANÇA DE LETARGIA

Uma vez em cada um de seus turnos quando atingir uma criatura com sua rajada mística, você pode reduzir o deslocamento dessa criatura em 3 metros até o final do seu próximo turno.

MALDIÇÃO ESLOUQUECEDORA

Pré-requisito: 5º nível, magia bruxaria ou uma característica de bruxo que amaldiçoe

Como uma ação bônus, você causa uma distorção psíquica em torno do alvo amaldiçoado pela magia *bruxaria* ou característica de bruxo, como Maldições da Lâmina Maldita ou Símbolo de Mal Agouro. Quando fizer isso, você causa dano psíquico ao alvo amaldiçoado e a cada criatura de sua escolha que possa ver a menos de 1,5 metros de alcance. O dano psíquico é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 dano). Para usar essa invocação, deve poder ver o alvo amaldiçoado e ele deve estar até 9 metros de alcance.

MALDIÇÃO INCANSÁVEL

Pré-requisito: 7º nível, magia bruxaria ou uma característica de bruxo que amaldiçoe

Sua maldição cria um vínculo temporário com seu alvo. Como uma ação bônus, pode se teleportar magicamente até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver dentro de 1,5 metros do alvo amaldiçoado pela magia *bruxaria* ou característica de bruxo, como Maldições da Lâmina Maldita ou Símbolo de Mal Agouro. Para se teleportar dessa maneira, precisa poder ver o alvo amaldiçoado

MANTO DE MOSCAS

Pré-requisito: 5º nível

Como ação, pode cercar-se com uma aura mágica que parece o zumbir de moscas. A aura se estende a 1,5 metros de alcance em todas as direções, mas não através da cobertura total. Isso dura até que esteja incapacitado ou o descarte como uma ação. A aura lhe concede vantagem em testes de Carisma (Intimidação), mas desvantagem em todos os outros testes de Carisma. Qualquer criatura que comece o seu turno na aura recebe dano de necrótico igual ao seu modificador de Carisma (Mínimo de 1).

OLHAR FANTASMAGÓRICO

Pré-requisito: 7º nível

Como ação, você ganha a capacidade de ver através de objetos sólidos até um alcance de 9 metros. Dentro desse intervalo, adquire uma visão no escuro caso ainda não a possua. Esta visão especial até o final do seu próximo turno. Durante esse tempo, você percebe objetos como imagens fantasmagóricas e translúcidas.

PRESENTE DOS SEMPRE VIVOS

Pré-requisito: característica Pacto das Correntes

Sempre que recuperar pontos de vida enquanto o seu familiar estiver a menos de 30 metros de alcance, trate todos os dados rolados para determinar os pontos de vida que recupera como tendo obtido seu valor máximo para você.

SUDÁRIO DAS SOMBRAS

Pré-requisito: 15º nível

Com uma ação, você ganha o efeito da magia *invisibilidade*.

TÚMULO DO LEVISTO

Pré-requisito: 5º nível

Como uma reação, quando receber dano, pode se cobrir de gelo, que derrete no final do seu próximo turno. Você ganha 10 pontos de vida temporários. Imediatamente depois de reduzir o dano, você ganha vulnerabilidade ao dano de fogo, seu deslocamento é reduzido pela metade. Esses efeitos, incluindo quaisquer pontos de vida temporários remanescentes, terminam quando o gelo derrete.

CLÉRIGO

CLÉRIGO

Nível	Proficiência	Características	Truques	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Conjuração, Domínio Divino		3	2	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Canalizar Divindade (1/descanso), Característica do Domínio Divino		3	3	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	—		3	4	2	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade		4	4	3	—	—	—	—	—	—
5º	+3	Destruir Mortos-Vivos (ND 1/2)		4	4	3	2	—	—	—	—	—
6º	+3	Canalizar Divindade (2/descanso), Característica do Domínio Divino		4	4	3	3	—	—	—	—	—
7º	+3	—		4	4	3	3	1	—	—	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade, Destruir Mortos-Vivos (ND 1), Característica do Domínio Divino		4	4	3	3	2	—	—	—	—
9º	+4	—		4	4	3	3	3	1	—	—	—
10º	+4	Intervenção Divina		5	4	3	3	3	2	—	—	—
11º	+4	Destruir Mortos-Vivos (ND 2)		5	4	3	3	3	2	1	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade		5	4	3	3	3	2	1	—	—
13º	+5	—		5	4	3	3	3	2	1	1	—
14º	+5	Destruir Mortos-Vivos (ND 3)		5	4	3	3	3	2	1	1	—
15º	+5	—		5	4	3	3	3	2	1	1	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade		5	4	3	3	3	2	1	1	1
17º	+6	Destruir Mortos-Vivos (ND 4), Característica do Domínio Divino		5	4	3	3	3	2	1	1	1
18º	+6	Canalizar Divindade (3/descanso)		5	4	3	3	3	3	1	1	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade		5	4	3	3	3	3	2	1	1
20º	+6	Aprimoramento de Intervenção Divina		5	4	3	3	3	3	2	2	1

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um mago você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de clérigo

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de clérigo após o 1º

PROFIÇÕES

Armaduras: Armaduras Leves, Médias e Escudos

Armas: Armas Simples

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma

Perícias: Religião, Escolha duas dentre História, Intuição, Medicina, Persuasão, Percepção

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma maça ou (b) um martelo de guerra (se for proficiente)
- (a) brunea, (b) armadura de couro ou (c) cota de malha (se for proficiente)
- (a) um besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples
- (a) um pacote de sacerdote ou (b) um pacote de aventureiro
- Um escudo e um símbolo sagrado

CONJURAÇÃO

Como um canalizador de poder divino, você pode conjurar magias de clérigo. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de clérigo.

TRUQUES

Você conhece três truques, à sua escolha, da lista de magias de clérigo. Você aprende truques de clérigo adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela Clérigo.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela Clérigo mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de clérigo. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de clérigo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um clérigo de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível curar ferimentos, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de clérigo requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que você tem ao seu deus. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a 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

CONJURAÇÃO RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de clérigo que você conheça como um ritual se ela possuir o descriptor ritual.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um símbolo sagrado (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de clérigo.

DOMÍNIO DIVINO

Escolha um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Enganação, Forja, Guerra, Luz, Natureza, Sepultura, Tempestade ou Vida. Cada domínio é detalhado ao final da descrição da classe e, cada um, fornece exemplos dos deuses associados a eles. Essa escolha, realizada no 1º nível, concede magias de domínio e outras características. Ela também concede a você outras formas de utilizar seu Canalizar Divindade quando você ganhá-lo no 2º nível, bem como outros benefícios no 6º, 8º e 17º níveis.

MAGIAS DE DOMÍNIO

Cada domínio tem uma lista de magias – as magias de domínio – que você adquire nos níveis especificados pelo seu domínio. Quando você ganha uma magia de domínio, você sempre a tem preparada, e essa magia não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você tem uma magia de domínio que não aparece na lista de magias de clérigo, mesmo assim ela é uma magia de clérigo para você.

CANALIZAR DIVINDADE

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Expulsar Mortos-vivos e um efeito determinado pelo seu domínio. Alguns domínios conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada domínio.

Quando você usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa terminar um descanso curto ou longo para usar a característica de novo.

Alguns efeitos requerem teste de resistência. Quando você usar um desses efeitos, a CD é igual a das suas magias de clérigo.

A partir do 6º nível, você pode Canalizar Divindade duas vezes entre descansos e a partir do 18º nível, três vezes. Você recupera os usos dessa característica quando termina um descanso curto ou longo.

CANALIZAR DIVINDADE: EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode aproximar-se a mais de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

DESTRUÍR MORTOS-VIVOS

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo falhar no teste de resistência contra a sua característica Expulsar Mortos-vivos, ele é instantaneamente destruído se o Nível de Desafio dele for menor ou igual ao valor da tabela Destruir Mortos-vivos, de acordo com seu nível de clérigo.

DESTRUÍR MORTOS-VIVOS

Nível de Clérigo Destroi Mortos-Vivos de ND

5º	1/2 ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

INTERVENÇÃO DIVINA

A partir do 10º nível, você pode rogar à sua divindade para que auxilie você em uma árdua tarefa.

Implorar pelo auxílio requer sua ação bônus. 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 clérigo, sua divindade intervém. Você pode escolher se o mestre escolhe a natureza da intervenção ou escolher um efeito de qualquer magia da lista de clérigo ou da sua lista de domínio.

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.

No 20º nível, seus pedidos de intervenção funcionam automaticamente, sem necessidade de rolagem de dados.

DOMÍNIOS DIVINOS

Em um panteão, cada divindade tem influência sobre certos aspectos da vida mortal e da civilização, chamados de domínios divinos. Juntando-se os domínios sobre os quais uma divindade tem influência, têm-se um conjunto denominado portfólio da divindade. Por exemplo, o portfólio do deus grego Apolo inclui os domínios do Conhecimento, da Luz e da Vida. Como um clérigo, você escolhe um aspecto de sua divindade para enfatizar, ganhando os poderes relativos àquele domínio.

Essa escolha pode ainda corresponder a um grupo dedicado àquele deus. Apolo, por exemplo, pode ser venerado em uma região como Phoebus ("radiante") Apolo, enfatizando sua associação sobre o domínio da Luz, e em outro local como Apolo Acesius ("curandeiro"), enfatizando seu domínio sobre a Vida. Da mesma forma, o domínio que você escolher poderia simplesmente representar uma preferência pessoal, o aspecto da divindade que mais agrada você.

A descrição de cada domínio inclui exemplos de divindades que têm influência sobre eles. Estão incluídos deuses dos mundos dos Reinos Esquecidos, Greyhawk, Dragonlance e de Eberron, além dos antigos panteões Celta, Egípcio, Grego e Nôrdico.

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Os deuses do conhecimento – como Oghma, Boccob, Gilean, Aureon e Thoth – valorizam o estudo e compreensão acima de tudo. Alguns ensinam que o conhecimento deve ser

coletado e partilhado em bibliotecas e universidades ou promovem o conhecimento prático do artesanato e da invenção. Algumas divindades escondem conhecimentos e os mantêm em segredo para si mesmos. E outros prometem a seus seguidores que eles ganharão poderes tremendos se desvendarem os segredos do multiverso. Os seguidores desses deuses estudam conhecimento exotérico, coletam tomos antigos, escavam locais secretos da terra e aprendem tudo que podem. Alguns deuses do conhecimento que promovem a prática de ofícios e criação incluem deuses da força como Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hefesto e Goibhniu.

MAGIAS DE DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Comando, Identificação</i>
3º	<i>Augúrio, Sugestão</i>
5º	<i>Dificultar Detecção, Falar com os Mortos</i>
7º	<i>Olho Arcano, Confusão</i>
9º	<i>Conhecimento Lendário, Vidência</i>

BENÇÃOS DO CONHECIMENTO

No 1º nível, você aprende dois idiomas, à sua escolha. Você também ganha expertise em duas perícias, à sua escolha, dentre as seguintes: Arcanismo, História, Natureza, Religião.

CANALIZAR DIVINDADE: CONHECIMENTO DAS ERAS

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para beber da fonte divina do conhecimento. Com uma ação, você escolhe uma perícia ou ferramenta. Você terá proficiência com a perícia ou ferramenta escolhida até terminar um descanso curto ou longo, ou usar essa habilidade novamente.

CANALIZAR DIVINDADE: LER PENSAMENTOS

No 6º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para ler a mente de uma criatura. Você pode, então, usar seu acesso a mente da criatura para comandá-la.

Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver que esteja a até 18 metros de você. Essa criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, se for bem sucedida nesse teste, você não poderá usar essa característica contra ela novamente até terminar um descanso longo.

Se a criatura falhar no teste, você pode ler seus pensamentos superficiais (aqueles mais atuais, que refletem suas emoções e no que você está pensando constantemente) quando estiver a até 18 metros de você. Esse efeito dura por 1 minuto.

Durante esse tempo, você pode usar sua ação para terminar esse efeito e conjurar a magia sugestão na criatura sem gastar um espaço de magia. O alvo falha automaticamente no teste de resistência contra essa magia.

Poder Divino

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 radiante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

Visões do Passado

A partir do 17º nível, você pode convocar visões do passado relacionadas a um objeto que você esteja segurando ou sobre o ambiente ao seu redor. Você gasta pelo menos 1 minuto meditando e rezando, então, recebe oníricos vislumbres turvos dos eventos recentes. Você pode meditar dessa maneira por um número de minutos igual ao seu valor de Sabedoria e deve manter a concentração durante esse tempo, como se você estivesse conjurando uma magia.

Quando você usa essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Leitura de Objeto. Ao segurar um objeto enquanto medita, você pode ter visões do dono anterior do objeto. Depois de meditar por 1 minuto, você descobre como o antigo dono adquiriu e perdeu o objeto, assim como o evento recente mais significativo envolvendo o objeto e seu dono. Se o objeto foi portado por outra criatura num passado recente (dentro de um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria), você pode gastar 1 minuto adicional, por cada dono, para descobrir as mesmas informações sobre essa criatura.

Leitura Local À medida que você medita, você tem visões dos eventos recentes nas suas vizinhanças próximas (uma sala, rua, túnel, clareira, ou similar, de até 15 metros cúbicos), voltando um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria. Para cada minuto que você meditar, você descobre sobre um evento significativo, a partir dos mais recentes. Eventos significativos, normalmente envolvem emoções fortes, como batalhas e traições, casamentos e assassinatos, nascimentos e funerais. No entanto, também podem incluir eventos mais mundanos, que podem ser, no entanto, relevantes na sua situação atual.

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Deuses da enganação – como Tymora, Beshaba, Olidammarra, o Viajante, Garl Glittergold e Loki – são causadores de travessuras e instigadores que se mantêm como um desafio constante para a aceitação das ordens tanto de mortais quanto dos deuses. Eles são patronos dos ladrões, trapaceiros, apostadores, rebeldes e libertadores. Seus clérigos são uma força intrometida no mundo, ferindo orgulhos, zombando de tiranos, roubando dos ricos, libertando cativos e desrespeitando tradições vazias. Eles preferem subterfúgio, trapaças, enganação e rouba no lugar do confronto direto.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>Enfeitiçar Pessoa, Disfarçar-se</i>
3º	<i>Reflexos, Passos Sem Pegadas</i>
5º	<i>Piscar, Dissipar Magia</i>
7º	<i>Porta Dimensional, Metamorfose</i>
9º	<i>Dominar Pessoa, Modificar Memória</i>

BÊNÇAO DO TRAPACEIRO

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1º nível, você pode usar sua ação para tocar uma criatura voluntária além de você mesmo para conceder vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Essa bênção dura por 1 hora ou até você usar essa característica novamente.

CANALIZAR DIVINDADE: INVOCAR

DUPLICIDADE

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma duplicada ilusória de si mesmo.

Com uma ação, você cria uma ilusão perfeita de si mesmo que dura por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece em um espaço desocupado que você possa ver a até 9 metros de você. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a ilusão até 9 metros para um espaço que você possa ver, mas ela deve permanecer a até 36 metros de você.

Pela duração, você pode conjurar magias como se você estivesse no espaço ocupado pela ilusão, mas você deve usar seus próprios sentidos. Além disso, quando ambos você e sua ilusão estiverem a 1,5 metro de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura, devido a distração causada no alvo pela ilusão.

MANTO DE SOMBRA

No 6º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para desaparecer.

Com uma ação bônus, você se torna invisível até o final do seu próximo turno. Você se torna visível se atacar ou conjurar uma magia.

Quando usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Poder Divino

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 extra do mesmo tipo dano da arma ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

DUPLICIDADE APRIMORADA

A partir do 17º nível, Invocar Duplicidade não requer mais concentração.

DOMÍNIO DA FORJA

Os deuses da forja são patronos de artistas que trabalham com metal, de um ferreiro humilde que mantém uma aldeia em ferraduras e lâminas de arado para o poderoso artesão elfo, cujas flechas de mithral de ponta de diamante derrubaram os senhores demoníacos. Os deuses da forja ensinam que, com paciência e trabalho árduo, até mesmo o metal mais intratável pode ser transformado de um nódulo para um objeto belamente forjado. Os clérigos dessas divindades procuram objetos perdidos pelas forças da escuridão, liberam as minas invadidas pelos minérios e descobrem materiais raros e maravilhosos necessários para criar potentes itens mágicos. Os seguidores desses deuses orgulham-se de seu trabalho e estão dispostos a criar e usar armaduras pesadas e armas poderosas para protegê-los. As divindades deste domínio incluem Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus e Goibhniu.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA FORJA

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Identificação, Destruição Lancinante</i>
3º	<i>Esquentar Metal, Arma Mágica</i>
5º	<i>Arma Elemental, Proteção Contra Energia</i>
7º	<i>Fabricar, Muralha de Fogo</i>
9º	<i>Animar Objetos, Criação</i>

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armadura pesada e ferramentas de ferreiro, se já for proficiente nas ferramentas de ferreiro, ganha expertise.

BÊNÇAO DA FORJA

No 1º Nível, você ganha a habilidade de imbuir magia em uma arma ou armadura. No fim de um descanso longo, pode tocar um objeto não mágico que seja uma armadura, escudo ou uma arma simples ou marcial. Até o fim do seu próximo descanso longo ou até você morrer, o objeto se toma um item mágico, garantindo um bônus de +1 para sua CA se for uma armadura ou +1 de bônus nas rolagens de ataque e dano dessa arma.

Uma vez utilizado essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

CANALIZAR DIVINDADE: BENÇÃO DO ARTESÃO

Começando no 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar itens simples.

Você conduz um ritual de uma hora de duração que cria um item não mágico que precisa incluir algum metal: Uma arma simples ou marcial, uma armadura, 10 peças de munição, um conjunto de ferramentas ou outro objeto metálico (ver capítulo 5, "Equipamento", no Livro do Jogador, para exemplo desses itens). A criação é completada no final da hora, aglutinando-se em um espaço desocupado da sua escolha em uma superfície dentro de 1,5 metros de você.

O que você criar não pode valer mais do que 100 po, você pode no entanto construir o item de pouco a pouco. Como parte desse ritual, você precisa dispor de metal, cujo pode incluir moedas, com o valor igual à criação. O metal irreversivelmente une-se e se transforma na sua criação no fim do ritual, magicamente formando até partes não metais da criação.

O ritual pode criar uma duplicata de um item não mágico que contem metal, como uma chave, se você possuir o original durante o ritual.

ALMA DA FORJA

Começando no 6º nível, sua maestria em forja garante habilidades especiais:

- Você ganha resistência a dano de fogo.
- Enquanto vestindo armadura pesada, você ganha +1 de bônus em CA.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 fogo extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

SANTO DA FORJA E FOGO

No 17º nível, você é abençoado com afinidade ao fogo e metal e se torna mais poderoso:

- Você ganha imunidade a dano de fogo.
- Enquanto vestindo armadura pesada, você tem resistência a dano cortante, concussão e perfurante de ataques não mágicos.

DOMÍNIO DA GUERRA

A guerra tem muitas manifestações. Ela pode tornar pessoas comuns em heróis. Ela pode ser desesperadora e horripilante, com atos de crueldade e covardia obscurecendo momentos de bravura e coragem. Em ambos os casos, os deuses da guerra zelam pelos guerreiros e os recompensa pelos seus grandes feitos. Os clérigos de tais deuses se sobressaem em batalha, inspirando os outros a lutar o bom combate ou oferecendo atos de violência como suas orações. Entre os deuses da guerra estão inclusos campeões da honra e bravura (como Torm, Heironeous e Kir-Jolith) assim como deuses da destruição e pilhagem (como Erythnul, a Fúria, Gruumsh e Ares) e deuses da conquista e dominação (como Bane, Hextor e Maglubiyet). Outros deuses da guerra (como Tempus, Nike e Nuada) tomam uma postura mais neutra, promovendo a guerra em todas as suas manifestações e apoiando os guerreiros em qualquer circunstância.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA GUERRA

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Identificação, Destruição Lancinante</i>
3º	<i>Esquentar Metal, Arma Mágica</i>
5º	<i>Arma Elemental, Proteção Contra Energia</i>
7º	<i>Fabricar, Muralha de Fogo</i>
9º	<i>Animar Objetos, Criação</i>

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

No 1º nível, você adquire proficiência em armas marciais e em armaduras pesadas

SACERDOTE DA GUERRA

A partir do 1º nível, você pode realizar os componentes somáticos de uma magia mesmo quando tem uma arma ou um escudo em uma ou em ambas as mãos.

Adicionalmente, quando você conjurar uma magia de clérigo de 1º nível ou maior, você pode fazer um ataque com arma como parte da mesma ação ou ação bônus.

CANALIZAR DIVINDADE: ATAQUE DIRIGIDO

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para golpear com precisão sobrenatural. Quando você realiza uma jogada de ataque, você pode usar seu Canalizar Divindade para receber +10 de bônus na jogada. Você realiza essa escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

PERDIÇÃO DO DEUS DA GUERRA

A partir do 6º nível, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, até o fim do seu próximo turno essa criatura subtrai 1d4 das suas jogadas de ataque.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 extra do mesmo tipo dano da arma ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

AVATAR DA BATALHA

A partir do 17º nível, você ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante.

DOMÍNIO DA LUZ

Deuses da luz – como Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, a Chama Prateada, Belenus, Apolo e ReHorakhty – promovem os ideias do renascimento e renovação, verdade, vigilância e beleza, muitas vezes usando o símbolo do sol. Alguns desses deuses são retratados como o próprio sol ou como um cocheiro que carrega o sol através do céu. Outros são sentinelas incansáveis cujos olhos penetram cada sombra e veem através de cada enganação. Alguns são divindades da beleza e arte que ensinam que a arte é o veículo para o aprimoramento da alma. Clérigos de um deus da luz são almas esclarecidas infundidas com radiação e o poder divino da visão do discernimento, conhecidos por afastar as mentiras e incinerar a escuridão.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA LUZ

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>Mãos Flamejante, Fogo das Fadas</i>
3º	<i>Esfera Flamenjante, Raio Ardente</i>
5º	<i>Luz do Dia, Bola de Fogo</i>
7º	<i>Guardião da Fé, Muralha de Fogo</i>
9º	<i>Coluna de Chamas, Vidência</i>

TRUQUE ADICIONAL

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha o truque luz, caso já o tenha, escolha outro truque.

LABAREDA PROTETORA

Também a partir do 1º nível, você pode interpor luz divina entre você e uma criatura atacante. Quando você for atacado por uma criatura a até 9 metros de você que você pode ver, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, causando labaredas de luz na frente do atacante antes dele atingir ou errar. Um atacante que não puder ser cegado é imune a essa característica.

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: RADIAÇÃO DO AMANHECER

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma explosão de luz solar, banindo a escuridão e causando dano radiante aos inimigos.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e qualquer escuridão mágica num raio de 9 metros de você é dissipada. Além disso, cada criatura hostil a até 9 metros deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre dano radiante igual a $1d10 +$ seu modificador de Sabedoria se falhar no teste e metade desse dano caso seja bem sucedida. Uma criatura que tenha cobertura total contra você não é afetada. O dano aumenta com o seu nível, o número de d10s é igual a metade do seu nível de Clérigo, arredondado para cima.

LABAREDA APRIMORADA

No 6º nível, você também pode utilizar sua característica Labareda Protetora quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros atacar outra criatura diferente de você.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 extra radiante ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

COROA DE LUZ

A partir do 17º nível, você pode usar sua ação para ativar uma aura de luz solar que dura por 1 minuto ou até você dissipá-la usando outra ação. Você emite luz plena num raio de 18 metros e penumbra a até 9 metros além disso. Os seus inimigos na área de luz plena tem desvantagem nos testes de resistência contra suas magias que causam dano de fogo ou dano radiante.

DOMÍNIO DA MORTE

O domínio da Morte está interessado nas forças que causam morte, assim como na energia negativa que ergue as criaturas mortas-vivas. Divindades como Chemosh, Myrkil e We Jas são patronos de necromantes, cavaleiros da morte, liches, senhores das múmias e vampiros. Deuses com o domínio da Morte também incorporaram assassinato (Anubis, Bhaal e Pyremius), dor (Iuz ou Loviatar), doença ou veneno (Incabulos, Talona ou Morgion) e o submundo (Hades e Hel).

MAGIAS DE DOMÍNIO DA MORTE

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Vitalidade Falsa, Raio Ardente</i>
3º	<i>Cegueira/Surdez, Raio do Enfraquecimento</i>
5º	<i>Animar Mortos, Toque Vampírico</i>
7º	<i>Malogro, Proteção Contra Morte</i>
9º	<i>Cúpula Antivida, Névoa Mortal</i>

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando o clérigo escolhe esse domínio no 1º nível, ele ganha proficiência com armas marciais.

CEIFADOR

No 1º nível, o clérigo aprende um truque de necromancia de sua escolha de qualquer lista de magia. Quando o clérigo conjura um truque de necromancia que normalmente afete apenas uma criatura, a magia pode, ao invés, afetar duas criaturas a até 1,5 metro uma da outra.

CANALIZAR DIVINDADE

A partir do 2º nível, o clérigo pode usar seu Canalizar Divindade para destruir a força vital de outra criatura pelo toque.

Quando o clérigo atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, ele pode usar Canalizar Divindade para causar dano necrótico extra ao alvo. O dano é igual a 5 + duas vezes seu nível de clérigo.

DESTRUÇÃO INEVITÁVEL

A partir do 6º nível, a habilidade de canalizar energia negativa do clérigo fica mais potente. O dano necrótico causado pelas magias do clérigo e pelas opções de Canalizar Divindade ignoram resistência a dano necrótico.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 necrótico extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

CEIFADOR APRIMORADO

A partir do 17º nível, quando o clérigo conjurar uma magia de necromancia de 1º a 5º nível que afete apenas uma criatura, a magia pode, ao invés, afetar duas criaturas no alcance e que estejam a até 1,5 metro entre si. Se a magia consumir componentes materiais, o clérigo deve fornecê-los para cada alvo.

DOMÍNIO DA NATUREZA

Os deuses da natureza são tão variados como a própria natureza do mundo, desde deuses inescrutáveis de profundas florestas (como Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor e Pã) até divindades amigáveis associadas a alguma fonte ou bosque em particular (como Eldath). Druidas reverenciam a natureza como um todo e podem vir a servir essas divindades, praticando ritos misteriosos e recitando orações a muito esquecidas em sua própria língua secreta. Porém, muitos desses deuses também possuem clérigos, campeões que tem um papel mais ativo em promover os interesses particulares de um deus da natureza. Esses clérigos devem caçar monstruosidades malignas que usurparam dos bosques, abençoar a colheita dos fieis ou murchar a cultura dos que irritarem seus deuses.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA NATUREZA

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>Amizade Animal, Falar com Animais</i>
3º	<i>Pele de Árvore, Crescer Espinhos</i>
5º	<i>Ampliar Plantas, Muralha de Vento</i>
7º	<i>Dominar Besta, Vinha Esmagadora</i>
9º	<i>Praga de Insetos, Caminhar em Árvores</i>

ACÓLITO DA NATUREZA

No 1º nível, você aprende um truque adicional. Você pode escolher seus truques da lista de magias de clérigo ou druida, à sua escolha. Você também ganha proficiência em uma das seguintes perícias, à sua escolha: Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência.

CANALIZAR DIVINDADE: TREMOR

Você causa um tremor localizado em uma posição perto de você. Escolha um ponto até 9 metros de você. Cada criatura dentro de um raio de 3 metros do ponto precisa fazer um teste de resistência de Destreza contra a CD das suas magias. Criaturas que falharem recebem uma quantidade de metade do seu nível nessa classe arrendado para cima em d8 de dano de concussão e são derrubadas no chão. Se obtiverem sucesso, recebem metade do dano e não são derrubadas. Se o solo na área for de terra ou pedra solta, ele se torna terreno difícil até ser limpo.

AMORTECER ELEMENTOS

No 6º nível, quando você ou uma criatura a até 9 metros de você sofrer dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovão, você pode usar sua reação para conceder resistência a criatura contra aquele tipo de dano.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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, fogo ou elétrico (à sua escolha) extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

PELE DE MADEIRA

No 17º nível, sua pele se torna grossa como uma casca de árvore. Você ganha imunidade a veneno e a condição invenenado, e qualquer acerto crítico contra você conta como um ataque normal.

DOMÍNIO DA SEPULTURA

Deuses da sepultura guardam a linha entre a vida e a morte. Para estas divindades, a morte e a vida após a morte são uma parte fundamental do multiverso. Profanar a paz dos mortos é uma abominação. As divindades da sepultura incluem Kelemvor, Wee Jas, os Espíritos Ancestrais da Corte Divina, Hades, Anubis e Osiris. Os seguidores dessas divindades procuram colocar os espíritos errantes para descansar, destruir os mortos-vivos e aliviar o sofrimento dos moribundos. Sua magia também permite que eles adiem a morte por um tempo. Particularmente para uma pessoa que ainda tem um grande trabalho para realizar no mundo. Este é um atraso da morte, não uma negação, pois a morte acabará por ser entregue.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA SEPULTURA

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Falsa Vitalidade, Perdição</i>
3º	<i>Raio do Enfraquecimento, Repouso Tranquilo</i>
5º	<i>Revivificar, Toque Vampírico</i>
7º	<i>Malogro, Proteger Contra a Morte</i>
9º	<i>Cúpula Antivida, Reviver os Mortos</i>

CÍRCULO DA MORTALIDADE

No 1º Nível, você ganha a habilidade de manipular a linha entre vida e morte. Quando você normalmente rolaria um ou mais dados para restaurar os pontos de vida de uma criatura a 0 pontos de vida com uma magia, pode usar os maiores valores possíveis de cada dado.

Em adição, você aprende o truque estabilizar, cujo não conta no número de truques de clérigo que conhece, caso já o tenha, escolha outro truque. Para você, ele tem 9 metros de alcance, e pode conjurá-lo como uma ação bônus.

OLHOS DA SEPULTURA

No 1º Nível, você ganha a habilidade de ocasionalmente sentir a presença de dos mortos-vivos, cuja existência é um insulto ao ciclo natural da vida. Como uma ação, pode abrir sua consciência para detectar magicamente os mortos-vivos. Até o final da sua próxima rodada, você conhece a localização de qualquer morto-vivo dentro de 18 metros que não esteja protegido contra magias de adivinhação. Esse sentido não diz nada sobre as capacidades ou a identidade de uma criatura.

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

CANALIZAR DIVINDADE: CAMINHO DA SEPULTURA

Começando no 2º Nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para marcar a terminação da vida de outra criatura. Como uma ação, você escolhe uma criatura que possa ver dentro de 9 metros, amaldiçoando-a até o final da próxima rodada. Da próxima vez que você ou um aliado atingir a criatura amaldiçoada com um ataque, a criatura tem vulnerabilidade a todos os danos desse ataque, e então a maldição termina.

SENTINELA NA PORTA DA MORTE

No 6º Nível, você ganha a habilidade de impedir o progresso da morte. Como uma reação quando você ou uma criatura que possa ver dentro de 9 metros sofrem um acerto crítico, você pode transformar esse acerto em um acerto normal. Todos os efeitos desencadeados por um acerto crítico são cancelados.

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

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 necrótico extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

GUARDIÃO DAS ALMAS

A partir do 17º nível. Você pode aproveitar um vestígio de vitalidade de uma alma em despedida e usá-la para curar os vivos. Quando uma criatura que você possa ver morre a até 18 metros, você ou uma outra criatura da sua escolha que esteja a até 18 metros de você recupera pontos de vida iguais ao número de dados de vida da criatura que morreu.

Você pode usar essa característica somente se não estiver incapacitado. Depois de usá-lo, não pode fazê-lo novamente até o início do seu próximo turno.

DOMÍNIO DA TEMPESTADE

Deuses cujo portfólio contenha o domínio da Tempestade – como Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, o Devorador, Zeus e Thor – governam tormentas, mares e céus. Estão inclusos deuses dos relâmpagos e trovões, deuses dos terremotos, alguns deuses do fogo e certos deuses da violência, força física e coragem. Em alguns panteões, um deus com esse domínio comanda os outros deuses e é conhecido pela justiça rápida levada através de relâmpagos. Nos panteões de povos marítimos e navegantes, deuses com esse domínio são divindades do oceano e patrono dos marinheiros. Deuses da tempestade enviam seus clérigos para inspirar pavor no povo comum, tanto para mantê-los no caminho da justiça e coragem quanto para oferecer sacrifícios de propiciação para afastar a ira divina.

MAGIAS DE DOMÍNIO DA TEMPESTADE

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>Névoa Obscurecente, Onda Trovejante</i>
3º	<i>Lufada de Vento, Despedaçar</i>
5º	<i>Convocar Relâmpagos, Relâmpago</i>
7º	<i>Controlar a Água, Tempestade de Gelo</i>
9º	<i>Onda Destruativa, Praga de Insetos</i>

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

A partir do 1º nível, você adquire proficiência em armas marciais e armaduras pesadas.

IRA DA TORMENTA

Também a partir do 1º nível, você pode repreender ataques violentamente. Quando uma criatura a 1,5 metro de você que você possa ver, atingir você com um ataque, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d8 de dano elétrico ou de trovão (à sua escolha) caso falhe no teste, e metade desse dano caso seja bem sucedido.

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: IRA DESTRUTIVA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para empunhar o poder da tormenta com ferocidade desmedida. Quando você rolar dano elétrico ou trovejante, você pode usar seu Canalizar Divindade para causar o máximo de dano, ao invés de rolá-lo.

GOLPE DE RELÂMPAGO

No 6º nível, quando você causa dano elétrico a uma criatura Grande ou menor, você também pode empurrá-la para até 3 metros de distância de você.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 trovejante ou elétrico (à sua escolha) extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

FILHO DA TORMENTA

A partir do 17º nível, você adquire deslocamento de voo igual a seu deslocamento de caminhada contanto que você não esteja no subterrâneo ou em local fechado.

DOMÍNIO DA VIDA

O domínio da vida foca na vívida energia positiva – uma das forças fundamentais do universo – que sustenta toda a vida. Os deuses da vida promovem a vitalidade e a saúde, curando os doentes e feridos, cuidando dos necessitados, além de afastar as forças da morte e hordas de mortos-vivos. Quase toda divindade não maligna pode alegar influência sobre esse domínio. Em particular divindades da agricultura (como Chauntea, Arawai e Demeter), do sol (como Lathander, Pelor e Re-Horakhty), da cura ou resistência (como Ilmater, Mishakal, Apolo e Diancecht), e do lar e comunidade (como Hestia, Hathor e Boldrei).

MAGIAS DE DOMÍNIO DA TEMPESTADE

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>Bênção, Curar Ferimentos</i>
3º	<i>Restauração Menor, Arma Espiritual</i>
5º	<i>Sinal de Esperança, Revivificar</i>
7º	<i>Proteção Contra a Morte, Guardião da Fé</i>
9º	<i>Curar Ferimentos em Massa, Reviver os Mortos</i>

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

DISCÍPULA DA VIDA

Também no 1º nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você conjurar uma magia de cura para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da magia.

CANALIZAR DIVINDADE: PRESERVAR VIDA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para curar os feridos.

Como uma ação, você usa seu símbolo sagrado para invocar energia que pode recuperar um total de 5 vezes seu nível de clérigo em pontos de vida. Você escolhe quaisquer criaturas a até 9 metros de você e divide esses pontos entre elas. Você não pode usar essa característica em um morto-vivo ou constructo.

CURANDEIRO ABENÇOADO

A partir do 6º nível, as magias que você conjurar para curar os outros também curam você. Quando conjurar uma magia de cura em outra criatura, você também recupera pontos de vida, em um total de 2 + nível da magia.

PODER DIVINO

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo. Você também ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. 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 radiante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível nessa classe, o dano extra aumenta para 2d8.

CURA SUPREMA

A partir do 17º nível, quando você jogaria normalmente um ou mais dados para recuperar pontos de vida com uma magia, você usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de recuperar 2d6 pontos de vida, você recupera 12.

DRUIDA

DRUIDA

Nível	Proficiência	Características	Truques	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Druídico, Conjuração		2	2	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Círculo Druídico, Forma Selvagem		2	3	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	—		2	4	2	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Aprimoramento de Forma Selvagem, Incremento no Valor de Habilidade		3	4	3	—	—	—	—	—	—
5º	+3	—		3	4	3	2	—	—	—	—	—
6º	+3	Característica de Círculo Druídico		3	4	3	3	—	—	—	—	—
7º	+3	—		3	4	3	3	1	—	—	—	—
8º	+3	Aprimoramento de Forma Selvagem, Incremento no Valor de Habilidade		3	4	3	3	2	—	—	—	—
9º	+4	—		3	4	3	3	3	1	—	—	—
10º	+4	Característica de Círculo Druídico		4	4	3	3	3	2	—	—	—
11º	+4	—		4	4	3	3	3	2	1	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade		4	4	3	3	3	2	1	—	—
13º	+5	—		4	4	3	3	3	2	1	1	—
14º	+5	Característica de Círculo Druídico		4	4	3	3	3	2	1	1	—
15º	+5	—		4	4	3	3	3	2	1	1	1
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade		4	4	3	3	3	2	1	1	1
17º	+6	—		4	4	3	3	3	2	1	1	1
18º	+6	Corpo Atemporal, Magias da Besta		4	4	3	3	3	3	1	1	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade		4	4	3	3	3	3	2	1	1
20º	+6	Arquidruida		4	4	3	3	3	3	2	2	1

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um druida você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de duida

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de druida após o 1º

PROFIÇÕES

Armaduras: Armaduras leves, médias, escudos (druidas não irão vestir armaduras ou usar escudos feitos de metal)

Armas: Clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças.

Ferramentas: Kit de herbalismo

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

Perícias: Natureza, Escolha duas dentre Arcanismo, Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Percepção, Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) um escudo de madeira ou (b) qualquer arma simples
- (a) uma cimitarra ou (b) qualquer arma corpo-a-corpo simples
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de explorador
- Armadura de couro, um pacote de aventureiro e um foco druídico

DRUÍDICO

Você conhece o Druídico, o idioma secreto dos druidas. Você pode falar esse idioma e usá-lo para deixar mensagens escondidas. Você e outros que conhecem esse idioma automaticamente veem tais mensagens. Outros perceberão a presença da mensagem se passarem num teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, mas não conseguirão decifrá-la sem magia.

CONJURAÇÃO

Baseado na essência divina da própria natureza, você pode conjurar magias para moldar sua essência a sua vontade. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de druida.

TRUQUES

Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de druida. Você aprende truques de druida adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela Druida.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela O Druida mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de Druida. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de druida (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um druida de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível curar ferimentos, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de druida requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas magias de druida, já que sua magia vem da sua devoção e sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a 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 druida 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

PLANTAS E FLORESTAS SAGRADAS

O druida tem certas plantas como sagradas, em particular o amieiro, freixo, bétula, elder, avelã, azevinho, zimbro, visco, carvalho, sorva, salgueiro e teixo. Druidas, muitas vezes, usam essas plantas como parte de seu foco de conjuração, incorporando lascas de carvalho ou teixo ou ramos de visco branco.

Da mesma forma, um druida usa tais madeiras para fazer outros objetos, com armas e escudos. O teixo está associado a morte e renascimento, então, empunhaduras de cimitarras ou foices seriam feitas com esse material. O freixo está associado com a vida e o carvalho com a força. Essas madeiras fazem excelentes cabos ou armas inteiras, como clavas ou bordões, assim como escudos. O amieiro é associado ao ar e seria usado para armas de arremesso, como dardos e azagaias.

Os druidas de regiões que não possuem as plantas descritas aqui, tem que escolher outras plantas para usos similares. Por exemplo, um druida de uma região desértica valorizaria a árvore da iúca e as plantas de cacto.

CONJURAÇÃO RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de druida que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco druídico (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de druida.

FORMA SELVAGEM

A partir do 2º nível, você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha visto antes. Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera os usos quando termina um descanso curto ou longo.

Seu nível de druida determina as bestas em que você pode se transformar, como mostrado na tabela Formas de Besta. No 2º nível, por exemplo, você pode se transformar em qualquer besta que possui nível de desafio 1/4 ou inferior que não possua deslocamento de voo ou natação.

Quando você usa Forma Selvagem para tomar a forma de alguma criatura de ND 1 ou maior, você deve gastar um espaço de magia igual ou maior ao ND dessa criatura. Por exemplo, um druida nível 14 quando se transformar em um escorpião gigante deve gastar um espaço de magia de nível 3 ou maior, uma vez que o ND do escorpião gigante é 3.

Você pode continuar na forma de besta por um número de horas igual à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Então, você volta a sua forma original, a não ser que você gaste outro uso dessa característica. Você pode reverter a sua forma normal prematuramente usando uma ação bônus no seu turno. Você reverte automaticamente se cair inconsciente, cair a 0 pontos de vida ou morrer.

FORMAS DE BESTA

Nível	ND	Limitações	Exemplo
2º	1/4	Sem deslocamento de voo ou natação	Lobo
5º	1/2	Sem deslocamento de voo	Crocodilo
7º	1	Sem deslocamento de voo	Leão
9º	2	-	Alce Gigante
11º	3	-	Escorpião Gigante
13º	4	-	Elefante
15º	5	-	Crocodilo Gigante
17º	6	-	Mamute
19º	7	-	Gorila Gigante

Enquanto estiver transformado, as seguintes regras se aplicam:

- Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da besta, mas você mantém sua tendência, personalidade e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantém suas proficiências em todas as suas perícias e testes de resistência, além de receber as proficiências da criatura. Se a criatura possuir a mesma proficiência que você e o bônus no bloco de estatística dela for maior que o seu, você usará o bônus da criatura no lugar do seu. Se a criatura possuir qualquer ação lendária ou de covil, você não pode usá-las.
- Quando você se transforma, você assume os pontos de vida e Dados de Vida da criatura. Quando você reverte a sua forma normal, você retorna ao número de pontos de vida que tinha antes de se transformar. Porém, se você reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, todo o dano excedente será transferido para a sua forma normal. Por exemplo, se você sofrer 10 pontos de dano em forma animal e tiver apenas 1 ponto de vida restante, você reverte e sofre 9 de dano. Contanto que o dano excedente não reduza você a 0 pontos de vida, você não cairá inconsciente.
- Você não pode conjurar magias e sua capacidade de fala ou de realizar qualquer ação que requeira mãos são limitadas pelas capacidades da forma da besta que você assumiu. Transformar-se não interrompe sua concentração em uma magia que você já tenha conjurado, no entanto, nem previne você de realizar ações que são parte da conjuração, como convocar relâmpagos que você já tenha conjurado.
- Você mantém os benefícios de todas as características de classe, raça ou outras fontes, e pode usá-las caso a nova forma seja fisicamente capaz de fazê-lo. No entanto, você não pode usar qualquer dos seus sentidos especiais, como visão no escuro, a não ser que a sua nova forma também tenha esse sentido.

- Você pode escolher se o seu equipamento cai no chão no seu espaço, é assimilado a sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente, mas o Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestir ou usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho para se adaptar à nova forma e, qualquer equipamento que a nova forma não possa vestir deve, ou cair no chão ou ser assimilado por ela. Equipamentos assimilados não terão efeito até você deixar a forma.

CÍRCULO DRUÍDICO

No 2º nível, você escolhe se identificar com um círculo de druidas: o Círculo da Terra ou o Círculo da Lua, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 2º nível e novamente no 6º, 10º e 14º nível.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

CORPO ATEMPORAL

Começando no 18º nível, a magia primordial que você controla faz com que você envelheça mais lentamente. Para cada 10 anos que passarem, seu corpo envelhece apenas 1.

MAGIAS DA BESTA

A partir do 18º nível, você pode conjurar muitas das suas magias em qualquer forma que assumir usando a Forma Selvagem. Você pode realizar os componentes somáticos e verbais de uma magia de druida na forma de besta, mas você não é capaz de prover os componentes materiais.

ARQUIDRUIDA

No 20º nível, você pode usar sua Forma Selvagem um número ilimitado de vezes, você ainda precisa gastar espaços de magia baseado no ND da criatura.

Além disso, você pode ignorar os componentes verbais e somáticos das suas magias de druida, assim como qualquer componente material que não tenha custo e não seja consumido pela magia. Você recebe esse benefício tanto na sua forma normal, quanto na forma de besta da sua Forma Selvagem.

CÍRCULOS DRUÍDICOS

Apesar de suas organizações serem invisíveis para a maioria dos forasteiros, os druidas fazem parte de uma sociedade que se espalham pela terra, ignorando barreiras políticas. Todos os druidas são nominalmente membros de uma sociedade druídica, apesar de alguns indivíduos serem tão isolados que eles nunca chegaram a ver membros de alta patente da sociedade ou participaram de encontros druídicos. Os druidas consideram-se irmãos e irmãs. Como criaturas na natureza, no entanto, os druidas, às vezes, competem, ou mesmo caçam uns aos outros.

Em uma escala local, os druidas são organizados em círculos que partilham de certas perspectivas de natureza, equilíbrio e modos de um druida.

CÍRCULO DA TERRA

O Círculo da Terra é constituído por místicos e sábios que salvaguardam conhecimento e ritos antigos através de uma vasta tradição oral. Esses druidas se encontram em círculos sagrados de árvores ou monólitos para sussurrar segredos primordiais em Druídico. Os membros mais sábios do círculo presidem como os sacerdotes-dirigentes de comunidades que creem na Crença Antiga, e servem como conselheiros para os governantes desses povos. Como membro desse círculo, sua magia é influenciada pela terra onde você é iniciado nos ritos misteriosos do círculo.

TRUQUE ADICIONAL

Quando você escolhe esse círculo no 2º nível, você aprende um truque de druida adicional, à sua escolha.

RECUPERAÇÃO NATURAL

A partir do 2º nível, você pode recuperar parte da sua energia mágica parando para fazer uma meditação e comunhão com a natureza. Durante um descanso curto, você escolhe 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. Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

Por exemplo, quando você for um druida de 4º nível, você pode recuperar até dois níveis em espaços de magia. Você pode recuperar, tanto uma magia de 2º nível, quanto duas magias de 1º nível.

MAGIAS DE CÍRCULO

Sua conexão mística com a terra infunde você com a habilidade de conjurar certas magias. No 3º, 5º, 7º e 9º nível, você ganha acesso a magias de círculo ligadas ao terreno em que você se tornou druida. Escolha o terreno – ártico, costa, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo – e consulte a lista de magias associada.

Uma vez que você tenha acesso a uma magia de círculo, você sempre poderá prepará-la e ela não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você tiver acesso a uma magia que não aparece na lista de magias de druida, a magia, no entanto, será uma magia de druida para você.

ARTICO

Nível de Duida	Magias de Círculo
3º	<i>Imobilizar Pessoa, Crescer Espinho</i>
5º	<i>Nevasca, Lentidão</i>
7º	<i>Movimento Livre, Tempestade de Gelo</i>
9º	<i>Comunhão com a Natureza, Cone de Frio</i>

COSTA

Nível de Duida Magias de Círculo

3º	<i>Passo Nebuloso, Reflexos</i>
5º	<i>Andar na Água, Respirar na Água</i>
7º	<i>Movimentação Livre, Controlar Água</i>
9º	<i>Vidência, Conjurar Elemental</i>

DESERTO

Nível de Duida Magias de Círculo

3º	<i>Nublar, Silêncio</i>
5º	<i>Criar Alimentos, Proteção Contra Energia</i>
7º	<i>Praga, Terreno Alucinógeno</i>
9º	<i>Muralha de Pedra, Praga de Insetos</i>

FLORESTA

Nível de Duida Magias de Círculo

3º	<i>Patas de Aranha, Pele de Árvore</i>
5º	<i>Convocar Relâmpagos, Crescer Plantas</i>
7º	<i>Adivinhação, Movimentação Livre</i>
9º	<i>Comunhão com a Natureza, Passo de Árvore</i>

MONTANHA

Nível de Duida Magias de Círculo

3º	<i>Crescer Espinho, Patas de Aranha</i>
5º	<i>Mesclar-se às Rochas, Relâmpago</i>
7º	<i>Moldar Rochas, Pele de Pedra</i>
9º	<i>Criar Passagem, Muralha de Pedra</i>

PÂNTANO

Nível de Duida Magias de Círculo

3º	<i>Escuridão, Flecha Ácida</i>
5º	<i>Andar na Água, Névoa Fétida</i>
7º	<i>Localizar Criatura, Movimentação Livre</i>
9º	<i>Vidência, Praga de Insetos</i>

PLANÍCIE

Nível de Duda Magias de Círculo

- | | |
|----|------------------------------------|
| 3º | Invisibilidade, Passos Sem Pegadas |
| 5º | Luz do Dia, Velocidade |
| 7º | Adivinhação, Movimentação Livre |
| 9º | Praga de Insetos, Sonho |

SUBTERRÂNEO

Nível de Duda Magias de Círculo

- | | |
|----|-------------------------------------|
| 3º | Patas de Aranha, Teia |
| 5º | Forma Gasosa, Névoa Fétida |
| 7º | Invisibilidade Maior, Moldar Rochas |
| 9º | Praga de Insetos, Névoa Mortal |

LIGAÇÃO COM A NATUREZA

No 6º nível, você ganha a habilidade de criar uma ligação telepática com uma besta pequena voluntária, que tenha o ND de 1 ou menor. Enquanto estiver a 30 metros da criatura, você pode se comunicar com ela telepaticamente. Com uma ação, você pode ver através dos olhos da criatura e ouvir o que ela escuta até o começo do seu próximo turno. Durante esse período você está cego e surdo com respeito aos seus próprios sentidos. Você pode ter apenas uma ligação telepática por vez.

Além disso, mover-se através de terreno difícil não-mágico não te custará nenhum movimento extra. Você também pode passar através de plantas não-mágicas sem ser atrasado por elas e sem sofrer dano delas se elas tiverem espinhos, espinhas ou perigos similares. Você tem vantagem em testes de resistência contra plantas criadas magicamente ou manipuladas para impedir movimentação, como as criadas pela magia constrição.

PODER NATURAL

Quando você atingir o 10º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado por elementais ou fadas e você se torna imune a venenos e doenças.

Quando conjurar uma magia de dano, adicione seu modificador de Sabedoria em uma das rolagens de dano.

SANTUÁRIO NATURAL

A partir do 14º nível, as criaturas do mundo natural sentem sua ligação com a natureza e hesitarão em atacar você. Quando uma besta ou plantar atacar você, essa criatura deverá fazer um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual a das suas magias de druida. Em uma falha, a criatura erra o ataque automaticamente e está efeiticada por você, esse efeito dura por uma hora ou até uma magia como remover maldição ou similar remova o efeito. Em um sucesso, a criatura se torna imune a esse efeito por 24 horas.

A criatura está ciente deste efeito antes de resolver atacar você.

CÍRCULO DA LUA

Os druidas do Círculo da Lua são ferrenhos guardiões na natureza. Sua ordem se reuni nas noites de lua cheia para partilhar notícias e trocar informações. Eles assombram as partes mais profundas das florestas, onde eles podia ir por semanas a fio antes de cruzar o caminho de outro humanoide e, muito menos outro druida.

Tão mutável quanto a lua, um druida desse círculo poderia espreitar como um grande felino, voar sobre a copa das árvores como uma águia no dia seguinte e mergulhar pela vegetação rasteira como um urso para expulsar um monstro invasor. A selvageria está no sangue do druida.

FORMA SELVAGEM DE COMBATE

Quando você escolhe esse círculo, no 2º nível, você recebe a habilidade de usar sua Forma Selvagem no seu turno com uma ação bônus, ao invés de com uma ação.

Além disso, enquanto você estiver transformando pela sua Forma Selvagem, você pode usar uma ação bônus para gastar uma espaço de magia e ganhar 1d10 pontos de vida por nível do espaço de magia gasto.

FORMAS DE CÍRCULO

Os ritos do seu círculo garantem a você a habilidade de se transformar em formas animais mais poderosas. A partir do 2º nível, você pode usar sua Forma Selvagem como se fosse um druida de dois níveis acima do seu. Além disso, você não precisa gastar nenhum espaço de magia para criaturas de ND 1 ou menor, e os espaços de magia que você precisa fornecer podem ser de um nível menor que o ND da criatura. Por exemplo, um druida do círculo da lua quando se transformar em um escorpião gigante deve gastar um espaço de magia de nível 2 ou maior, uma vez que o ND do escorpião gigante é 3. As limitações da tabela de Forma Selvagem continuam valendo.

ATAQUE PRIMORDIAL

A partir do 6º nível, seus ataques na forma de besta contam como mágicos com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Além disso, enquanto estiver na Forma Selvagem, você pode gastar um espaço de magia para causar dano extra do mesmo tipo do ataque. O dano extra é igual a 1d10 por nível do espaço de magia. Esse dado não é contabilizado pelo acerto crítico.

FORMA SELVAGEM DE ELEMENTAL

No 10º nível, você pode gastar dois usos da sua Forma Selvagem, ao mesmo tempo, para se transformar em um elemental da água, elemental do ar, elemental do fogo ou elemental da terra. Quando o fizer, você precisa apenas gastar um espaço de magia de nível 3.

FORMA MORTÍFERA

No 14º nível, suas formas selvagens se tornam mais poderosas. Adicione seu modificador de Sabedoria na CA e no dano dos seus ataques enquanto estiver transformado.

O DRUIDA E OS DEUSES

Alguns druidas veneram as próprias forças da natureza, mas, a maioria dos druidas são devotados de uma das muitas divindades da natureza adoradas no multiverso (a lista de deuses encontrada no apêndice B inclui muitos desses deuses). A adoração desses deuses é, muitas vezes, considerada uma tradição mais antiga que as crenças de clérigos e pessoas urbanizadas. De fato, no mundo de Greyhawk, a doutrina druídica é chamada de Crença Antiga, e ela reivindica muitos adoradores dentre os agricultores, silvicultores, pescadores e outros que vivem perto da natureza. Essa tradição inclui a adoração da Natureza como força primordial acima de personificação, mas também engloba a adoração de Beory, a Mãe Oerth, assim como a devoção a Obad-Hai, Ehlonna e Ulua.

Nos mundos de Greyhawk e dos Reinos Esquecidos, os círculos druídicos não estão normalmente conectados a fé de uma única divindade da natureza. Cada círculo dos Reinos Esquecidos, por exemplo, pode incluir druidas que reverenciam Silvanus, Miilikki, Eldath, Chauntea ou, até mesmo os ferozes Deuses da Fúria: Talos, Malar, Auril e Umberlee. Esses deuses da natureza são, muitas vezes, chamados de Primeiro Círculo, o primeiro entre os druidas, e muitos druidas consideram todos (até os mais violentos) como merecedores de veneração.

Os druidas de Eberron possuem crenças animistas, completamente desconectados do Soberano Anfitrião, dos Seis Sombrios ou de qualquer outra religião do mundo. Eles acreditam que cada coisa viva e cada fenômeno natural – sol, lua, vento, fogo e o próprio mundo – tem um espírito. Suas magias, portanto, são um meio de se comunicar e de comandar esses espíritos. Diferentes seitas druídicas, no entanto, possuem diferentes filosofias sobre o relacionamento mais adequado com esses espíritos entre si e com as forças da civilização. O Ashbound, por exemplo, acredita que a magia arcana é uma abominação contra a natureza, as Crianças do Inverno veneram as forças da morte e os Guardiões do Portal preservam tradições antigas destinadas a proteger o mundo da incursão de aberrações.

CÍRCULO DOS SONHOS

Os druidas que são membros do Círculo dos Sonhos são provenientes de regiões que têm fortes laços com a Agrestia das Fadas e seus reinos de sonho. A tutela dos druidas do mundo natural faz com que uma aliança natural entre eles e fadas de bom alinhamento. Esses druidas procuram preencher o mundo com uma maravilha sonhadora. Sua magia cura feridas e traz alegria aos corações abatidos, e os reinos que eles protegem são lugares reluzentes e frutíferos, onde os sonhos e a realidade se misturam e onde os cansados podem encontrar o descanso.

BÁLSAMO DA CORTE DE VERÃO

No 2º nível, você fica imbuído das bênçãos da Corte de Verão. Você é uma fonte de energia que oferece um descanso para ferimentos. Você tem uma infusão de energia feérica representada por um número de d6 igual ao seu nível druida.

Como uma ação bônus, você pode escolher uma criatura que possa ver dentro de 36 metros de alcance e gastar uma série desses dados igual à metade do seu nível druida ou menos. Role os dados gastos e adicione-os. O alvo recupera um número de pontos de vida igual ao total. O alvo também ganha um ponto de vida temporário por dado gasto. Você recupera todos os dados gastos quando terminar um descanso curto ou longo.

LAREIRA DE SOMBRA LUAR

No 6º nível, sua casa pode estar onde quer que esteja. Durante um descanso curto ou longo, você pode invocar o poder sombrio da Corte do Crepúsculo para ajudar a proteger seu descanso. No início do seu descanso, você toca um ponto no espaço, e surge uma esfera de energia mágica invisível de 9 metros de raio, centrada nesse ponto. Ela é imune a todos os danos, porém a magia *desintegrar* quebra a barreira. As criaturas que designar conseguem entrar e sair da esfera.

Qualquer luz dentro da esfera (uma fogueira, tochas ou similares) não são visíveis de fora dela. A esfera desaparece ao final do descanso ou quando você sair da esfera.

CAMINHOS OCULTOS

A partir do 10º nível, você pode usar os caminhos escondidos e mágicos que algumas fadas usam para atravessar o espaço em um piscar de olhos. Como uma ação de bônus no seu turno, você pode se teleportar até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver. Alternativamente, pode usar sua ação para teleportar uma criatura disposta que você toque até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (no mínimo uma vez) e recupera todas as utilizações gastas quando terminar um descanso longo.

CAMINHANTE DOS SONHOS

No 14º nível, a magia da Agrestia das Fadas lhe concede a capacidade de viajar mentalmente ou fisicamente através dos países dos sonhos.

Quando terminar um descanso curto, você pode conjurar uma das seguintes magias, sem gastar um espaço de magia ou exigir componentes materiais: sonho (com você atuando como o mensageiro), vidência ou círculo de teleporte.

Este uso do círculo de teleporte é especial. Ao invés de abrir um portal para um círculo de teleporte permanente, ele abre um portal para o último local onde terminou um descanso longo no seu plano de existência atual. Se você não fez um descanso longo no seu plano atual, a magia falhará, mas você pode escolher fazer um outra opção das três.

CÍRCULO DO PASTOR

Os Druidas do Círculo do Pastor comungam com os espíritos da natureza, especialmente os espíritos dos animais e das fadas, e chamam a esses espíritos para ajudar. Esses druidas reconhecem que todos os seres vivos desempenham um papel no mundo natural, no entanto, eles se concentram em proteger animais e criaturas feéricas que têm dificuldade em se defender. Os pastores, como são conhecidos, veem essas criaturas como suas responsabilidades. Eles impedem os monstros que os ameaçam, repreendem os caçadores que matam mais presas do que o necessário e impedem a civilização de invadir os habitats raros dos animais e os locais sagrados para as fadas. Muitos desses druidas são mais felizes longe das cidades, que se contentam em passar os dias em companhia dos animais e das criaturas feéricas das selvas. Os membros deste círculo se tornam aventureiros para se oporem às forças que ameaçam suas responsabilidades ou buscam conhecimento e poder que os ajudem a proteger melhor seus designios. Onde quer que estes druidas forem, os espíritos da natureza estarão com eles.

VOZ NA NATUREZA

No 2º nível, você ganha a capacidade de conversar com bestas e vários feéricos.

Você aprende a falar, ler e escrever Silvestre. Além disso, os animais podem entender o seu discurso, e você ganha a capacidade de decifrar seus ruídos e movimentos. A maioria dos animais não tem inteligência para transmitir ou entender conceitos sofisticados, mas uma besta amigável pode transmitir o que viu ou ouviu no passado recente. Esta habilidade não lhe concede amizade com bestas, embora você possa combinar essa habilidade com presentes para ganhar favores com eles como faria com qualquer outra criatura.

ESPÍRITO TOTÊMICO

A partir do 2º nível, você pode chamar espíritos da natureza para influenciar o mundo ao seu redor. Com uma ação bônus, você pode invocar magicamente um espírito incorpóreo até um ponto que possa ver em até 18 metros de alcance. O espírito cria uma aura em um raio de 9 metros em torno desse ponto. O espírito não conta como uma criatura nem um objeto, embora tenha a aparência espectral da criatura que representa.

Como uma ação bônus, você pode mover o espírito até 18 metros em um ponto que possa ver. O espírito persiste por 1 minuto ou até você ficar incapacitado. Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

O efeito da aura do espírito depende do tipo de espírito que você convoca das opções abaixo:

Espírito do Urso. O espírito do urso concede a você e seus aliados seu poder e resistência. Cada criatura de sua escolha na aura quando o espírito aparecer ganha pontos de vida temporários iguais a seu modificador de Sabedoria + seu nível de druida. Além disso, você e seus aliados ganham vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força enquanto permanecerem na aura.

Espírito do Falcão. O espírito do falcão é um caçador consumado, ajudando você e seus aliados com sua visão afiada. Cada criatura de sua escolha na aura ganha seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque. Além disso, você e seus aliados têm vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) enquanto estiverem na aura.

Espírito do Unicórnio. O espírito do unicórnio concede proteção aos que estão nas proximidades. Se você conjurar uma magia usando um espaço de magia que restaure pontos de vida para qualquer criatura dentro ou fora da aura, cada criatura de sua escolha na aura também recupera pontos de vida iguais ao seu nível druida. Além disso, você e seus aliados têm um bônus de +2 na CA enquanto estiverem na aura.

INVOCADOR PODEROSO

A partir do 6º nível, bestas e feéricos que você conjure são mais resistentes do que o normal. Qualquer besta ou feérico convocado ou criado por uma magia que tenha usado ganha os seguintes benefícios:

- A criatura surge com mais pontos de vida do que o normal: 2 pontos de vida adicionais por cada Dado de Vida que ela tenha.
- O dano de suas armas naturais será considerado mágico com o objetivo de superar a imunidade e resistência a ataques e danos não mágicos.

ESPÍRITO GUARDIÃO

A partir do 10º nível, o seu Espírito Totêmico protege os animais e feéricos que invoque com sua magia. Quando uma besta ou feérico que tenha convocado ou criado com uma magia termina seu turno na aura do Espírito Totêmico, essa criatura recupera pontos de vida iguais a metade do nível de druida.

CHAMADO DE FIDELIDADE

A partir do 14º nível, os espíritos da natureza com os quais você comunga o protegem quando estiver mais indefeso. Se você for reduzido a 0 pontos de vida ou estiver incapacitado contra sua vontade, pode ganhar imediatamente os benefícios da magia conjurar animais, como se fosse conjurado usando um espaço de magias do nível 9. Quatro bestas de sua escolha são convocadas, desde que sejam de um nível de desafio 2 ou inferior. Os animais conjurados aparecem em até de 6 metros de alcance. Se eles não recebem nenhum comando seu, eles o protegem contra danos e atacam seus inimigos. A magia dura 1 hora, não requer nenhuma concentração, ou até que a descarte (não é necessária nenhuma ação).

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

FEITICEIRO

MAGO

Nível Proficiência	Pontos Feitiçaria	Características	Truques	Magias Conhecidas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	—	Conjuração, Origem de Feitiçaria, Sangue Mágico	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	2	Fonte de Magia	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	3	Metamágica	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—
4º	+2	4	Incremento no Valor de Habilidade	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—
5º	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—
6º	+3	6	Característica de Origem de Feitiçaria	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—
7º	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—
8º	+3	8	Incremento no Valor de Habilidade	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—
9º	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—
10º	+4	10	Metamágica	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—
11º	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—
12º	+4	12	Incremento no Valor de Habilidade	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—
13º	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—
14º	+5	14	Característica de Origem de Feitiçaria	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—
15º	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1
16º	+5	16	Incremento no Valor de Habilidade	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1
17º	+6	17	Metamágica	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1
18º	+6	18	Característica de Origem de Feitiçaria	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1
19º	+6	19	Incremento no Valor de Habilidade	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1
20º	+6	20	Restauração Mística	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um feiticeiro você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de feiticeiro

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

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 (ou 4) + seu modificador de constituição por nível de feiticeiro após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Constituição, Carisma

Perícias: Escolha três dentre Arcanismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples
- (a) um pacote de explorador ou (b) um pacote de aventureiro

CONJURAÇÃO

Um evento do seu passado ou na vida de um parente ou ancestral, deixou uma marca indelével em você, infundindo você com magia arcana. A fonte desse poder, independente da sua origem, flui em suas magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de feiticeiro.

TRUQUES

Você conhece quatro truques, à sua escolha, da lista de magias de feiticeiro. Você aprende truques de feiticeiro adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela Feiticeiro.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela Feiticeiro 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. Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível mãos flamejantes e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar mãos flamejantes usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE PRIMEIRO NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de feiticeiro. A coluna Magias Conhecidas na tabela Feiticeiro mostra quando você aprende mais magias de feiticeiro, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível. Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de feiticeiro que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de feiticeiro, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a sua habilidade de conjuração para suas magias de feiticeiro, já que o poder da sua magia depende da sua capacidade de projetar sua vontade no mundo. Use 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

CONJURAÇÃO INATA

Se a magia que conjurar necessite de algum componente material que não tenha valor, você não precisa fornecer esse componente.

Se o componente tiver um valor, a magia é mais difícil de conjurar, você pode usar sua ação bônus para não precisar fornecer o material. Se a magia tiver um tempo de conjurar de uma ação bônus, nesse caso ela se torna uma ação. Se o componente for consumido pela magia, ela é especialmente mais difícil de ser conjurada. Você recebe 1d6 de dano necrótico antes de terminar de conjurar a magia, esse dano ignora qualquer resistência ou imunidade. Se o componente custa mais de 50 po, você sofre um nível de exaustão. Se o componente custar mais de 100 po, você deve fornecer esse material.

Nada o impede de fornecer o componente material se desejar, desconsidere conjuração inata nesse caso.

ORIGEM DE FEITIÇARIA

Escolha uma origem de feitiçaria, que descreve a fonte do seu poder mágico inato: Linhagem Dracônica ou Magia Selvagem, ambos detalhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características quando você a escolhe, no 1º nível e novamente no 6º, 14º e 18º nível.

SANGUE MÁGICO

Com uma ação bônus, você pode conjurar uma magia de até 5º nível sem precisar gastar um espaço de magia. Quando o fizer, você sofre 1d6 de dano necrótico para cada nível de magia, antes de terminar de conjurá-la. Esse dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

Essa característica não funciona para magias com tempo de conjuração menores que uma ação.

FONTE DE MAGIA

No 2º nível, você alcança uma profunda fonte de magia dentro de você. Essa fonte é representada pelos pontos de feitiçaria, que permitem que você crie uma variedade de efeitos mágicos.

PONTOS DE FEITIÇARIA

Você tem 2 pontos de feitiçaria e ganha mais a medida que alcança níveis elevados, como mostrado na coluna Pontos de Feitiçaria da tabela O Feiticeiro. Você nunca poderá ter mais pontos de feitiçaria que os mostrados na tabela para o seu nível. Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos quando termina um descanso longo.

CONJURAÇÃO FLEXÍVEL

Você pode usar seus pontos de feitiçaria para ganhar novos espaços de magia ou sacrificar espaços de magia para ganhar pontos de magia adicionais. Você aprende novas formas de usar seus pontos de feitiçaria quando alcança níveis elevados. Os espaços de magia criados desaparecem ao final de um descanso longo.

Criando Espaços de Magia. Você pode transformar pontos de feitiçaria disponíveis em um espaço de magia, com uma ação bônus, no seu turno. A tabela Criando Espaços de Magia mostra o custo para criar um espaço de magia de determinado nível. Você não pode criar espaços de magia acima do 5º nível.

CRIANDO ESPAÇOS DE MAGIA

Nível do Espaço de Magia Custo de Pontos de Feitiçaria

1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7

Convertendo um Espaço de Magia em Pontos de

Feitiçaria. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode gastar um espaço de magia disponível e ganhar uma quantidade de pontos de feitiçaria igual ao nível do espaço.

METÁGICA

No 3º nível, você adquire a habilidade de distorcer suas magias para se adequarem às suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções de Metamágica, à sua escolha. Você adquire outra no 10º e 17º nível. Você pode usar apenas uma opção de Metamágica em uma magia quando a conjura, a não ser que esteja descrito o contrário.

MAGIA ACELERADA

Quando você conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de 1 ação, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para mudar o tempo de conjuração para 1 ação bônus para essa magia.

MAGIA AUMENTADA

Quando você conjura uma magia que obriga uma criatura a realizar um teste de resistência contra o seu efeito, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para dar desvantagem a um alvo da magia no primeiro teste de resistência feito contra ela.

MAGIA CUIDADOSA

Quando você conjurar uma magia que obriga outras criaturas a realizarem um teste de resistência, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para tanto, você gasta 1 ponto de feitiçaria e escolhe um número dessas criaturas até o seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida passa automaticamente no teste de resistência contra a magia.

MAGIA DISTANTE

Quando você conjurar uma magia que tenha distância de 1,5 metro ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar o alcance da magia. Quando você conjura uma magia com alcance de toque, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para mudar o alcance da magia para 9 metros. Se a magia for um teleporte, o alcance do teleporte é dobrado.

MAGIA DUPLICADA

Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possua alcance pessoal, você pode gastar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia para ter uma segunda criatura, no alcance da magia, como alvo (1 ponto de feitiçaria se a magia for um truque).

MAGIA ESTENDIDA

Quando você conjurar uma magia que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para aumentar sua duração, até uma duração máxima de 24 horas.

- Se a magia dura 1 minuto, ela agora dura 10 minutos.
- Se a magia dura 10 minutos, agora ela dura 1 hora.
- Se a magia dura 1 hora, agora ela dura 8 horas.
- Se a magia dura 8 horas, agora ela dura 24 horas.

MAGIA POTENCIALIZADA

Quando você rola o dano de uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para jogar novamente um número de dados de dano, até seu modificador de Carisma (mínimo de um). Você pode escolher usar a nova rolagem. Você pode usar Magia Potencializada mesmo que você já tenha usado uma opção diferente de Metamágica durante a conjuração da magia.

MAGIA SUTIL

Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para fazê-lo sem qualquer componente somático ou verbal.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

RESTAURAÇÃO MÍSTICA

No 20º nível, você recupera todos pontos de feitiçaria gastos sempre que você terminar um descanso curto. Se rolar iniciativa e não tiver nenhum ponto de feitiçaria sobrando, você recupera um.

ORIGENS DE FEITIÇARIA

Diferentes feiticeiros possuem diferentes origens para sua magia inata. Apesar de muitas variações existirem, a maioria dessas origens caem em duas categorias: uma linhagem dracônica e magia selvagem.

LINHAGEM DRACÔNICA

Sua magia inata vem de magia dracônica que foi misturada ao seu sangue ou ao sangue dos seus ancestrais. Geralmente, os feiticeiros com essa origem traçam sua descendência de poderosos feiticeiros da antiguidade que fizeram uma barganha com um dragão ou que tenham um dragão como parente. Algumas dessas linhagens estão bem definidas no mundo, mas a maioria é obscura. Qualquer feiticeiro pode ser o primeiro de uma nova linhagem, como resultado de um pacto ou de outra circunstância excepcional.

ANCESTRAL DRACÔNICO

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

ANCESTRAL DRACÔNICO

Dragão	Tipo de Dano
Azul	Elétrico
Branco	Frio
Bronze	Elétrico
Cobre	Ácido
Latão	Fogo
Negro	Ácido
Ouro	Fogo
Prata	Frio
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo

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

RESILIÊNCIA DRACÔNICA

A medida que a magia flui pelo seu corpo, ela faz com que os traços físicos do seu ancestral dracônico surjam. No 1º nível, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 e aumenta em mais 1 sempre que você ganhar um nível na classe.

Além disso, partes da sua pele são cobertas com minúsculas escamas lustrosas de dragão. Quando você não estiver utilizando armadura, sua CA será igual a 13 + seu modificador de Destreza.

Você também ganha resistência ao dano associado ao seu ancestral dracônico.

AFINIDADE ELEMENTAL

A partir do 6º nível, quando você conjura uma magia de dano com o mesmo tipo do seu ancestral dracônico, você pode adicionar seu modificador de Carisma a uma rolagem de dano da magia.

Se a magia de dano não for do mesmo tipo do seu ancestral dracônico, você pode trocar para que seja. Você não adiciona seu modificador de Carisma no dano nesse caso.

ASAS DE DRAGÃO

No 14º nível, você adquire a habilidade de brotar um par de asas de dragão das suas costas, ganhando deslocamento de voo igual ao dobro do seu deslocamento atual. Você pode criar essas asas com uma ação bônus, no seu turno. Elas duram até que você as dissipe, com uma ação bônus no seu turno.

Você não pode manifestar suas asas quando estiver vestindo uma armadura, a não ser que a armadura seja feita para acomodá-las, e roupas que não forem feitas para se acomodar às suas asas são destruídas quando você manifestá-las.

PRESENÇA DRACÔNICA

A partir do 18º nível, você pode canalizar a assustadora presença do seu ancestral dracônico, fazendo com que aqueles que o rodeiam fiquem impressionados ou amedrontados. Com uma ação, você pode gastar 5 pontos de feitiçaria para recorrer a esse poder e exalar uma aura de admiração ou medo (à sua escolha) a uma distância de 18 metros. Por 1 minuto ou até você dissipá-la como uma ação bônus, cada criatura hostil que começar seu turno nessa aura, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria contra a CD das suas magias ou ficará enfeitiçada (se você escolheu admiração) ou amedrontada (se você escolheu medo) até a aura terminar. Uma criatura que seja bem sucedida no teste de resistência ficará imune a sua aura por 24 horas.

MAGIA SELVAGEM

Sua magia inata vem das forças selvagens do caos que constituem a base da ordem da criação. Você deve ter sido exposto a algum tipo de magia bruta, talvez de um portal planar que levava ao Limbo, a Planos Elementais ou ao misterioso Reino Distante. Talvez você tenha sido abençoado por uma poderosa criatura feérica ou marcado por um corruptor. Ou sua magia pode ser uma casualidade do seu nascimento, sem qualquer razão aparente. No entanto, ela existe, essa magia caótica fervilha dentro de você, esperando por qualquer brecha.

SURTO DE MAGIA SELVAGEM

A partir do momento que você escolhe essa origem, no 1º nível, sua conjuração pode liberar surtos de magia selvagem. Imediatamente após você conjurar uma magia de feiticeiro de 1º nível ou superior, role um d6. Se você rolar 4 ou mais, role na tabela Surto de Magia Selvagem para criar um efeito mágico aleatório. Um surto só pode ocorrer uma vez por turno. Se o efeito de um surto for uma magia, ela é muito selvagem para ser afetada por Metamagia. Se ela normalmente exige concentração, nesse caso não será necessário; a magia permanece por sua duração total.

Uma vez que você libere o surto, a chance diminui para 5 ou 6 no dado. Se liberar mais uma vez, a chance cai para apenas um 6 no dado.

A chance volta para 4 ou mais quando você termina um descanso longo.

MARÉS DE CAOS

A partir do 1º nível, você pode manipular as forças do acaso e do caos para você ganhar vantagem em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Role o d6, com a chance atual, para ver se irá liberar um surto de magia selvagem.

Se você não liberar um surto de magia selvagem, você deve terminar um descanso curto ou longo antes de usar essa característica novamente. Se você liberar o surto, diminua a chance conforme descrito na característica Surto de Magia Selvagem e você pode usar essa característica novamente.

DOBRAR A SORTE

A partir do 6º nível, você adquire a habilidade de mudar o destino usando sua magia selvagem. Quando outra criatura que você possa ver realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para gastar 2 pontos de feitiçaria para rolar 1d12 e aplicar o número rolado como um bônus ou uma penalidade (à sua escolha) na jogada da criatura. Você pode fazer isso depois da criatura fazer a jogada, mas antes do efeito ocorrer.

CAOS CONTROLADO

No 14º nível, você ganha um controle médio sobre seus surtos de magia selvagem. Sempre que você rolar a tabela Surto de Magia Selvagem, você pode rolar duas vezes e usar qualquer resultado.

BOMBARDEAMENTO DE MAGIA

A partir do 18º nível, a energia nociva das suas magias se intensifica. Quando você rolar o dano de uma magia e rolar o maior dano possível em qualquer dado, role um d6, com a chance atual, como se fosse liberar um surto de magia. Se você liberaria o surto, role metade, arredondado para cima, de todos os dados de dano da magia e adicione como dano extra. Diminua a chance conforme descrito na característica Surto de Magia Selvagem. Esses dados não são contabilizados pelo crítico.

ALMA FAVORECIDA

Às vezes, a centelha da magia que alimenta um feiticeiro vem de uma fonte divina que brilha dentro da alma. Ter uma alma tão abençoada é um sinal de que sua mágica inata pode vir de uma conexão familiar distante, mas poderosa, a um ser divino. Talvez seu antepassado fosse um anjo, transformado em um mortal e enviado para lutar em nome de Deus. Ou o seu nascimento pode se alinhar com uma antiga profecia, marcando você como servo dos deuses ou um escolhido portador da magia divina. Um Alma Favorecida, com um magnetismo natural, é visto como uma ameaça por algumas hierarquias religiosas. Como um estranho que domina o poder sagrado, um Alma Favorecida pode minar uma ordem existente, reivindicando uma ligação direta com o divino.

Em algumas culturas, somente aqueles que podem reivindicar o poder de um Alma Favorecida pode comandar o poder religioso. Nessas terras, as posições eclesiásticas são dominadas por algumas linhagens e preservadas ao longo das gerações.

MAGIA DIVINA

Seu vínculo com o divino permite que você aprenda magias da classe clérigo. Quando a sua característica como conjurador permite que você aprenda ou substitua um truque ou uma magia de feiticeiro de 1º nível ou superior, você pode escolher a nova magia da lista de magias do clérigo ou da lista de magias do feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições para selecionar a magia, e isso a torna uma magia de feiticeiro para você.

Além disso, escolha um alinhamento para ter afinidade pela fonte do seu poder divino: o bem, o mal, a ordem, o caos ou a neutralidade. Você aprende uma magia adicional com base nessa afinidade, como mostrado abaixo. É uma magia de feiticeiro para você, mas não conta para o seu número de magias conhecidas. Se você substituir mais tarde essa magia, você deve substituí-la por uma magia da lista de magias do clérigo.

Afinidade

Bem

Mal

Ordem

Caos

Neutralidade

Magia

Curar Ferimentos

Infligir Ferimentos

Benção

Perdição

Proteção Contra Bem e Mal

FAVORECIDO PELOS DEUSES

A partir do 1º nível, o poder divino protege seu destino. Se você falhar em um teste de resistência ou errar um ataque, pode rolar 2d4 e adicioná-lo ao total, possivelmente alterando o resultado.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

CURA FORTALECIDA

A partir do 6º nível, a energia divina que o percorre pode fortalecer as magias de cura. Sempre que você ou um aliado dentro de 1,5 metros de alcance rola dados para determinar o número de pontos de vida que uma magia restaura, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para repetir qualquer número desses dados uma vez, desde que você não esteja incapacitado. Você pode usar essa característica apenas uma vez por turno.

ASAS TRANSCENDENTAIS

A partir do 14º nível, você pode usar uma ação bônus para manifestar um par de asas espetrais em suas costas. Enquanto as asas estão presentes, você tem um deslocamento de voo igual ao dobro do seu descolamento atual. As asas duram até que você esteja incapacitado, morra, ou as desfaça com uma ação bônus.

A afinidade que você escolheu para sua característica de Magia Divina determina a aparência das asas espetrais: asas brancas para o bem ou a ordem, asas de negras para o mal ou o caos e asas da cinzas para a neutralidade.

RECUPERAÇÃO SUBLIME

No 18º nível, você ganha a capacidade de superar lesões graves. Como uma ação bônus, quando tiver menos da metade de seus pontos de vida restantes, pode recuperar um número de pontos de vida igual à metade dos seus pontos de vida máximos.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ADEPTO DAS SOMBRA

Você é uma criatura de sombra, pois sua magia inata vem do próprio Pendor das Sombras. Você pode traçar sua linhagem para uma entidade desse lugar, ou talvez tenha sido exposto à sua energia caída e transformado por ela.

O poder da magia das sombras molda uma aura estranha pálida sobre sua presença física. A centelha da vida que o sustenta está abafada, como se ela lutasse para permanecer viável contra a energia escura que imbuí sua alma.

OLHOS DA ESCURIDÃO

A partir do 1º nível, você tem uma visão no escuro com alcance de 36 metros.

Quando você alcança o 3º nível nesta classe, aprende a magia escuridão, que não conta para o seu número de magias conhecidas. Além disso, pode conjura-la, gastando 2 pontos de feitiçaria ou gastando um espaço de magia. Se conjura-la com pontos de feitiçaria, pode ver através da escuridão criada pela magia.

FORÇA DO TÚMULO

A partir do 1º nível, sua existência em um estado de crepúsculo entre a vida e a morte dificulta a sua derrota. Quando receber dano que o reduz a 0 pontos de vida, pode fazer um teste de resistência de Carisma (CD 5 + o dano recebido). Em um sucesso, em vez disso, cai para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica se for reduzido a 0 pontos de vida por dano radiante ou por um golpe crítico.

Depois de fazer um teste de resistência desse bem-sucedido, não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso curto ou longo.

CÃO DO MAL PRESSÁGIO

No 6º nível, você ganha a habilidade de invocar uma criatura uivante da escuridão para perseguir seus inimigos. Como uma ação bônus, pode gastar 3 pontos de feitiçaria para invocar magicamente um cão do mal presságio para atacar uma criatura que possa ver dentro de 36 metros de alcance. O cão usa as estatísticas do lobo atroz, com as seguintes alterações:

- O cão é tamanho médio, não grande, e conta como uma monstruosidade, não uma fera.
- Ele aparece com uma quantidade de pontos de vida temporários iguais à metade do seu nível de feiticeiro.
- Ele pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fosse terreno difícil, uma criatura toma 5 de dano de frio na primeira vez que o cão atravessar ela. O cão não pode terminar seu turno dentro de um objeto ou criatura.
- No início do turno dele, o cão conhece automaticamente a localização do alvo. Se o alvo estava escondido, ele não está mais escondido do cão.

O cão aparece em um espaço desocupado de sua escolha dentro de 9 metros do alvo. Role iniciativa para o cão. No turno dele, ele se move apenas em direção ao seu alvo pela rota mais direta, mas que não o leve a tomar dano de energia por estar dentro de algo, e pode usar sua ação apenas para atacar seu alvo. O cão pode fazer ataques de oportunidade, mas apenas contra o alvo. O alvo tem tem desvantagem em testes de resistência contra qualquer magia que conjurar enquanto o cão estiver a 1,5 metro dele. O cão desaparece se for reduzido a 0 pontos de vida, se seu alvo for reduzido para 0 pontos de vida ou após 10 minutos.

CAMINHAR NAS SOMBRA

No 14º nível, você ganha a habilidade de passar de uma sombra para outra. Quando estiver em penumbra ou escuridão, com uma ação bônus, pode se teleportar magicamente até 36 metros para um espaço desocupado que possa ver que também esteja em penumbra ou escuridão.

FORMA UMBRAL

A partir do 18º nível, pode gastar 6 pontos de feitiçaria para se transformar magicamente em uma forma de sombras. Nesta forma, você tem resistência a todos os danos, exceto dano de energia e dano radiante. Você tem imunidade a danos de queda, veneno e ataques com armas que não sejam mágicos. Você pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terrenos difíceis, uma criatura toma 5 de dano de frio na primeira vez que você atravessar ela. Você não pode terminar seu turno dentro de um objeto ou criatura.

Você permanece nessa forma por 1 minuto. Ela termina caso fique incapacitado, caso morra, ou se quiser terminá-la (não requer nenhuma ação).

FEITICEIRO DA TEMPESTADE

Sua mágica inata vem do poder elemental do ar. Muitos com este poder podem traçar a origem de sua magia a uma experiência de quase morte causada pela Grande Tempestade, mas talvez você tenha nascido durante um enorme temporal tão poderoso que as pessoas ainda contam histórias sobre isso, ou sua linhagem pode incluir a influência de poderosas criaturas de ar, como um Gênio. Seja qual for o caso, a magia da tempestade permeia seu ser.

Os feiticeiros da tempestade são membros inestimáveis da tripulação de um navio. Sua magia permite que eles exerçam controle sobre o vento e clima em suas proximidades. Suas habilidades também são úteis para repelir ataques de piratas e outras ameaças aquáticas.

ORADOR DO VENTO

A magia arcana que você comanda é infundida com o elemento do ar. Você pode falar, ler e escrever Primordial. Conhecer este idioma permite que comprehenda e possa ser entendido por aqueles que falam seus dialetos: Aquan, Auran, Ignan e Terran. Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma quando estiver interagindo com algum elemental, seu bônus de proficiência será dobrado se ele se aplicar a esse teste.

MAGIA TEMPESTUOSA

A partir do 1º nível, você pode usar uma ação bônus no seu turno para causar rajadas giratórias de ar elemental envolvê-lo brevemente, imediatamente antes ou depois de conjurar uma magia de 1º ou nível ou superior. Ao fazê-lo, você pode voar até 3 metros sem provocar ataques de oportunidade.

CORAÇÃO DA TEMPESTADE

No 6º nível, você ganha resistência a dano elétrico e trovejante. Sempre que conjurar uma magia que cause dano elétrico ou trovejante, adicione seu modificador de Carisma em uma das rolagens.

Além disso, sempre que começar a conjurar uma magia de 1º nível ou superior que cause dano elétrico ou trovejante, a magia tempestuosa se manifesta de você. Esta manifestação faz com que até três criaturas de sua escolha que possa ver dentro de 9 metros de alcance recebam dano elétrico ou trovejante, à sua escolha, igual à metade do seu nível de feiticeiro.

GUIA DA TEMPESTADE

No 6º nível, você ganha a habilidade de controlar sutilmente o clima ao seu redor.

Se estiver chovendo, pode usar uma ação para que a chuva pare de cair em uma esfera de 6 metros de raio centrada em si mesmo. Você pode encerrar esse efeito como uma ação bônus.

Se estiver ventando, pode usar uma ação bônus a cada rodada para escolher a direção que o vento sopra em uma esfera de raio de 30 metros centrada em si mesmo. O vento sopra nessa direção até o final do seu próximo turno. Essa característica não altera a velocidade do vento.

FÚRIA DA TEMPESTADE

A partir do 14º nível, quando for atingido por um ataque corpo-a-corpo, pode usar sua reação para causar dano elétrico. O dano é igual ao seu nível de feiticeiro. O atacante também deve fazer um teste de resistência de Força contra a CD das suas magias de feiticeiro. Em uma falha, o atacante é empurrado em linha reta até 6 metros de distância de você.

ALMA DO VENTO

No 18º nível, você ganha imunidade a dano elétrico e trovejante. Você também ganha um deslocamento mágico de voo de 18 metros. Como uma ação, você pode gastar 5 pontos de feitiçaria e escolher um número de criaturas dentro de 9 metros de você, igual a 3 + seu modificador de Carisma. As criaturas escolhidas ganham um deslocamento mágico de voo de 9 metros por 1 hora.

GUERREIRO

GUERREIRO

Nível Proficiência Características

1º	+2	Estilo de Luta, Retomar Fôlego
2º	+2	Surto de Ação (um uso)
3º	+2	Arquétipo Marcial
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	Ataque Extra
6º	+3	Incremento no Valor de Habilidade
7º	+3	Característica de Arquétipo Marcial
8º	+3	Incansável, Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	Indomável (um uso)
10º	+4	Característica de Arquétipo Marcial
11º	+4	Ataque Extra (2)
12º	+4	Oportunista, Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	Indomável (dois usos)
14º	+5	Estilo de Combate Melhorado, Incremento no Valor de Habilidade
15º	+5	Característica de Arquétipo Marcial
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	Surto de Ação (dois usos), Indomável (três usos)
18º	+6	Característica de Arquétipo Marcial
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	Senhor da Guerra, Ataque Extra (3)

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um guerreiro você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de guerreiro

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de constituição por nível de guerreiro após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Todas as armaduras e escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Força, Constituição

Perícias: Atletismo ou Acrobacia, Escolha duas dentre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) cota de malha ou (b) gibão de peles, arco longo e 20 flechas
- (a) uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais
- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) dois machados de arremesso
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador

ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano nas jogadas de dano dos seus ataques com sua ação bônus.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-acorpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

RETOMAR FÔLEGO

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a $1d10 +$ seu nível de guerreiro. Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

Os dados aumentam conforme você adquire níveis nessa classe, $2d10 +$ seu nível de guerreiro no 5º nível, $3d10 +$ seu nível de guerreiro no 11º nível e $4d10 +$ seu nível de guerreiro no 17º nível.

SURTO DE AÇÃO

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

ARQUÉTIPO MARCIAL

No 3º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir as técnicas e estilos de combate dele. Escolha Campeão, Cavaleiro Arcano ou Mestre de Batalha, todos detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo confere a você características especiais no 3º nível e de novo no 7º, 10º, 15º e 18º nível.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para quatro quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

INCANSÁVEL

A partir do 8º nível, quando usar a ação Esquivar, Disparada ou Desengajar, você pode realizar um único ataque com arma como parte dessa ação.

INDOMÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar de novo um teste de resistência que falhou. Se você não tiver proficiência nesse teste, você pode adicionar quando for refazê-lo. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar no 17º nível.

OPORTUNISTA

A partir do 12º nível, quando usar sua reação para fazer um ataque de oportunidade em uma criatura, você pode fazer dois ataques ao invés de um.

ESTILO DE COMBATE MELHORADO

A partir do 14º nível, você pode escolher um estilo de combate que você tenha para ser aprimorado. O estilo escolhido é substituído pela opção correspondente abaixo.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância. Quando você começar seu turno a 1,5 metro de um inimigo, seu movimento não provoca ataques de oportunidade para aquele inimigo.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício. Se você rolar um 1 novamente, considere como sendo o resultado máximo do dado.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano nas jogadas de dano dos seus ataques com sua ação bônus. Você ganha +1 na CA se está usando uma arma em cada mão.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +2 de bônus em sua CA.

DESLISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-acorpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +4 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo diferente de você que esteja a até 1,5 metro de você, a criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque. Você deve estar empunhando um escudo.

SENHOR DA GUERRA

No 20º nível, quando você atinge uma criatura com um ataque com arma, quaisquer outros ataques com arma que você fizer contra a criatura são feitos com vantagem.

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar seu poder em combate. O arquétipo marcial que você escolhe seguir reflete essa escolha.

CAMPEÃO

O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal. Aqueles que trilham o caminho desse arquétipo combinam rigorosos treinamentos com excelência física para desferir golpes devastadores.

CRÍTICO APRIMORADO

A partir do 3º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

ATLETISMO EXTRAORDINÁRIO

A partir do 7º nível, você adquire prodiciência nas perícias Atletismo e Acrobacia. Se já tiver proficiência, você ganha expertise.

ESTILO DE LUTA ADICIONAL

No 10º nível, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe. No 14º nível, você pode selecionar estilo de luta a mais para ser aprimorado.

CRÍTICO SUPERIOR

A partir do 15º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

SOBREVIVENTE

No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Constituição se não estiver com mais que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

CAVALEIRO ARCANO

O arquétipo de Cavaleiro Arcano combina a maestria marcial comum a todos os guerreiros, com um cuidadoso estudo de magia. Os cavaleiros arcânicos usam técnicas mágicas similares as praticadas pelos magos. Eles focam seu estudo em duas das oito escolas: abjuração e evocação. As magias de abjuração concedem proteção adicional em batalha ao Cavaleiro Arcano, e as magias de evocação causam dano a vários oponentes de uma vez, estendendo o alcance do guerreiro em combate. Esses cavaleiros aprendem, comparativamente, um pequeno número de magias, guardando-as na memória ao invés de mantê-las em um grimório.

CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você amplia o seu poderio marcial com a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

Truques. Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10º nível.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Cavaleiro Arcano 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.

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 três magias de 1º nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de abjuração e evocação da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Cavaleiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de abjuração ou evocação, 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 vir de qualquer escola de magia.

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

Habilidade de Conjuração. Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago 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 Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

CONJURAÇÃO DO CAVALHEIRO ARCANO

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

VÍNCULO COM ARMA

No 3º nível, você aprende um ritual que cria um vínculo mágico entre você e uma arma. Você realiza esse ritual no curso de 1 hora, que pode ser realizada durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance ao decorrer do ritual, ao concluir-lo, você toca a arma e forja o elo.

Uma vez que você tenha vinculado uma arma a você, você não pode ser desarmado dessa arma, a menos que você esteja incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invocar essa arma com uma ação bônus, no seu turno, fazendo-a se teletransportar instantaneamente para a sua mão. Você pode usar uma arma de vínculo como foco arcano.

Você pode ter até duas armas vinculadas, e pode invocar as duas com sua ação bônus. Se você quiser criar um elo com uma terceira arma, você deve quebrar o vínculo com um das outras duas.

MAGIA DE GUERRA

A partir do 7º nível, quando você usar sua ação para conjurar um truque, você pode realizar uma quantidade de ataques com arma da sua característica Ataque Extra menos um.

GOLPE MÍSTICO

No 10º nível, você aprende como fazer com que os seus golpes com arma penetrem a resistência de uma criatura às suas magias. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, aquela criatura terá desvantagem no próximo teste de resistência que ela fizer contra uma magia que você conjurar antes do final do seu próximo turno.

MAGIA DE GUERRA APRIMORADA

A partir do 18º nível, a conjuração da característica Magia de Guerra vale para qualquer magia e não só truques.

MESTRE DE BATALHA

Aqueles que emulam o arquétipo de Mestre de Batalha empregam técnicas marciais passadas de geração em geração. Para um Mestre de Batalha, o combate é um campo acadêmico, as vezes, incluindo assuntos além da batalha, como forjaria e caligrafia. Nem todo guerreiro absorve as lições de história, teoria e arte que são refletidas no arquétipo de Mestre de Batalha, mas aqueles que conseguem, tornam-se guerreiros bem supridos de grande perícia e conhecimento.

SUPERIORIDADE EM COMBATE

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você aprende manobras que são abastecidas com dados especiais chamados dados de superioridade.

Manobras. Você aprende três manobras, à sua escolha, que são detalhadas em “Manobras”, a seguir. Muitas manobras aprimoram um ataque de várias formas. Você só pode usar uma manobra por ataque.

Você aprende duas manobras adicionais, à sua escolha, no 7º, 10º e 15º nível. A cada vez que você aprende uma nova manobra, você pode substituir uma manobra conhecida por uma diferente.

Dados de Superioridade. Você tem quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você usa-o. Você recupera todos os dados de superioridade gastos quando terminar um descanso curto ou longo.

Você adquire outro dado de superioridade no 7º nível e mais um no 15º nível.

Teste de Resistência. Algumas das suas manobras exigem que o alvo realize um teste de resistência contra o efeito da manobra. A CD do teste de resistência é calculada a seguir:

CD para suas manobras = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha)

ESTUDIOSO DA GUERRA

No 3º nível, você ganha proficiência com um tipo de ferramenta de artesão, à sua escolha.

CONHEÇA SEU INIMIGO

A partir do 7º nível, se você gastar, pelo menos, 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de combate, você pode aprender certas informações sobre as capacidades dela comparadas as suas. O Mestre conta a você se a criatura é igual, superior ou inferior a você a respeito de duas das seguintes características, à sua escolha:

- Valor de Força
- Valor de Destreza
- Valor de Constituição
- Classe de Armadura
- Pontos de Vida atuais
- Nível total de classe (se possuir)
- Níveis da classe guerreiro (se possuir)

SUPERIORIDADE EM COMBATE APRIMORADA

No 10º nível, seus dados de superioridade se tornam d10s. No 18º nível, eles se tornam d12s.

IMPLEMENTÁVEL

No 15º nível, quando você rolar iniciativa, você recupera um dado de superioridade. A quantidade de dados não pode exceder o limite máximo.

MANOBRAS

As manobras são apresentadas em ordem alfabética.

Aparar. Quando outra criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano pelo número rolado no dado de superioridade + seu modificador de Destreza.

Ataque Ameaçador. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar amedrontar o alvo. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ele ficará com medo de você até o final do seu próximo turno.

Ataque de Encontrão. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar empurrar o alvo para trás. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você empurra o alvo para até 4,5 metros de você.

Ataque de Finta. Você pode gastar um dado de superioridade para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metro de você como alvo. Você tem vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura nesse turno. Se o ataque atingir, você adiciona seu dado de superioridade ao dano do ataque.

Ataque de Manobra. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar manobrar um de seus companheiros para uma posição mais vantajosa. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e escolhe uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Aquela criatura pode usar sua reação para se mover até metade do seu deslocamento, sem provocar ataques de oportunidade do alvo do seu ataque.

Ataque de Precisão. Quando você realizar uma jogada de ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo a jogada. Você pode usar essa manobra antes ou depois de realizar a jogada de ataque, mas deve usá-la antes de qualquer efeito do ataque ser aplicado.

Ataque Desarmante. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmar o alvo, forçando-o a derrubar um item, à sua escolha, que ele esteja empunhando. Você adiciona o dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se fracassar, ele derrubará o objeto escolhido. O objeto cai aos pés dele.

Ataque Estendido. Você pode gastar um dado de superioridade para aumentar o alcance do seu ataque corpo-a-corpo com arma em 1,5 metro até o início do seu próximo turno. A primeira vez você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você adiciona o seu dado de superioridade ao dano causado pelo ataque.

Ataque Provocante. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma corpo-a-corpo, você pode gastar um dado de superioridade para tentar incitar a alvo a atacar você. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo terá desvantagem em todas as jogadas de ataque contra alvos diferentes de você, até o fim do seu próximo turno.

Ataque Trespassante. Quando você reduzir uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar causar dano a outra criatura com o mesmo ataque. Escolha uma criatura a 1,5 metro do alvo original e que esteja no seu alcance. Se a jogada de ataque original atingiria a segunda criatura, ela sofre dano igual ao dano do ataque original + seu dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo que o causado pelo ataque original.

Contra-Atacar. Quando uma criatura atacar você com um ataque corpo-a-corpo e errar, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura. Se você atingir, você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque.

Derrubar. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar derrubar o alvo no chão. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e, se o alvo for de até uma categoria de tamanho maior que a sua, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo ficará caído no chão.

Golpe Distrativo. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar distrair a criatura, abrindo uma brecha para um de seus aliados. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque. A próxima jogada de ataque realizada contra o alvo por uma criatura diferente de você, tem vantagem, se o ataque for realizado antes do começo do seu próximo turno.

Golpe do Comandante. Quando você realiza a ação de Ataque, no seu turno, você pode desistir de um dos seus ataques e usar uma ação bônus para direcionar o ataque de um dos seus companheiros. Quando você faz isso, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você e gaste um dado de superioridade. Essa criatura pode, imediatamente, usar sua reação para realizar um ataque com arma, adicionando seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque.

Inspirar. No seu turno, você pode usar uma ação bônus e gastar um dado de superioridade para reforçar a determinação dos seus companheiros. Quando o fizer, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Essa criatura ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a sua rolagem de dado de superioridade + seu modificador de Carisma.

Passo Evasivo. Quando você se mover, você pode gastar um dado de superioridade, role o dado e adicione o número rolado a sua CA até o início do seu próximo turno.

ARQUEIRO ARCANO

Um Arqueiro Arcano estuda um método élfico único de arquearia que mistura magia em ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Os Arqueiros Arcanos são alguns dos maiores guerreiros de elite entre os elfos. Eles vigiam as fronteiras dos domínios élficos, mantendo um olho afiado para intrusos e usando flechas infundidas com magia para derrotar monstros e invasores antes que eles possam chegar aos povoados. Ao longo dos séculos, os métodos destes elfos arqueiros foram aprendidos por membros de outras raças que também pode equilibrar a aptidão arcana com o arco e flecha.

TRADIÇÃO DO ARQUEIRO ARCANO

No 3º nível, você aprende a teoria mágica de alguns dos segredos da natureza - típicos para praticantes desta tradição marcial élfica. Você escolhe ganhar proficiência entre as perícias Arcanismo ou Natureza, e você escolhe aprender entre os truques prestidigitação ou druidismo.

DISPARO ARCANO

No 3º nível, você aprende a liberar efeitos mágicos especiais com alguns de seus tiros. Quando você ganha essa característica, aprende três opções de Disparo Arcano da sua escolha (ver "Opções de Disparo Arcano" abaixo).

Uma vez por ataque, quando você dispara uma flecha mágica de um arco curto ou arco longo, como parte da ação atacar, você pode adicionar uma das opções de Disparo Arcano para essa flecha. Você decide usar essa opção quando a flecha acerta uma criatura, a menos que a opção não envolva necessariamente um acerto. Você tem três usos dessa característica, e recupera todos os usos quando terminar um descanso curto ou longo.

Você ganha uma opção adicional de Disparo Arcano à sua escolha, quando alcança certos níveis nesta classe: 7º, 10º, 15º. A cada vez que você aprende uma nova manobra, você pode substituir uma manobra conhecida por uma diferente.

Você ganha um uso adicional no 7º nível, e outro no 15º nível.

FLECHA MÁGICA

No 7º nível, você ganha a capacidade de infundir flechas com magia. Sempre que disparar uma flecha não mágica de um arco curto ou arco longo, pode tomá-la mágico para o propósito de superar a resistência e a imunidade não mágica para ataques e danos. A magia desaparece da flecha imediatamente após acertar ou errar o alvo.

TIRO CURVADO

No 7º nível, você aprende a direcionar uma flecha sem destino em direção a um novo alvo. Quando realiza um ataque com uma flecha mágica e erra, pode usar uma ação bônus para rolar novamente a jogada de ataque contra um alvo diferente dentro de 18 metros do alvo original.

DISPARO ARCANO SUPERIOR

No 10º, o dano das suas opções de Disparo Arcano se tornam 3d6s. No 18º nível, se tornam 4d6s.

DISPARO SEMPRE PRONTO

A partir do 15º nível, o seu tiro com arco mágico está disponível sempre que a batalha começar. Quando você rolar a iniciativa, ganha uma utilização de Tiro Arcano. A quantidade de usos não pode exceder o máxima.

OPÇÕES DE DISPARO ARCANO

A característica do Disparo Arcano permite que você escolha opções para ela em certos níveis. As opções são apresentadas aqui em ordem alfabética. Todas elas são efeitos mágicos, e cada um está associado a uma das escolas de magia.

Se uma opção requer um teste de resistência, o teste do Disparo Arcano é CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

FLECHA DE EXPLOSÃO

Você infunde sua flecha com energia extraída da escola de evocação. A energia detona após o ataque, o dano se torna trovejante. Imediatamente após a flecha atingir a criatura, o alvo e criaturas ao redor a até 3 metros recebem o dano do ataque mais 2d6 adicional de dano trovejante. O alvo principal deve ser bem sucedido em um teste de força ou será empurrada até 4,5 metros em linha reta de você.

FLECHA DO ESTUPOR

Sua magia de encantamento faz com que essa flecha temporariamente confunda seu alvo. Se o ataque acertar, o alvo recebe 2d6 de dano psíquico a mais e deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, o alvo fica em um estado de estupor até o início do seu próximo turno. Ele tem a condição incapacitado.

FLECHA RESTRITIVA

Quando esta flecha atinge seu alvo, a magia de conjuração cria uns emaranhados de correntes cortantes que agarram e envolvem o alvo. A criatura recebe 2d6 adicional de dano cortante no ataque. Ela deve ser bem sucedida em um teste de Força ou ficará impedido até o início do seu próximo turno.

FLECHA DE BANIMENTO

Vocẽ usa magia de abjuração para temporariamente banir seu alvo para um local inofensivo em Agrestia das Fadas. O ataque causa 2d6 de dano de energia adicional e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Carisma ou será banido até o começo do seu próximo turno. O alvo está incapacitado enquanto banido e reaparece no mesmo lugar que foi banido.

FLECHA ENFRAQUECEDORA

Você tece uma magia necromante a sua flecha. A criatura atingida pela flecha leva 2d6 de dano necrótico extra. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição, ou terá o dano de seus ataques reduzidos a um quarto até o início do seu próximo turno.

FLECHA PERFORANTE

Você usa sua magia de transmutação para dá a sua flecha uma qualidade etérea. Quando você usa essa opção, cada criatura que esteja em uma linha de até 18 metros de você deve fazer um teste de resistência de destreza. Caso falhe, receberá o dano do ataque mais 2d6 de dano perfurante adicional, ou metade do dano se passar. A flecha passa inofensivamente pelos objetos e ignora cobertura.

FLECHA PERSEGUIDORA

Usando magia de adivinhação, você concede sua flecha a capacidade de perseguir um alvo. Quando você usa esta opção, você não faz uma jogada de ataque para acertar. Em vez disso, escolha uma criatura que você viu no último minuto. A flecha voa em direção àquela criatura, movendo-se em tomo de cantos e curvas se necessária e ignorando cobertura. Se o alvo estiver dentro do alcance da arma e há um caminho grande o suficiente para que a flecha viaje para o alvo, o alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Caso contrário, a flecha desaparecerá depois de viajar o máximo que puder. Em uma falha, o alvo recebe o dano como se fosse atingido pela flecha, mais 2d6 de dano de energia, e você aprende a posição atual do alvo. Em um teste com sucesso, o alvo leva metade do dano, e você não sabe sua localização.

FLECHA SOMBRIA

Você entrelaça sua magia de ilusão na sua flecha, fazendo com que cegue a visão do seu inimigo com sombras. A criatura atingida pela flecha recebe 2d6 de dano psíquico extra, e deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria ou ficará cego, até o início do seu próximo turno.

CAVALEIRO

O arquétipo de Cavaleiro destaca-se no combate montado. Geralmente nascido entre a nobreza e criado na corte, um cavaleiro pode igualmente liderar a cavalaria do reino em uma investida ou trocar réplicas espirituosas em um jantar real. Cavaleiros também sabem como proteger aqueles que estão sob sua responsabilidade do mal, servindo frequentemente como protetores de seus superiores e dos fracos. Comprometidos com os seus deveres ou ganhar prestígio, muitos desses guerreiros deixam suas vidas de conforto para embarcarem em gloriosas aventuras.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em uma das seguintes habilidades de sua escolha: Lidar com Animais, História, Intuição, Atuação ou Persuasão. Você também aprende um idioma de sua escolha.

NASCIDO PARA A SELA

A partir do 3º nível, seu domínio como cavaleiro torna-se evidente. Você tem vantagem em testes de resistência para evitar cair da sua montaria. Se você cair de sua montaria e não descer mais do que 3 metros, poderá cair em pé se você não estiver incapacitado. Finalmente, montar ou desmontar uma criatura custa apenas 1,5 metros de deslocamento, em vez de metade do seu deslocamento.

MARCA INABALÁVEL

No início do 3º nível, você pode ameaçar seus inimigos, frustrar seus ataques e puni-los por causar dano aos outros. Uma vez no seu turno, quando atingir uma criatura com um ataque de arma corpo-a-corpo, pode marcar a criatura até o início do seu próximo turno. Este efeito acaba prematuramente se você estiver incapacitado ou caso morra, ou se alguém também marcar a criatura usando essa característica.

Enquanto estiver dentro de 1,5 metros de alcance, uma criatura marcada por você tem desvantagem em qualquer ataque que não o tenha como alvo.

Além disso, se uma criatura marcada por você causar dano a alguém além de ti, você usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo contra a criatura marcada. Você tem vantagem no ataque, e se ele atingir, a arma de ataque causa dano extra igual metade do seu nível de guerreiro.

MANOBRA DE PROTEÇÃO

No 7º nível, você aprende a afastar os golpes que o sejam direcionado, a sua montaria e a outras criaturas próximas. Se você ou uma criatura que possa ver a 1,5 metros de alcance for atingida por um ataque, poderá rolar 1d10 como uma reação caso esteja empunhando uma arma corpo-a-corpo ou um escudo. Role o dado e adicione o número rolado para a CA do alvo até o início do seu próximo turno. E se o ataque ainda atingir, o alvo tem resistência contra o dano do ataque.

MANTENHA A FORMAÇÃO

No 10º nível, você se torna um mestre em travar seus inimigos. Criaturas provocam um ataque de oportunidade quando se movem perto de você, mesmo sem sair do seu alcance. Se atingir a criatura com um ataque de oportunidade desse modo, o deslocamento da criatura se torna 0 pelo restante do turno dela.

INVESTIDA FEROZ

A partir do 15º, você pode controlar seus inimigos mais facilmente. Caso se desloque pelo menos 3 metros em linha reta antes de atacar uma criatura e acertá-la com o seu ataque, esse alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou será derrubado ao chão. Se você estiver montado, a criatura tem desvantagem no teste. Você pode usar essa característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

DEFENSOR VIGILANTE

A partir do 18º nível, você responde ao perigo com extraordinária agilidade. Em combate, você ganha uma reação extra, ela não pode ser realizada durante seu turno e deve ser usada apenas para ataques de oportunidade. Você não realizar as duas reações no mesmo turno. Você recupera seu uso no começo do seu turno.

SAMURAI

O Samurai é um lutador que se baseia em um implacável espírito de luta para vencer inimigos. A determinação do samurai é quase indestrutível, e os inimigos no caminho do Samurai tem duas escolhas: render-se ou Morrer lutando.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em uma das seguintes perícias de sua escolha: História, Intuição, Atuar ou Persuasão. Você também aprende um idioma de sua escolha.

ESPÍRITO GUERREIRO

A partir do 3º nível, seu ímpeto em batalha pode o resguardar e ajudá-lo a atingir o êxito. Como uma ação bônus em seu turno, pode se dar vantagem em jogadas de ataque usando armas até o final do seu turno. Quando fizer isso, também ganhará 5 pontos de vida temporários. O número de pontos de vida temporário aumenta quando atingir determinados níveis nessa classe, incrementado para 10 no 10º nível e 15 no 15º nível.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual seu modificador de Sabedoria (mínimo 1), e recupera todas as utilizações quando terminar um descanso curto ou longo.

DETERMINAÇÃO INABALÁVEL

A partir do 7º nível, você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria. Caso já possua, escolha Carisma ou Inteligência no lugar. Você também tem vantagem para resistir efeitos de efeitiçar, amendrontar e controles mentais.

ESPÍRITO INCANSÁVEL

A partir do 10º, quando rolar iniciativa, recupere um uso de Espírito Guerreiro. A quantidade não pode ser maior que o limite máximo.

GOLPE RÁPIDO

A partir do 15º nível, você aprende a trocar a precisão dos seus ataques por um golpe veloz. Se escolher fazer uma ação de Ataque no seu turno e tiver vantagem em um ataque contra um dos alvos, pode renunciar à vantagem desse rolamento para fazer um ataque armado adicional contra esse alvo. Você pode fazer isso somente uma vez por turno.

FORÇA DIANTE DA MORTE

A partir do 18º nível, seu espírito guerreiro pode atrasar o abraço da morte. Se receber um dano que o reduz a 0 pontos de vida e não te matar imediatamente, poderá usar sua reação para voltar a 1 ponto de vida, e pode imediatamente realizar mais um turno extra, interrompendo o turno atual.

Depois que utilizar essa característica, não poderá utilizar novamente até que termine um descanso longo.

LADINO

LADINO

Nível	Proficiência	Ataque Furtivo	Características
1º	+2	1d6	Especialização, Ataque Furtivo, Gíria de Ladrão
2º	+2	1d6	Ação Artilosa
3º	+2	2d6	Arquétipo de Ladino
4º	+2	2d6	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	3d6	Esquiva Sobrenatural
6º	+3	3d6	Especialização
7º	+3	4d6	Evasão
8º	+3	4d6	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	5d6	Característica de Arquétipo de Ladino
10º	+4	5d6	Incremento no Valor de Habilidade
11º	+4	6d6	Talento Confiável
12º	+4	6d6	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	7d6	Característica de Arquétipo de Ladino
14º	+5	7d6	Sentido Cego
15º	+5	8d6	Mente Escorregadia
16º	+5	8d6	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	9d6	Característica de Arquétipo de Ladino
18º	+6	9d6	Elusivo
19º	+6	10d6	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	10d6	Golpe de Sorte

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um ladino você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de ladino

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de ladino após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras Leves

Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

Ferramentas: Ferramentas de Ladrão

Testes de Resistência: Destreza, Inteligência

Perícias: Furtividade, Escolha quatro dentre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma rapieira ou (b) uma espada longa
- (a) um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta
- (a) um pacote de assaltante ou (b) um pacote de aventureiro ou (c) um pacote de explorador
- Armadura de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão

ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias que seja proficiente, ou uma perícia que seja proficiente e ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que fizer com elas.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

ATAQUE FURTIVO

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

GÍRIA DE LADRÃO

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens.

Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente. Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladinos se esconderem.

AÇÃO ARDILOSA

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada, Desengajar ou Esconder.

ARQUÉTIPO DE LADINO

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para se equiparar através de exercícios de suas habilidades de ladino, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha garante a você características no 3º nível e de novo no 9º, 13º e 17º nível.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ESQUIVA SOBRENATURAL

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para adicionar seu bônus de proficiência na sua CA e imediatamente realizar um ataque corpo-a-corpo contra o inimigo.

EVASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia tempestade de gelo. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

SENTIDO CEGO

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você, ela não ganha os efeitos da condição invisível.

MENTE ESCORREGADIA

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria. Caso já possua, escolha Carisma ou Inteligência no lugar.

ELUSIVO

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

GOLPE DE SORTE

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste habilidade ou de resistência, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural.

Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

ARQUÉTIPOS DE LADINO

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias, na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas, diferentes ladinos orientam seus talentos em direções variadas, personificadas pelos vários arquétipos de ladino. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente a indicação de sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

ASSASSINO

Você focou seu treinamento na macabra arte da morte. Aqueles que devotam-se a esse arquétipo são diversos: assassinos de aluguel, espiões, caçadores de recompensa e, até mesmo, padres especialmente treinados em exterminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio, veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes com eficiência mortífera.

PROFICIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você ganha proficiência com kit de disfarce e kit de venenos.

ASSASSINAR

A partir do 3º nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque com arma contra qualquer criatura que ainda não tenha tido seu turno dela no combate ainda. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura que está surpresa, será um ataque crítico.

Além disso, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Artilosa para aplicar um veneno em sua arma.

ESPECIALIZAÇÃO EM INFILTRAÇÃO

A partir do 9º nível, você pode infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Sempre que fizer um teste de habilidade para criar um desfaz, ou para tentar enganar uma criatura usando um disfarce, você tem vantagem no teste.

VENENOS MORTAIS

No 13º nível, os venenos que conseguem fazer são extremamente potentes. Uma vez a cada descanso longo, quando criar um veneno usando o seu Kit de Venenos, ele será especialmente letal. Ele dura até o próximo descanso longo.

A criatura sujeita ao veneno deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Se falhar, a criatura sofre 1d12 por cada 4 níveis que você possui nessa classe e sofre a condição envenenado por 1 minuto. Caso contrário, ela recebe metade do dano e não sofre nenhuma condição a mais.

Se a criatura foi sujeita ao veneno por ingestão, ela também sofre a condição incapacitada enquanto está envenenada. Toda vez que a criatura sofrer algum dano, ela pode tentar refazer o teste de resistência para sair da condição incapacitada.

GOLPE LETAL

No 17º nível, você se torna um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e atingir uma criatura que esteja surpresa, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, sobre todos os danos do seu ataque contra a criatura.

LADRÃO

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem esse arquétipo, mas também aqueles ladrões que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

MÃOS RÁPIDAS

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Artilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

ANDARILHO DE TELHADOS

No 3º nível, você ganha proficiência na perícia Atletismo, se já o possuir, escolha uma outra perícia de ladrão à sua escolha. Se fizer um teste de Atletismo para escalar ou pular, você pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força no teste.

Você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

FURTIVIDADE SUPREMA

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não mover-se mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

REFLEXOS DE LADRÃO

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10. Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

TRAPACEIRO ARCANO

Alguns ladrões aprimoraram suas finas perícias de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques de encantamento e ilusão. Esses ladrões incluem não somente batedores de carteira e assaltantes, mas também trapaceiros, enganadores e um número significativo de aventureiros.

CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você adquire a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

Truques. Você aprende três truques: mãos mágicas e outros dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10º nível.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Trapaceiro Arcano 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.

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

Magias Conhecidas de 1º Nível e Superiores. Você conhece três magias de 1º nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de encantamento e ilusão da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Trapaceiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, 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 vir de qualquer escola de magia.

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

CONJURAÇÃO DE TRAPACEIRO ARCANO

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

Habilidade de Conjuração. Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago 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 Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

MÃOS MÁGICAS MALABARISTAS

A partir do 3º nível, quando você conjurar mãos mágicas, você pode fazer a mão espectral ficar invisível e poderá realizar as seguintes tarefas adicionais:

- Você pode guardar um objeto que a mão estiver segurando em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
- Você pode recuperar um objeto guardado em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
- Você pode usar ferramentas de ladrão para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas à distância.

Você pode realizar qualquer dessas tarefas sem ser notado por uma criatura se for bem sucedido num teste de Destreza (Prestidigitação) resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) da criatura.

Além disso, você pode usar a ação bônus concedida por sua Ação Ardilosa para conjurar e para controlar a mão.

EMBOSCADA MÁGICA

A partir do 9º nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia nela, a criatura terá desvantagem em qualquer teste de resistência que ela fizer contra a magia nesse turno.

TRAPACEIRO VERSÁTIL

No 13º nível, você ganha a habilidade de distrair alvos com suas mãos mágicas. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode designar uma criatura a até 1,5 metro da mão espectral criada por essa magia. Fazer isso, lhe concede vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do turno.

LADRÃO DE MAGIA

No 17º nível, você ganha a habilidade de, magicamente, roubar o conhecimento de como conjurar uma magia de outro conjurador.

Imediatamente depois de uma criatura conjurar uma magia que tenha você como alvo ou inclua você na sua área de efeito, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de habilidade na qual fez a conjuração dele contra um teste de Inteligência seu. Se ela perder, você ignora o efeito da magia sobre você e rouba o conhecimento da magia, se ela for de, pelo menos, 1º nível e de um nível que você possa conjurar (não precisa ser uma magia de mago). Pelas próximas 8 horas, você conhece a magia e pode conjurá-la usando seus espaços de magia. A criatura não pode conjurar a magia até que 8 horas tenham se passado.

Uma vez que você tenha usado essa característica, você não pode usá-la novamente até ter terminado um descanso longo.

INQUIRIDOR

Como arquétipo Inquiridor você é notável em desenterrar segredos e mistérios irreparáveis. Você confia em seus olhos afiados para detalhes, mas também em sua habilidade finamente aprimorada para ler palavras e atos de outras criaturas e determinar suas reais intenções. Você se destaca em derrotar as criaturas que se escondem e se alimentam de pessoas comuns, e seu domínio da tradição e suas deduções tornam-o bem equipado para expor e acabar com os males ocultos.

OUVIR DO ENGANADOR

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, desenvolve um talento para descobrir mentiras. Sempre que faz um teste de Sabedoria (Intuição) para determinar se uma criatura está mentindo, trate um resultado de 7 ou inferior no d20 como um 8.

OBSERVADOR DE DETALHES

Começando no 3º nível, você pode usar sua ação bônus para fazer um teste de Sabedoria (Percepção) para detectar um objeto ou uma criatura, ou fazer um teste de Percepção (Investigação) para descobrir pistas.

COMBATENTE PERSPICAZ

No 3º nível você obtém a habilidade de decifrar a tática do oponente e desenvolver uma forma de contra ataque. Como uma ação bônus você pode realizar um teste de Sabedoria (Intuição) contra o teste de Carisma (Enganação) do alvo que possa ver e que não esteja incapacitado. Se for bem sucedido você pode usar o Ataque Furtivo contra o alvo mesmo se não tiver vantagem no ataque, mas não se possuir desvantagem. Esse benefício dura por 1 minuto ou até você ser bem sucedido usando esta característica em outro alvo.

OBSERVADOR CONSTANTE

Começando no 9º nível você tem vantagem em qualquer tipo de teste de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Investigação) caso não tenha se movido mais da metade de seu deslocamento no mesmo turno.

OLHAR INFLEXÍVEL

A partir do 13º nível seus sentidos são quase impossíveis de serem despistados. Como uma ação bônus, você percebe e sabe o lugar de ilusões, metamorfos que não estejam em sua forma original e outras magias projetadas para despistar os sentidos em até 18 metros de alcance, caso não esteja cego ou caído. Você sente que algum efeito está tentando enganá-lo, mas não obtém nenhuma visão sobre o que está escondido ou sua verdadeira natureza.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e recupera todas as utilizações gastas quando terminar um descanso longo

PERCEBER FRAQUEZAS

No 17º nível, você aprende a explorar a fraqueza de uma criatura estudando sua tática e seus movimentos. Você escolhe uma criatura como alvo e possui vantagem em jogadas de ataque contra a criatura. Você só pode ter um alvo de cada vez.

MENTOR

Seu foco está em pessoas, na influencia e nos segredos que elas tem. Muitos espiões, cortesãs e manipuladores escolhem este arquétipo, conduzindo sua vida de intriga. Palavras são suas armas assim como por muitas vezes facas ou veneno, segredos e favores são alguns de seus maiores tesouros.

MESTRE DA INTIGA

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, obtém proficiência com kit de disfarce, kit de falsificação e um conjunto de jogo de sua preferência. Também aprende dois idiomas adicionais (de sua preferência).

Além disto, pode infalivelmente imitar os padrões de fala e sotaques de uma criatura que ouviu por ao menos 1 minuto, possibilitando que se passe por um nativo de uma terra particular que lhe ensinou tal idioma.

MESTRE DE TÁTICA

Começando no 3º nível, você pode usar a ação de Ajuda como uma ação bônus. Além disso, quando usar a ação de Ajuda para ajudar um aliado a atacar um alvo, o alcance pode ser de até um raio de 9 metros, ao invés de 1,5 metros, isso se o alvo puder ver ou ouvi-lo.

MANIPULADOR PERSPICAZ

No 9º nível, se gastar ao menos 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de combate, pode obter certas informações e compará-las com as suas. O Mestre dirá se a criatura é de igual, superior ou inferior no que diz respeito as seguintes características a sua escolha:

- Valor de Inteligência
- Valor de Sabedoria
- Valor de Carisma
- Nível de Classe (caso exista)

Você também pode descobrir um dos seus traços de personalidade, se tiver algum, e saber a cerca da história do personagem se este for relativamente conhecido.

REDIRECIONAR

A partir do 13º nível, você consegue redirecionar um ataque à outra criatura. Quando for alvo de um ataque enquanto outra criatura dentro de 1,5 metros de alcance está concedendo cobertura contra esse ataque, pode usar sua reação para que o alvo do ataque seja essa criatura em vez de você.

ALMA DO ENGANADOR

A partir do 17º nível, seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia, ou outros meios, ao menos que você o permita. Você pode apresentar falsos pensamentos, sendo bem sucedido em um teste de Carisma (Enganação) resistido contra a Sabedoria (Intuição) do leitor da mente.

Além disso, não importa o que você diga, magias que determinariam se você está dizendo a verdade indicam que está sendo sincero sempre que quiser e você não pode ser compelido a dizer a verdade por qualquer magia.

ESPADACHIM

O foco de seu treinamento sobre a arte da lâmina está dividido em velocidade, elegância e fascínio. Enquanto alguns guerreiros são brutos revestidos em armaduras pesadas, seu estilo de luta está muito mais para uma performance. Duelistas e piratas geralmente escolhem este arquétipo.

Um espadachim se destaca em combate de uma mão e pode lutar com duas armas enquanto se afasta de seu oponente.

PASSO VELOZ

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você aprende como entrar e sair de um terreno ameaçado sem sofrer as consequências disto. Durante seu turno, após fazer um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, esta não pode efetuar ataques de oportunidades contra você pelo resto do seu turno.

AUDÁCIA

A partir do 3º nível sua confiança o impulsiona para batalha. Você pode adicionar um bônus igual ao seu modificador de Carisma em sua iniciativa.

Você também obtém uma forma adicional para usar seu Ataque Furtivo, você não precisa de vantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metros do alvo, não tenha outra criatura a 1,5 metros de alcance, e não tenha desvantagem na jogada de ataque. Todas as outras regras ainda são aplicadas a você.

PROVOCADOR CHARMOSO

No 9º nível, seu encanto torna-se extraordinariamente sedutor. Você pode usar sua ação bônus para fazer um teste de Carisma (Persuasão) resistido contra Sabedoria (Intuição) da criatura. Ela deve poder te ouvir e partilhar ao menos um idioma em comum com você.

Se for bem sucedido e a criatura for hostil, ela tem desvantagens nas jogadas de ataque contra alvos que não o tenham como alvo e não pode realizar ataques de oportunidades em alvos que não seja você. Este efeito dura 1 minuto, até que um dos seus companheiros ataque o alvo ou ele seja alvo de magias, ou o alvo se afaste mais de 18 metros.

Se você for bem sucedido em uma criatura não hostil, ela fica enfeitiçada por você por 1 minuto. Enquanto o encanto durar a ela irá considerá-lo confiável. Este efeito encerra imediatamente se você ou seus companheiros fizerem algo prejudicial a criatura.

MANOBRA ELEGANTE

Começando no 13º nível, você pode usar sua ação bônus no seu turno para ganhar vantagem no próximo teste de Destreza (Acrobacia) ou Força (Atletismo) feito neste mesmo turno.

MESTRE DUALISTA

A partir do 17º nível, sua maestria pode transformar um erro em um sucesso em combate. Se você errar uma jogada de ataque, pode repetir novamente a jogada, desta vez com vantagem.

Você pode usar essa característica uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Carisma antes de ter que terminar um descanso longo.

MAGO

MAGO

Nível	Proficiência	Características	Truques	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Conjuração, Recuperação Arcana	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Tradição Arcana	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	Característica de Tradição Arcana	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	Característica de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	Característica de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Dominar Magia	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Arquimago	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um mago você ganha as seguintes características

- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de explorador
- Um grimório

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de mago

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

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 (ou 4) + seu modificador de constituição por nível de mago após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

Perícias: Arcanismo, Escolha duas dentre História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) um bordão ou (b) uma adaga

CONJURAÇÃO

Como um estudante da magia arcana, você possui um livro de magias (ou grimório) que revela os primeiros vislumbres de seu verdadeiro poder. Consulte o capítulo 10 para as regras gerais sobre conjuração de magias e o capítulo 11 para conferir a lista de magias de mago.

TRUQUES

A partir do 1º nível, você conhece três truques à sua escolha da lista de magias de mago. Você aprende truques adicionais conforme avança de nível, como mostra a coluna Truques Conhecidos na tabela O Mago.

GRIMÓRIO

No 1º nível, você possui um grimório contendo seis magias de mago de 1º nível, à sua escolha. Um grimório não contém truques.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela Mago mostra quantos espaços de magia você possui para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa usar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo. Você prepara a lista de magias de mago que estarão disponíveis para serem conjuradas. Para tanto, você escolhe um número de magias de mago de seu grimório igual ao seu modificador de Inteligência + seu nível de mago (mínimo de uma magia). As magias precisam ser de um nível que você tenha espaços de magia. Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, você possui 4 espaços de magia de 1º nível e 2 espaços de magia de 2º nível. Com Inteligência 16, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º e 2º nível de seu grimório, em qualquer combinação. Se você preparar a magia de 1º nível mísseis mágicos, você poderá conjurá-la utilizando um espaço de 1º ou 2º nível de magia. Conjurar a magia não a remove de sua lista de magias preparadas. Você pode mudar sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de mago requer que você gaste um tempo estudando seu grimório e memorizando as palavras e gestos, para efetivamente conjurar a magia: ao menos 1 minuto por nível de magia para cada magia da sua lista.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade para você conjurar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudo e memorização. Você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago 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 Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

O SEU GRIMÓRIO

As magias que você pode adicionar em seu grimório, à medida que sobe de nível, refletem suas próprias pesquisas arcana, conduzidas à sua maneira, bem como as suas descobertas sobre a natureza do multiverso. Você pode encontrar outras magias durante suas aventuras, como um feitiço escrito em um pergaminho que estava no baú de um mago maligno, por exemplo, ou em um tomo empoeirado de uma biblioteca antiga.

Copiar uma Magia para o Grimório. Quando você encontrar uma magia de mago de 1º nível ou superior, você pode adicioná-la em seu grimório, desde que seja de um nível que você possua espaços de magia, além de dispor de tempo para decifrá-la e copiá-la. A magia copiada deve ser de um nível de magia que o mago possa preparar. Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir suas formas básicas e então precisa decifrar a notação singular utilizada pelo mago que a escreveu. Você deve praticar a magia até entender os sons e gestos exigidos, para então transcrevê-la em seu grimório com sua própria notação. Para cada nível da magia a ser copiada, gasta-se 2 horas e 50 po. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, você pode preparar a magia copiada como as suas outras magias.

Substituir o Grimório. Você pode copiar uma magia de seu grimório em outro livro – por exemplo, se você quiser fazer uma cópia reserva de seu grimório. O processo é igual ao de copiar uma nova magia em seu grimório, só que mais rápido e fácil, pois o mago entende suas próprias notações e sabe como conjurar a magia. Você precisa gastar somente 1 hora e 10 po para cada nível de magia copiada. Se perder o seu grimório, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever suas magias preparadas em um novo grimório. Preencher o restante do grimório exigirá que você encontre novas magias, como normalmente se faz. Por essa razão, muitos magos mantêm seus grimórios reservas em lugares seguros.

A Aparência do Grimório. Seu grimório é uma compilação de magias, com sua própria decoração e anotações de rodapé. Pode ser um livro de couro simples e funcional, recebido como presente de seu mestre, ou um tomo finamente encadernado com bordas douradas que você encontrou em uma antiga biblioteca, ou mesmo um conjunto de folhas soltas amontoadas após você perder seu grimório anterior em um acidente.

CONJURAÇÃO RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de mago como um ritual se ela possuir o descritor ritual, desde que a possua em seu grimório. Você não precisa ter essa magia preparada.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de mago.

APRENDENDO MAGIAS DE 1 NÍVEL OU

SUPERIOR

A cada nível de mago adquirido, você pode adicionar duas magias de mago à sua escolha em seu grimório. Cada uma dessas magias deve ser de um nível que você possua espaços de magia, conforme mostra a tabela O Mago. Em suas aventuras, você pode encontrar outras magias e adicioná-las em seu grimório (consulte a caixa de texto "O Seu Grimório").

RECUPERAÇÃO ARCANA

Você aprendeu como recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia, quando você terminar um descanso curto, você pode escolher espaços de magia gastos para recuperá-los. Os espaços gastos a serem recuperados podem ser de qualquer combinação de níveis de magia, desde que sejam iguais ou inferiores a metade de seu nível de mago (arredondado para cima) e nenhum deles seja de 6º ou superior. Por exemplo, se você é um mago de 4º nível, você pode recuperar até 2 espaços de magia gastos. Você pode recuperar o espaço de uma magia de 2º nível ou os espaços de duas magias de 1º nível.

TRADIÇÃO ARCANA

Quando alcança o 2º nível, você pode escolher uma Tradição Arcana, moldando sua prática de magia em uma das oito escolas: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação, todas detalhadas no fim da descrição da classe. Sua escolha confere características no 2º nível e de novo no 6º, 10º e 14º nível.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

DOMINAR MAGIA

No 18º nível, você alcança tamanha maestria em determinadas magias que pode conjurá-las à vontade. Você escolhe uma magia de mago de 1º nível e uma magia de mago de 2º nível de seu grimório. Você as conjura em seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Caso queira, você pode conjurá-las com um espaço de nível superior, porém gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

ASSINATURA MÁGICA

Quando alcançar o 20º nível, você adquire domínio completo de duas poderosas magias e pode conjurá-las sem muito esforço. Escolha duas magias de mago de 3º nível em seu grimório como sua assinatura mágica. Você sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de você poder conjurar cada uma das magias escolhidas, uma vez ao dia, como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço.

Quando o fizer, você não poderá fazê-lo de novo antes de terminar um descanso curto ou longo. Se você quiser conjurar essas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

TRADIÇÕES ARCANAS

O estudo de magia é antigo, remetendo às primeiras descobertas letais da magia. Está firmemente estabelecido nos mundos de D&D, com várias tradições dedicadas ao seu complexo estudo. As tradições arcana mais comuns no multiverso envolvem as escolas de magia. Magos, através das eras, catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas escolas, como descrito no capítulo 10. Em alguns lugares, essas tradições são literalmente escolas. Um mago pode estudar na Escola de Ilusão, enquanto outro estuda em um ponto diferente da cidade na Escola de Encantamento. Em outras instituições, elas funcionam mais como departamentos acadêmicos, com faculdades rivais competindo por estudantes e financiamentos. Mesmo os magos que treinam aprendizes na solidão de suas próprias torres, utilizam essa divisão da magia em escolas como um instrumento pedagógico, já que as magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

ESCOLA DE ABJURAÇÃO

A Escola de Abjuração enfatiza magias que bloqueiam, expulsão ou protegem. Detratores dessa escola dizem que sua tradição trata de contradição, negação, ao invés de asserções positivas. Você comprehende, no entanto, que terminar efeitos nocivos, proteger os fracos e banir influências malignas é tudo, menos um vazio filosófico. É uma vocação de orgulho e respeito. Chamados de abjuradores, membros dessa escola são procurados quando espíritos sinistros precisam ser exorcizados, quando locais importantes devem ser guardados contra espionagem mágica e quando portais para outros planos de existência precisam ser selados.

ABJURAÇÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar qualquer magia de abjuração que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de abjuração também.

PROTEÇÃO ARCANA

A partir do 2º nível, você pode tecer a magia a sua volta para proteção. Quando você conjura uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, você pode, simultaneamente, usar uma vertente do poder da magia para criar uma proteção mágica em si mesmo, que dura até você terminar um descanso longo. A proteção tem pontos de vida iguais ao dobro do seu nível de mago + seu modificador de Inteligência. Sempre que você sofrer dano, a proteção sofrerá o dano no lugar. Se o dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, você sofre qualquer dano remanescente.

Quando a proteção estiver com 0 pontos de vida, ela não poderá mais absorver dano, mas a mágica permanece. Toda vez que você conjurar uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, a proteção recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do nível da magia.

Uma vez que você tenha criado a proteção, você não pode criá-la novamente até terminar um descanso longo.

PROTEÇÃO PROJETADA

A partir do 6º nível, quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros sofrer dano, você pode usar sua reação para fazer com que sua Proteção Arcana absorva aquele dano. Se esse dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, a criatura protegida sofrerá qualquer dano remanescente.

ABJURAÇÃO APRIMORADA

A partir do 10º nível, quando você conjurar uma magia de abjuração que requeira que você realize um teste de habilidade como parte da conjuração da magia (como em contramágica e dissipar magia), você adiciona seu bônus de proficiência a esse teste de habilidade.

RESISTÊNCIA À MAGIA

A partir do 14º nível, você tem vantagem em testes de resistência contra magia.

Além disso, você tem resistência contra o dano de magias.

ESCOLA DE ADIVINHAÇÃO

Os conselhos de um adivinho são procurados tanto pela realeza quanto pelos plebeus comuns, por todos que buscam uma compreensão mais clara do passado, presente e futuro. Como um adivinho, você se esforça para separar os véus do espaço, tempo e da consciência, de modo que você possa ver claramente. Você trabalha para dominar magias de discernimento, visão remota, conhecimento sobrenatural e previsão.

ADIVINHAÇÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar qualquer magia de adivinhação que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de adivinhação também.

PRODÍGIO

Começando no 2º nível, quando você escolhe essa escola, vislumbres do futuro começam a aparecer em sua consciência. Quando você termina um descanso longo, role dois d20s e anote os números rolados.

Você pode substituir qualquer jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade feito por você ou por outra criatura que você possa ver por uma das rolagens de premunição. Você deve escolher fazer isso antes da rolagem e você pode substituir uma rolagem dessa forma apenas uma vez por rodada.

ESPECIALISTA EM ADIVINHAÇÃO

A partir do 6º nível, conjurar magias de adivinhação se tornou tão fácil pra você que isso requer apenas uma fração do seu esforço de conjuração. Quando você conjura uma magia de adivinhação de 2º nível ou superior usando um espaço de magia, você recupera um espaço de magia gasto. O espaço de magia que você recupera deve ser de um nível inferior ao da magia conjurada e não pode ser maior que 5º nível.

O TERCEIRO OLHO

A partir do 10º nível, você pode usar sua ação para aumentar seus poderes de percepção. Quando o fizer, escolha um dos benefícios a seguir, que dura até você ficar incapacitado ou realizar um descanso curto ou longo. Você não pode usar essa característica novamente até ter terminado um descanso longo.

Visão no Escuro. Você adquire visão no escuro com alcance de 18 metros, como descrito no capítulo 8.

Visão Etérea. Você pode ver no Plano Etéreo com alcance de 18 metros.

Compreensão Maior. Você pode ler qualquer idioma.

Ver Invisibilidade. Você pode ver criaturas e objetos invisíveis a até 3 metros de você aos quais você tenha linha de visão.

PRODÍGIO MAIOR

A partir do 14º nível, as visões em seus sonhos se intensificam e pintam um quadro mais preciso na sua mente do que está para acontecer. Você rola três d20s para a sua característica Prodígio, ao invés de dois.

ESCOLA DE CONJURAÇÃO

Como um conjurador, você prefere magias que produzem objetos e criaturas do nada. Você pode conjurar nuvens esvoaçantes de gás mortal ou invocar criaturas de outros lugares para lutar por você. À medida que seu domínio cresce, você aprende magias de teletransportação e pode se teletransportar por vastas distâncias, até mesmo para outros planos de existência, em um instante.

CONJURAÇÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar qualquer magia de conjuração que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de conjuração também.

CONJURAÇÃO MENOR

A partir do 2º nível, quando você escolhe essa escola, você pode usar sua ação para conjurar até um objeto inanimado em sua mão ou no chão, em um espaço desocupado que você possa ver, a até 3 metros de você.

Esse objeto não pode ter mais de 90 centímetros de largura nem pesar mais de 5 quilos e sua forma deve ser de um objeto não-mágico que você tenha visto. O objeto é visivelmente mágico, emanando penumbra a 1,5 metro.

O objeto desaparece depois de 1 hora, quando você usa essa característica novamente ou se ele sofrer qualquer dano. O objeto pode ser usado como componente material para alguma magia desde que a magia não especifique que o componente material não possa ser mágico ou tenha alguma característica peculiar, como o pertence pessoal de alguém por exemplo.

TRANSPOSIÇÃO BENIGMA

A partir do 6º nível, você pode usar sua ação para se teletransportar até 9 metros em um espaço desocupado que você possa ver. Alternativamente, você pode escolher um espaço ao alcance que seja ocupado por uma criatura Pequena ou Média. Se essa criatura for voluntária, vocês dois teletransportam-se, trocando de lugar. Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo ou até conjurar uma magia de conjuração de 1º nível ou superior.

CONJURAÇÃO FOCADA

Começando no 10º nível, enquanto você estiver concentrado em uma magia de conjuração, sua concentração não pode ser interrompida como resultado de ter sofrido dano.

INVOCAÇÕES RESISTENTES

A partir do 14º nível, qualquer criatura que você invocar ou criar com uma magia de conjuração, terá 30 pontos de vida temporários.

ESCOLA DE ENCANTAMENTO

Como um membro da Escola de Encantamento, você afiou sua habilidade de entrar magicamente e seduzir outras pessoas e monstros. Alguns encantadores são pacifistas que fascinam os violentos para que larguem suas armas e enfeitiçam os cruéis para mostrar misericórdia. Outros são tiranos que dominam magicamente os involuntários, obrigando-os a servi-lo. A maioria dos encantadores está em algum lugar entre esses extremos.

ENCANTAMENTO INSTRUÍDO

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar quaisquer magias de encantamento que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de encantamento também.

OLHAR HIPNOTIZANTE

A partir do 2º nível, quando você escolhe essa escola, suas palavras suaves e olhar encantador podem escravarizar magicamente outra criatura. Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 1,5 metro. Se o alvo puder ver ou ouvir você, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual das suas magias de mago, ou ficará enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno. O deslocamento da criatura enfeitiçada cai para 0 e a criatura está incapacitada e visivelmente aturdida.

Nos turnos subsequentes, você pode usar sua ação para manter esse efeito, estendendo sua duração até o final do seu próximo turno. No entanto, o efeito termina se você se afastar mais de 1,5 metro da criatura, se a criatura não puder nem ver nem ouvir você ou se a criatura sofrer dano.

Assim que o efeito terminar, ou se a criatura for bem sucedida no teste de resistência inicial contra esse efeito, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente até terminar um descanso longo.

ENCANTO INSTINTIVO

Começando no 6º nível, quando uma criatura que você puder ver a até 9 metros, realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para desviar o ataque, contanto que exista outra criatura no alcance do ataque. O atacante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual das suas magias de mago. Caso falhe, o atacante deve atacar a criatura mais próxima dele, excluindo você ou ele mesmo. Se existirem diversas criaturas próximas, o atacante escolhe qual deseja atacar. Em um sucesso, você não poderá usar essa característica contra o atacante novamente até terminar um descanso longo.

Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito.

DIVIDIR ENCANTAMENTO

A partir do 10º nível, quando você conjurar uma magia de encantamento de 1º nível ou superior que tenha uma única criatura como alvo, você pode fazer com que ela afete uma segunda criatura.

ALTERAR MEMÓRIAS

No 14º nível, você ganha a habilidade de tornar uma criatura inconsciente da sua influência mágica sobre ela. Quando você conjura uma magia de encantamento para enfeitiçar uma ou mais criaturas, você pode alterar a compreensão de uma criatura para que ela continue sem saber que está sendo enfeitiçada.

Além disso, assim que a magia expirar, você pode usar sua ação para tentar fazer com que a criatura escolhida esqueça parte do tempo que permaneceu enfeitiçada. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Inteligência contra uma CD igual das suas magias de mago ou perderá uma quantidade de horas da sua memória igual a $1 + \text{seu modificador de Carisma (mínimo 1)}$. Você pode fazer com que a criatura esqueça menos tempo e o total de tempo não pode exceder a duração da sua magia de encantamento.

ESCOLA DE EVOCAÇÃO

Você foca seu estudo para criar poderosos efeitos elementais, como um frio cortante, uma chama intensa, um trovão estrondoso, um relâmpago devastador e ácido ardente. Alguns evocadores encontram emprego nas forças militares, servindo como artilharia para explodir fileiras inimigas de longe. Outros usam seu poder espetacular para proteger os fracos, enquanto alguns buscam o ganho próprio como bandidos, aventureiros ou aspirantes de tiranos.

EVOCAÇÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar quaisquer magias de evocação que você preparou para o dia por

qualquer outras magias desde que sejam de evocação também.

ESCULPIR MAGIAS

A partir do 2º nível, você pode criar bolsões de segurança relativa contra os efeitos de suas magias de evocação. Quando você conjurar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que você possa ver, você pode escolher um número delas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistência contra a magia conjurada e elas não sofrem dano se normalmente sofreriam metade em um sucesso no teste de resistência.

TRUQUE POTENTE

A partir do 6º nível, seus truques de dano são mais potentes, role um dado adicional quando rolar o dano de algum truque seu. Esse dado é contabilizado pelo crítico.

EVOCAÇÃO POTENCIALIZADA

A partir do 10º nível, você pode adicionar seu modificador de Inteligência no resultado das jogadas de dano de qualquer magia de evocação de mago que você conjurar. O bonus de dano se aplica a uma rolagem de dano da magia, não à múltiplas rolagens.

SOBRECARGA

A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando você conjurar uma magia de mago de 5º nível ou inferior (exceto truques) que cause dano, a magia causa o dano máximo. A primeira vez que fizer isso, você não sofre qualquer efeito adverso. Porém, se usar de novo essa característica antes de terminar um descanso longo, você sofre 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após conjurá-la. Cada vez que você usar essa característica antes de terminar um descanso longo, o dano necrótico por nível da magia aumenta em 1d12. Esse dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

ESCOLA DE ILUSÃO

Você focou seus estudos em magias que ofuscaram os sentidos, confundem a mente e enganam até mesmo os povos mais sábios. Sua mágica é sutil, mas as ilusões criadas pela sua mente afiada fazem o impossível parecer real. Alguns ilusionistas – incluindo muitos magos gnomos – são vigaristas benignos que usam suas magias para entreter. Outros são mestres mais sinistros da enganação, usando suas ilusões para apavorar e iludir os outros para ganhos pessoais.

ILUSÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar qualquer magia de ilusão que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de ilusão também.

ILUSÃO MENOR APRIMORADA

A partir do 2º nível, quando você escolhe essa escola, você aprende o truque *ilusão menor*. Se você já conhece esse truque, você aprende um truque de mago diferente, à sua escolha. O truque não conta no número de truque que você conhece.

Quando você conjurar ilusão menor, você pode criar tanto um som quanto uma imagem com uma única conjuração da magia.

ILUSÕES MOLDÁVEIS

A partir do 6º nível, quando você conjura uma magia de ilusão que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode usar sua ação para mudar a natureza da ilusão (usando os parâmetros normais da magia para a ilusão), considerando que você pode ver a ilusão.

EU ILUSÓRIO

Começando no 10º nível, você pode criar uma duplicata ilusória de si mesmo em um instante, como uma reação instintiva ao perigo. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para interpor a duplicata ilusória entre o atacante e você. O ataque erra você automaticamente, e então, a ilusão se dissipa.

Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

REALIDADE ILUSÓRIA

A partir do 14º nível, você aprendeu o segredo de como tecer magia sombria em suas ilusões para torná-las semirreais. Quando você conjura uma magia de ilusão de 1º nível ou superior, você pode escolher um objeto inanimado e não-mágico que é parte da ilusão e tornar esse objeto real. Você pode fazer isso no seu turno, com uma ação bônus, enquanto a magia estiver em efeito. O objeto permanece real por 1 minuto. Por exemplo, você pode criar uma ilusão de uma ponte sobre um abismo e depois torná-la real tempo suficiente para que seus aliados a atravessem.

O objeto não pode causar dano ou qualquer tipo de ferimento direto a ninguém.

ESCOLA DE NECROMANCIA

A Escola de Necromancia explora as forças cósmicas da vida, morte e morte-vida. À medida que você foca seus estudos nessa tradição, você aprende a manipular a energia que anima todas as coisas vivas. Enquanto progride, você aprende a retirar a força vital de uma criatura enquanto sua magia destrói seu corpo, transformando a energia vital em poder mágico que você pode manipular. A maioria das pessoas veem necromantes como ameaças, ou até mesmo vilões, devido a sua associação íntima com a morte. Nem todos os necromantes são malignos, mas as forças que eles manipulam são consideradas tabu por diversas sociedades.

NECROMANCIA INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar qualquer magia de necromancia que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de necromancia também.

COLHEITA SINISTRA

A partir do 2º nível, você ganha a habilidade de ceifar a energia vital das criaturas que você mata com suas magias. Uma vez por turno, quando você matar uma ou mais criaturas com uma magia de 1º nível ou superior, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporário igual ao dobro

do nível da magia ou o triplo do seu nível, se a magia pertencer a Escola de Necromancia. Você não recebe esse benefício por matar constructos ou mortosvivos.

ESCRAVOS MORTOS-VIVOS

No 6º nível, você adiciona a magia *animar mortos* ao seu grimório se você ainda não a possuir. Quando você conjurar *animar mortos*, você pode escolher um corpo ou pilha de ossos adicional, criando outro zumbi ou esqueleto, como apropriado.

Toda vez que você criar um morto-vivo através de uma magia de necromancia, ele terá benefícios adicionais:

- O máximo de pontos de vida da criatura aumenta numa quantidade igual a seu nível de mago.
- A criatura adiciona seu bônus de proficiência as suas jogadas de dano.

ACOSTUMADO À MORTE VIDA

A partir do 10º nível, você terá resistência a dano necrótico e seu máximo de pontos de vida não pode ser reduzido. Você gastou tanto tempo lidando com mortosvivos e com as forças que os animam que você se acostumou a alguns dos seus piores efeitos.

COMANDAR MORTOS-VIVOS

A partir do 14º nível, você pode usar magia para trazer mortos-vivos ao seu controle, até os criados por outros magos. Com uma ação, você pode escolher um morto-vivo que você possa ver a até 18 metros. Essa criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma com CD igual das suas magias de mago. Se ela for bem sucedida, você não poderá usar essa característica nela novamente. Se ela falhar, ela se tornará amistosa a você e obedecerá seus comandos até você usar essa característica novamente. Mortos-vivos inteligentes são difíceis de controlar dessa forma. Se o alvo tiver Inteligência 8 ou superior, ele terá vantagem no teste de resistência. Se ele fracassar no teste de resistência e tiver Inteligência 12 ou superior, ele poderá repetir o teste de resistência ao final de cada hora até que obtenha sucesso e se liberte.

ESCOLA DE TRANSMUTAÇÃO

Você é um estudante de magias que modificam energia e matéria. Para você, o mundo não é uma coisa fixa, mas sim eminentemente mutável e você se deleita em ser um agente da mudança. Você empunha a matéria-prima da criação e aprendeu tanto formas físicas quanto qualidades mentais. Sua magia lhe dá as ferramentas para se tornar o ferreiro na força da realidade. Alguns transmutadores são vigaristas ou brincalhões, transformando pessoas em sapos e transformando cobre em prata por diversão e lucro ocasional. Outros perseguem seus estudos mágicos com uma seriedade mórbida, buscando o poder dos deuses de criar e destruir mundos.

TRANSMUTAÇÃO INSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, toda vez que fizer um descanso curto você pode escolher trocar qualquer magia de transmutação que você preparou para o dia por qualquer outras magias desde que sejam de transmutação também.

ALQUIMIA MENOR

A partir do 2º nível, quando você escolhe essa escola, você pode alterar temporariamente as propriedades físicas de um objeto não-mágico, alterando-o de uma substância para outra. Você realiza um procedimento alquímico especial em um objeto composto inteiramente de cristal, vidro, madeira, pedra (mas não uma pedra preciosa), ferro, cobre ou prata, transformando-o em um material diferente dentre esses. Para cada 10 minutos que você gastar realizando esse procedimento, você pode transformar 30 centímetros cúbicos de material. Após 1 hora, ou até você perder sua concentração (como estivesse se concentrando em uma magia) o material reverte à sua substância original.

PEDRA DE TRASMUTADOR

A partir do 6º nível, você pode gastar 8 horas criando uma pedra de transmutador que armazena magia de transmutação. Você pode se beneficiar da pedra ou dá-la para outra criatura. Uma criatura ganha um benefício, à sua escolha, enquanto a pedra estiver em sua posse. Quando você cria a pedra, escolha um benefício dentre as opções a seguir:

- Visão no escuro com alcance de 18 metros, como descrito no capítulo 8
- Um aumento de 3 metros no deslocamento enquanto a criatura não estiver sobrecarregada
- Proficiência em testes de resistência de Constituição
- Resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante (escolhido por você quando escolhe esse benefício)

Cada vez que você conjurar uma magia de transmutação de 1º nível ou superior, você pode mudar o efeito da sua pedra, se ela estiver em sua posse. Se você criar uma nova pedra de transmutador, a anterior para de funcionar.

METAMORFO

No 10º nível, você adiciona a magia *metamorfose* ao seu grimório, se você já possui essa magia, você adiciona uma magia de mago diferente até seu nível, à sua escolha. Você pode conjurar *metamorfose* sem gastar um espaço de magia. Quando o fizer, você só pode escolher a si mesmo como alvo e sua concentração não pode ser quebrada por sofrer dano.

Quando você conjurar metamorfose dessa forma, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo, apesar de ainda poder conjurá-la normalmente usando espaços de magia disponíveis.

MESTRE TRANSMUTADOR

A partir do 14º nível, você pode usar sua ação para consumir a reserva de magia de transmutação armazenada dentro da sua pedra de transmutador em uma única explosão. Quando o fizer, escolha um dos seguintes efeitos. Sua pedra de transmutador é destruída e não pode ser refeita até você terminar um descanso longo.

Transformação Maior. Você pode transmutar um objeto não-mágico – não maior que 1,5 metro cúbico – em outro objeto não-mágico de tamanho e massa similares e de valor igual ou inferior. Você deve gastar 10 minutos manipulando o objeto para transformá-lo.

Panaceia. Você remove todas as maldições, doenças e venenos afetando uma criatura que você tocar com sua pedra de transmutador. A criatura também recupera todos os seus pontos de vida.

Restaurar Vida. Você pode conjurar reviver mortos em uma criatura que você tocar com sua pedra de transmutador, sem gastar espaço de magia ou precisar ter a magia no seu grimoório.

Restaurar Juventude. Você toca a pedra de transmutador em uma criatura voluntária e a idade aparente da criatura é reduzida em 3d10 anos, para o mínimo de 13 anos. Esse efeito não estende a vida útil da criatura.

MAGO DE GUERRA

Uma variedade de escolas de magia se especializa em treinar magos para guerras. A tradição do Mago de Guerra combina os princípios de evocação e abjuração, em vez de se especializar em apenas uma delas. Ela ensina técnicas que qualificam as magias do conjurador, enquanto provê métodos para que magos reforcem suas defesas.

Seguidores desta tradição são conhecidos como magos de guerra. Eles enxergam sua magia, tanto como arma, como armadura, um recurso superior a qualquer peça de aço.

DEFLEXÃO ARCANA

No 2º nível, você aprendeu a moldar sua magia para se fortificar contra danos. Quando for atingido por um ataque ou falhar num teste de resistência, pode usar sua reação para ganhar +2 na CA contra aquele ataque ou um bônus de +4 naquele teste de resistência. Quando utilizar essa característica, não pode conjurar magias que não sejam truques até o final do próximo turno.

ASTÚCIA TÁTICA

A partir do 2º nível, sua aguda capacidade de avaliar situações táticas lhe permite agir rapidamente em batalha. Você pode se dar um bônus aos seus testes de iniciativa igual ao seu modificador de Inteligência.

SURTO DE PODER

A partir do 6º nível, você pode armazenar energia mágica dentro de si mesmo para fortalecer suas magias ofensivas posteriormente. Em sua forma armazenada, esta energia é chamada de Surto de Poder.

Você pode armazenar um número máximo de surtos de poder igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de um). Sempre que terminar um descanso longo, seu número de surtos de poder é reiniciado para um. Sempre que terminar com sucesso uma magia *dissipar magia* ou *contramágica*, ganha um surto de poder, como se roubasse a mágica da magia que evitou. Se terminar um descanso longo sem surtos de poder, ganha um surto de poder.

Uma vez por turno, quando causar dano a uma criatura ou objeto com uma magia de mago, pode gastar um surto de poder para causar dano de energia adicional a esse alvo. O dano adicional causado é igual à metade do seu nível de mago.

MAGIA DURADOURA

A partir do 10º nível, a magia que você canaliza ajuda a evitá-lo danos. Enquanto mantiver a concentração em uma magia, você tem um bônus de +2 na CA e todos os testes de resistência.

BLINDAGEM DEFLETORA

No 14º nível, sua Deflexão Arcana se infunde com uma magia mortal. Quando utilizar sua característica Deflexão Arcana, pode gerar energia mágica sobre si mesmo. Até três criaturas da sua escolha que possa ver dentro do alcance de 18 metros recebem dano de energia igual a metade do seu nível de mago.

MONGE

MONGE

Nível Proficiência	Artes Marciais	Pontos de Chi	Deslocamento Sem Armadura	Características
1º	+2	1d4	—	Defesa Sem Armadura, Artes Marciais
2º	+2	1d4	2	+3m
3º	+2	1d4	3	+3m
4º	+2	1d4	4	+3m
5º	+3	1d6	5	+3m
6º	+3	1d6	6	+4,5m
7º	+3	1d6	7	+4,5m
8º	+3	1d6	8	+4,5m
9º	+4	1d6	9	+4,5m
10º	+4	1d6	10	+6m
11º	+4	1d8	11	+6m
12º	+4	1d8	12	+6m
13º	+5	1d8	13	+6m
14º	+5	1d8	14	+7,5m
15º	+5	1d8	15	+7,5m
16º	+5	1d8	16	+7,5m
17º	+6	1d10	17	+7,5m
18º	+6	1d10	18	+9m
19º	+6	1d10	19	+9m
20º	+6	1d10	20	+9m

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um monge você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de monge

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de monge após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Armas simples, espadas curtas

Ferramentas: Escolha um tipo de ferramenta de artesão ou um instrumento musical

Testes de Resistência: Destreza, Sabedoria

Perícias: Acrobacia, Escolha duas dentre Atletismo, Furtividade, História, Intuição e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma espada curta ou (b) Algum Bordão ou (c) qualquer arma simples
- (a) um pacote de explorador ou (b) um pacote de aventureiro
- 10 dardos

DEFESA SEM ARMADURA

A partir do 1º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua Classe de Armadura será $10 + \text{seu modificador de Destreza} + \text{seu modificador de Sabedoria}$.

Além disso, quando for atingido por um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para adicionar seu bônus de proficiência na CA, potencialmente fazendo o ataque errar.

ARTES MARCIAIS

No 1º nível, sua prática nas artes marciais concede a você maestria nos estilos de combate que utilizam golpes desarmados e armas de monge, que são as espadas curtas, quaisquer armas simples corpo-a-corpo que não tenham a propriedade duas mãos ou pesada e Bordões.

Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando uma arma de monge e não estiver vestindo nenhuma armadura ou empunhando um escudo:

- Você pode usar Destreza ao invés de Força para as jogadas de ataque e dano dos seus golpes desarmados e de suas armas de monge.
- Você pode rolar um d4 no lugar do dano normal dos seus golpes desarmados e armas de monge. Esse dado muda à medida que você adquire níveis de monge, como mostrado na coluna Artes Marciais na tabela Monge.
- Quando você usa a ação de Ataque com um golpe desarmado ou uma arma de monge no seu turno, você pode realizar um golpe desarmado com uma ação bônus. Por exemplo, se você realizar a ação de Ataque com um bordão, você também poderá realizar um golpe desarmado com uma ação bônus, assumindo que você ainda não realizou uma ação bônus nesse turno.

Determinados monastérios usam formas especializadas de armas de monge. Por exemplo, você pode usar uma clava feita por dois pedaços de madeira conectados por uma pequena corrente (chamado de nunchaku) ou uma foice com uma estranha lâmina fina (chamada de kama). Qualquer que seja o nome que você use para uma arma de monge, você pode usar as estatísticas de jogo mostradas para as armas no capítulo 5.

CHI

A partir do 2º nível, seu treinamento permitiu que você controlasse a energia mística do chi. Seu acesso a essa energia é representado por um número de pontos de chi. Seu nível de monge determina o número de pontos que você tem, como mostrado na coluna Pontos de Chi da tabela Monge.

Você pode gastar esses pontos para abastecer várias características de chi. Você começa conhecendo três dessas características: Rajada de Golpes, Defesa Paciente e Passo do Vento. Você aprende mais características de chi à medida que adquire níveis nessa classe.

Quando você gasta um ponto de chi, ele se torna indisponível até você terminar um descanso curto ou longo, no fim deste, todos os pontos de chi gastos volta para você. Você deve gastar, pelo menos, 30 minutos do descanso meditando para recuperar seus pontos de chi.

Algumas das características de chi requerem que seu alvo realize um teste de resistência para resistir ao efeito da característica. A CD do teste de resistência é calculada a seguir:

CD de resistência de Chi = $8 + \text{bônus de proficiência} + \text{seu modificador de Sabedoria}$

RAJADA DE GOLPES

Imediatamente após você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar dois golpes desarmados com uma ação bônus. No 11º nível, o número de ataques aumenta para três, e no 20º aumenta para quatro.

DEFESA PACIENTE

No seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para impor desvantagem em todos as jogadas de ataque contra você até o início do seu próximo turno.

PASSO DO VENTO

No seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para se mover como o vento. Seu deslocamento é dobrado até o fim do seu turno, e você não provoca ataques de oportunidade por movimentação. Além disso, você tem vantagem em testes de Destreza (Acrobacia), e sua distância de salto é dobrada nesse turno.

MOVIMENTO SEM ARMADURA

A partir do 2º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura nem empunhando um escudo. Esse bônus aumenta quando você alcança determinados níveis, como mostrado na tabela Monge.

No 9º nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sobre líquidos, no seu turno, sem cair durante o movimento.

TRADIÇÃO MONÁSTICA

Quando você alcança o 3º nível, você ingressa numa tradição monástica, todas detalhadas no final da descrição dessa classe. Sua tradição concede a você características no 3º nível e novamente no 6º, 11º e 17º nível.

DEFLETIR PROJÉTEIS

A partir do 3º nível, você pode usar sua reação para defletir projéteis quando você é atingido por um ataque de arma à distância. Você reduz o dano de todos os ataques à distância até o início do seu próximo turno em $1d10 + \text{seu nível de monge} + \text{seu modificador de Destreza}$.

Se o dano de um ataque for reduzido a 0, você pode apanhar o projétil se ele for pequeno o suficiente para ser segurado em uma mão e você tenha, pelo menos, uma mão livre. Se você apanhar um dos projéteis dessa forma, você pode realizar uma ação à distância com a arma ou munição que você acabou de pegar, como parte da mesma reação. Você realiza esse ataque com proficiência, independentemente das armas em que você é proficiente, e o projétil conta como uma arma de monge para o ataque. A distância do ataque do monge é de 6/18 metros. Você pode apanhar apenas um projétil dessa forma até o começo do seu próximo turno.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

QUEDA LENTA

Começando no 4º nível, você pode reduzir o dano de queda sofrido por um valor igual a cinco vezes seu nível de monge contanto que esteja consciente.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

ATAQUE ATORDOANTE

A partir do 5º nível, você pode interferir no fluxo de chi do corpo de um oponente. Quando você atingir outra criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar 1 ponto de chi para tentar um ataque atordoante. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

GOLPES DE CHI

A partir do 6º nível, seus golpes desarmados contam como armas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

EVASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro elétrico de um dragão azul ou uma magia bola de fogo. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

MENTE TRANQUILA

A partir do 7º nível, você pode usar sua ação bônus para terminar um efeito em si mesmo, que esteja lhe enfeitiçando ou amedrontando.

PUREZA CORPORAL

No 10º nível, sua maestria do chi flui através de você, tornando-o imune a doenças e venenos.

ATLETISMO AGIL

A partir do 13º nível, você aprende a usar sua agilidade no lugar da força. Você pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força em qualquer testes de habilidade e de resistência de Força que fizer.

ALMA DE DIAMANTE

A partir do 14º nível, sua maestria do chi concede a você proficiência em todos os testes de resistência.

Além disso, toda vez que você realizar um teste de resistência e falha, você pode gastar 1 ponto de chi para jogar novamente e ficar com o segundo resultado.

CORPO ATEMPORAL

No 15º nível, seu chi sustenta você tanto que você não sofre os efeitos da velhice e não pode envelhecer magicamente. Você ainda morrerá de velhice, no entanto. Além disso, você não precisa mais de comida ou água.

CORPO VAZIO

A partir do 18º nível, você pode usar sua ação para gastar 4 pontos de chi e ficar invisível por 1 minuto. Durante esse tempo, você também adquire resistência a todos os danos, exceto dano de energia.

Alternativamente, você pode gastar 8 pontos para conjurar a magia *Projeção Astral*, sem precisar de componentes materiais. Você não pode levar nenhuma criatura com você quando o fizer.

AUTO APERFEIÇOAMENTO

No 20º nível, quando você rolar iniciativa você recupera todos os seus pontos de Ki.

TRADIÇÕES MONÁSTICAS

A maioria dos monastérios pratica exclusivamente uma tradição, mas alguns poucos honram as outras tradições e instruem cada monge, de acordo com suas aptidões e interesses. Todas as tradições compartilham as mesmas técnicas básicas, divergindo à medida que o estudante se torna mais adepto. Portanto, um monge precisa escolher uma tradição apenas quando alcançar o 3º nível.

CAMINHO DA MÃO ABERTA

Monges do Caminho da Mão Aberta são os mestres supremos das artes de combate marcial, tanto armado quanto desarmado. Eles aprendem técnicas para empurrar e derrubar seus oponentes, manipulando o chi para curar os ferimentos dos seus corpos e praticando uma meditação avançada que os protege de mazelas.

TÉCNICA DA MÃO ABERTA

Começando quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você pode manipular o chi do seu inimigo quando você controla o seu. Toda vez que você atingir uma criatura com um dos seus ataques garantidos por sua Rajada de Golpes, você pode impor um dos seguintes efeitos no alvo:

- Ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão.
- Ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você pode empurrá-lo 4,5 metros para longe de você.
- Ele não pode realizar reações até o final do seu próximo turno

INTEGRIDADE CORPORAL

No 6º nível, você ganha a habilidade de se curar. Você tem um poço de cura igual à três vezes seu nível de monge. Com uma ação, você recupera pontos de vida, até o máximo de pontos restantes no poço. O poço se enche quando você termina um descanso longo.

TRANQUILIDADE

A partir do 11º nível, você pode entrar num estado especial de meditação que rodeia você com uma aura pacífica. No final de um descanso longo, você ganha o efeito da magia *santuário* que dura até o começo do seu próximo descanso longo (a magia pode terminar prematuramente, como normal). A CD do teste de resistência para a magia é 8 + seu modificador de Sabedoria + seu bônus de proficiência.

PALMA VIBRANTE

No 17º nível, você ganha a habilidade de criar vibrações letais no corpo de alguém. Quando você atingir uma criatura com um golpe desarmado, você pode gastar 3 pontos de chi para começar essas vibrações imperceptíveis, que duram por um número de dias igual ao seu nível de monge. As vibrações são inofensivas, a não ser que você use sua ação para terminá-las. Para tanto, você e o alvo devem estar no mesmo plano de existência. Quando você usa essa ação, a criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ela será reduzida a 0 pontos de vida. Se ela passar, ela sofrerá 10d10 de dano necrótico.

Você pode ter apenas uma criatura sob o efeito dessa característica por vez. Você pode escolher terminar as vibrações inofensivamente, sem usar uma ação.

CAMINHO DA SOMBRA

Monges do Caminho da Sombra seguem uma tradição que valoriza furtividade e subterfugio. Esses monges devem ser chamados de ninjas ou dançarinos das sombras e eles servem como espiões e assassinos. Às vezes, os membros de um monastério ninja são membros da mesma família, formando um clã que jurou sigilo sobre suas artes e missões. Outros monastérios parecem mais com guildas de ladrões, oferecendo seus serviços a nobres, mercadores ricos ou qualquer um que possa pagar suas taxas. Independente dos seus métodos, os líderes desses monastérios esperam obediência inquestionável de seus estudantes.

ARTES SOMBRIAS

Começando quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você pode usar seu chi para simular o efeito de certas magias. Com uma ação, você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *escuridão*, *visão no escuro*, *passos sem pegadas* ou *silêncio*, sem precisar de componentes materiais. Além disso, você ganha o truque ilusão menor, se você ainda não o conhecia. Você pode gastar um ponto de Chi adicional quando conjurar *escuridão* para também conseguir ver através dela.

PASSOS DAS SOMBRAS

No 6º nível, você ganha a habilidade de entrar em uma sombra e sair em outra. Quando você estiver sob penumbra ou na escuridão, com uma ação bônus, você pode se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver que também esteja sob penumbra ou escuridão. Você, então, terá vantagem no primeiro ataque corpo-a-corpo que você fizer antes do final do seu turno.

MANTO DAS SOMBRAS

No 11º nível, você aprendeu a se tornar uno com as sombras. Quando você estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para se tornar invisível. Você permanece invisível até realizar um ataque, conjurar uma magia ou se for para uma área de luz plena.

OPORTUNISTA

No 17º nível, você pode explorar um momento de distração de uma criatura quando ela é atingida por um ataque. Toda vez que uma criatura a até 1,5 metro de você for atingida por um ataque realizar por outra criatura diferente de você, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra essa criatura. Se o ataque acertar, você pode imediatamente usar Passos das Sombras se estiver em penumbra ou na escuridão sem gastar sua ação bônus.

CAMINHO DOS QUATRO ELEMENTOS

Você segue uma tradição monástica que ensina você a dominar os elementos. Quando você foca seu chi, você pode se alinhar com as forças da criação e moldar os elementos a sua vontade, usando-os como uma extensão do seu corpo. Alguns membros dessa tradição se dedicam a um único elemento, mas outros tecem os elementos juntos.

Muitos monges dessa tradição tatuam seus corpos com representações dos seus poderes de chi, normalmente representadas através de dragões enrolados, mas também como fênix, peixes, plantas, montanhas e ondas coroantes.

DISCÍPULO DOS ELEMENTOS

Quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você aprende disciplinas mágicas que manipulam o poder dos quatro elementos. Uma disciplina requer que você gaste pontos de chi cada vez que você a usa.

Você conhece a disciplina Sintonia Elemental e uma outra disciplina, à sua escolha, que são detalhadas na seção “Disciplinas Elementais” abaixo. Você aprende duas disciplinas adicionais, à sua escolha, no 6º, 10º, 14º e 18º nível.

Toda vez que você aprende uma nova disciplina elemental, você pode substituir uma disciplina elemental que você já conhecia por uma disciplina diferente.

Conjurando Magias Elementais. Algumas disciplinas elementais permitem que você conjure magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você usa o tempo de conjuração da mesma e suas outras regras, mas você não precisa fornecer os componentes materiais dela.

Quando você alcança o 5º nível nessa classe, você pode gastar pontos de chi adicionais para aumentar o nível da magia de disciplina elemental que você conjurar, considerando que a magia tenha um efeito de aprimoramento para um nível superior, como mãos flamejantes, por exemplo. O nível da magia aumenta em 1 para cada ponto de chi adicional que você gastar. Por exemplo, se você for um monge de 5º nível e usar Golpe de Varredura Cauterizante para conjurar mãos flamejantes, você pode gastar 3 pontos de chi para conjurá-la como uma magia de 3º nível (o custo base da disciplina de 1 ponto mais 2).

O número máximo de pontos de chi que você pode gastar para conjurar uma magia dessa forma (incluindo seu custo de chi base e quaisquer pontos de chi adicionais que você gastar para elevar seu nível) é determinado pelo seu nível de monge, como mostrado na tabela Magias e Pontos de Chi.

MAGIA E PONTOS DE CHI

Nível de Monge	Pontos de Chi Máximos para uma Magia
5º-8º	3
9º-12º	4
13º-16º	5
17º-20º	6

Quando usar sua ação para conjurar uma magia ou controlar uma que já tenha conjurado, você pode usar Artes Marciais e Rajada de Golpes como se tivesse usado a Ação de Ataque no seu turno.

DISCIPLINAS ELEMENTAIS

Se a disciplina tiver um nível como pré requisito, você deve ter aquele nível na classe para aprendê-la.

Água Manipulável (10º nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *controlar água*.

Arma dos Elementos (6º nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *arma elemental*. Os seus punhos podem ser o alvo da magia.

Cavalgar o Vento (6º nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *voo*.

Chamas da Fénix (6º nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *bola de fogo*.

Chicote de Água. Você pode gastar 1 pontos de chi, com uma ação, para criar um chicote de água que empurra e puxa uma criatura para desequilibrá-la. Uma criatura que você possa ver a até 9 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d10 de dano de concussão, mais 1d10 de dano de concussão extra para cada ponto de chi adicional que você gastar e você pode tanto derrubar a criatura no chão, quanto puxá-la 7,5 metros para perto de você. Em um sucesso, a criatura sofre metade do dano e você não a puxa ou derruba.

Defesa Eterna da Montanha (10º nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *pele de pedra*.

Esfera de Inverno (18º nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi e conjurar *esfera congelante de otiluke*.

Envenenar o Ar (14º nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *Névoa Mortal*.

Fúria da Tempestade (6º nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *convocar relâmpagos*.

Garra de Pedra (14º nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *imobilizar monstro*.

Golpe de Varredura Cauterizante. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *mãos flamejantes*.

Gongo do Pico (6º nível Requerido). Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *despedaçar*.

Investida dos Espíritos da Ventania. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *lufada de vento*.

Lacaio Elemental (14º nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *conjurar elemental*.

Liberar Frio (10º nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *tempestade de gelo*.

Moldar o Rio Corrente. Com uma ação, você pode gastar 1 ponto de chi para escolher uma área de gelo ou água, não maior que 9 metros quadrados a até 36 metros de você. Você pode transformar água em gelo dentro da área, e vice-versa e pode remodelar o gelo na área da maneira que desejar. Você pode levantar ou baixar a elevação do gelo, criar encher uma vala, erguer ou acharatar uma parede ou formar um pilar. A extensão dessas mudanças não podem exceder metade da maior dimensão da área.

Por exemplo, se você afetou 9 metros quadrados, você pode criar um pilar de até 4,5 metros de altura, erguer ou rebaixar a elevação do quadrado em 4,5 metros, escavar uma vala de 4,5 metros de profundidade e assim por diante. Você não pode moldar o gelo para aprisionar ou ferir uma criatura na área.

Moldar Pedras (10º nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *moldar rochas*.

Onda de Pedras Rolantes (14º nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *muralha de pedra*.

Onda de Gelo (18º nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi para conjurar *muralha de gelo*.

Poder do Sol (18º nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi para conjurar *raio solar*.

Postura da Neblina (6º nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *forma gasosa*.

Presas da Serpente de Fogo. Quando você usa a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para fazer com que gavinhas de chamas estiqueem-se dos seus punho e pés. Seu alcance com seus ataques desarmados aumenta em 3 metros durante essa ação e também pelo resto do seu turno. Um acerto com tal ataque causa dano de fogo, ao invés de dano de concussão.

Proteção de Elemento (10º nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *Escudo de Fogo*.

Punho do Ar Continuo. Você pode criar uma explosão de ar comprimido que atinge como um poderoso soco. Com uma ação, você pode gastar 1 ponto de chi e escolher uma criatura a até 9 metros. A criatura deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, a criatura sofrerá 3d10 de dano de concussão, mais 1d10 de dano de concussão extra para cada ponto de chi adicional que você gastar e você pode empurrar a criatura para até 6 metros longe de você e derrubá-la no chão. Em um sucesso, a criatura sofre metade do dano e você não a empurra ou derruba.

Punho dos Quatro Trovões. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *onda trovejante*.

Rio de Chamas Famintas (10º nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *muralha de fogo*.

Serragem do Vento do Norte (6º nível Requerido). Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *imobilizar pessoa*.

Sintonia Elemental. Você pode usar sua ação para, momentaneamente, controlar as forças elementais próximas, causando um dos seguintes efeitos, à sua escolha:

- Criar, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo relacionado à água, ar, fogo ou terra, como uma chuva de faíscas, um sopro de vento, uma leve rajada de névoa ou um suave estrondo de pedra.
- Acender ou apagar, instantaneamente, uma vela, tocha ou pequena fogueira.
- Esfriar ou esquentar 0,5 quilo de material inorgânico por até 1 hora.
- Fazer com que terra, fogo, ar ou névoa que possa caber dentro de 30 centímetros cúbicos se molde em uma forma bruta que você esculpiu por 1 minuto.

Sopro do Inverno (14º nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *cone de frio*.

Terra Manipulável (18º nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi para conjurar *mover terra*.

Unir-se a terra (6º nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *mesclar-se às rochas*.

Fluxo de Vento (18º nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi para conjurar *caminhar no vento*.

ORDENS MONÁSTICAS

Os mundos de D&D contém uma multidão de monastérios e tradições monásticas. Em terras com um toque de cultura asiática, como em Shou Lung no oriente dos Reinos Esquecidos, esses monastérios são associados a tradições filosóficas e a prática de artes marciais. A Escola da Mão de Ferro, a Escola das Cinco Estrelas, a Escola do Punho Setentrional e a Escola da Estrela do Sul de Shou Lung, ensinam diferentes abordagens das disciplinas física, mental e espiritual do monge. Alguns desses monastérios se espalharam para terras ocidentais de Faerûn, especialmente para terras com grandes comunidades de imigrantes de Shou, como em Thesk e Portão Ocidental.

Outras tradições monásticas são associadas com divindades que ensinam o valor do aperfeiçoamento físico e disciplina mental. Nos Reinos Esquecidos, a ordem da Lua Negra é formada por monges dedicados a Shar (deusa das sombras), que mantêm comunidades secretas em colinas remotas, atrás dos aliados, e em esconderijos subterrâneos. Monastérios de Ilmater (deus dos flagelados) recebem nomes de flores e suas ordens carregam nomes de grandes heróis da crença; os Discípulos de Santo Sollars, o Duas Vezes Martirizado, residem no Monastério da Rosa Amarela perto de Damara. Os monastérios de Eberron combinam os estudos de artes marciais com uma vida de estudos. A maioria é devoto das divindades do Soberano Anfitrião. No mundo de Dragonlance, a maioria dos monges são devotados a Majere, deus da meditação e pensamento. Em Greyhawk, muitos monastérios são dedicados a Xan Yae, a deusa do crepúsculo e da superioridade da mente sobre matéria, ou a Zuoken, deus da maestria mental e física.

Os monges malignos da Irmandade Escarlata no mundo de Greyhawk derivam seu fanatismo não de devoção a um deus, mas de dedicação a princípios de sua nação e raça – a crença de que a vertente Suel da humanidade é destinada a dominar o mundo.

CAMINHO DO MESTRE BÊBADO

O Estilo do Mestre Bêbado ensina seus alunos a se moverem ridiculamente, com movimentos imprevisíveis de um bêbado. Um mestre bêbado balança, cambaleante em seus passos desequilibrados, apresentando o que parece ser um incompetente combatente que está insatisfeito em lutar. Os movimentos erráticos do mestre bêbado escondem uma dança cuidadosamente executada repleta de bloqueios, esquivas, avanços, ataques e recuos.

Um mestre bêbado muitas vezes gosta de bancar o idiota para trazer alegria aos desanimados ou demonstrar humildade para o arrogante, mas quando entra em batalha, o mestre bêbado pode ser um inimigo magistral.

PROFI CIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe essa tradição no 3º nível, você recebe proficiência na perícia atuação se você não tiver. Suas técnicas de artes marciais misturam treinamento em combate com a precisão de um dançarino e a excentricidade de um palhaço. Você também ganha proficiência para usar suprimento do cervejeiro se você não tiver.

TÉCNICA DO BÊBADO

No 3º nível você aprende como girar e desviar rapidamente como parte da sua Rajada de Golpes. Quando usar sua Rajada de Golpes, você ganha o benefício da ação Desengajar e seu deslocamento é aumentado em 3 metros até o final do turno.

BALANÇO BÊBADO

No 6º nível você pode, repentinamente, mover-se de forma cambaleante. Você ganha os seguintes benefícios.

Levantar do Chão. Quando você estiver caído poderá levantar-se usando 1,5 metro de seu deslocamento, no lugar de usar metade do deslocamento.

Redirecionar Ataque. Quando uma criatura errar um ataque corpo-a-corpo contra você, você poderá gastar 2 pontos de ki para fazer com que esse ataque acerte outra criatura à sua escolha, desde que você possa ver essa criatura e ela esteja a 1,5 metros de você

SORTE DO BÊBADO

A partir do 11º nível, você parece ter uma maré de sorte no momento certo. Quando fizer um teste de habilidade, um ataque ou um teste de resistência e tiver desvantagem nas jogadas, você pode usar 2 pontos de ki para cancelar a desvantagem na jogada.

FRENESI DO BÊBADO

No 17º nível você ganha a habilidade de fazer um número de ataques esmagadores contra um grupo de inimigos. Quando usar sua Rajada de Golpes, você pode fazer até três ataques adicionais, mas eles devem atingir criaturas diferentes.

CAMINHO DO KENSEI

Monges do Estilo do Kensei treinam incansavelmente com suas armas, ao ponto em que a arma se torna uma extensão do seu corpo. Estabelecida em dominar lutas com espadas, a tradição se expandiu, incluindo diferentes armas.

Um kensei vê uma arma da mesma forma que um calígrafo ou pintor aprecia a caneta ou o pincel. Não importa a arma, o Kensei a vê como uma ferramenta usada para expressar a beleza e precisão das artes marciais. Esse nível de domínio faz de um Kensei um inigualável guerreiro, sendo esse o resultado de uma intensa devoção, prática e estudo.

ESTILO DO KENSEI

Quando você escolhe essa tradição no 3º nível, seu treinamento em artes marciais o leva a dominar o uso de certo tipo de armas. Esse caminho também inclui instruções na fina arte da caligrafia ou pintura. Você ganha os seguintes benefícios.

Armas Kensei. Escolha dois tipos de armas para serem suas armas Kensei: Uma arma corpo a corpo e outro arma a distância. As armas podem ser armas simples ou armas marciais que não tenham as propriedades pesada e especial. O arco longo é uma escolha válida. Você ganha proficiência com essas armas caso não tenha. As armas escolhidas são armas de monge para você. Muitas características dessa tradição funcionam somente com suas armas Kensei. Quando alcançar os níveis, 6º, 11º e 17º na classe de monge, você poderá escolher outro tipo de arma, a distância ou corpo a corpo, para ser uma arma Kensei para você, seguindo os critérios acima.

Esquiva Rápida. Se você fizer um ataque desarmado, como parte da sua ação de ataque, e estiver segurando uma Arma Kensei, você pode usá-la para se defender (desde que seja uma arma corpo-acorpo). Enquanto a arma estiver em sua mão e você não estiver incapacitado, você ganha um bônus de +2 na CA até o começo do próximo turno.

Tiro do Kensei. Você pode usar sua ação bônus, no seu turno, para fazer seus ataques mais mortais a distância com uma Arma Kensei. Quando você usa essa habilidade, qualquer alvo que você atingir usando uma Arma Kensei a distância aplica dano adicional de 1d4 do tipo da arma escolhida. Você mantém esse benefício até o final do seu turno atual.

Caminho do Pincel. Você ganha proficiência ou com Suprimentos de Caligrafia ou com Ferramentas de Pintor, escolha um.

UNO COM A LÂMINA

No 6º Nível você imbui seu Ki para suas Armas Kensei, garantindo os seguintes benefícios.

Armas Kensei Mágicas. Seus ataques com Armas Kensei contam como armas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Golpe Habilidoso. Quando atingir um alvo com uma Arma Kensei, você pode gastar 1 ponto de Ki para que a Arma cause dano extra igual ao seu dado de Artes Marciais. Você pode usar essa característica somente uma vez em cada um dos seus turnos.

AGUÇAR LÂMINA

No 11º nível, você ganha a habilidade de incrementar suas Armas utilizando seu Ki. Com uma ação bônus você pode gastar até 3 pontos de Ki para dar, a uma Arma Kensei que você toque, um bônus nas rolagens de ataque e dano. O bônus é igual ao número de pontos de Ki que você gastou. Esse bônus dura 1 minuto ou até você usar essa característica novamente. Essa característica não tem efeito em Armas Mágicas que já tenham bônus nos testes de ataque e dano.

PRECISÃO INFALÍVEL

No 17º nível seu domínio com armas garante a você uma extraordinária precisão. Quando errar um ataque usando uma arma de monge no seu turno, você pode atacar novamente. Essa característica só poderá ser usada uma vez em cada um dos seus turnos.

CAMINHO DA ALMA SOLAR

Monges do Estilo da Alma Solar aprendem a canalizar sua energia vital em calcinantes raios solares.

RAIO SOLAR

Quando escolher essa tradição no 3º nível, você pode lançar raios mágicos radiantes.

Você ganha uma nova opção de ataque que pode ser usada junto com a ação de Ataque. Esse ataque especial é um ataque a distância com alcance de 9 metros. Você é proficiente com ele e você adiciona seu modificador de Destreza nos testes de ataque e dano. O dano é do tipo radiante e o dado de dano é 1d4. Esse dado se altera conforme você ganha níveis de monge, de acordo com a coluna de Artes Marciais da tabela de monge.

Quando usar a ação de Ataque no seu turno e utilizar esse ataque especial como parte dele, você pode gastar 1 ponto de Ki para fazer esse ataque especial em sua Rajada de Golpes.

Quando ganhar a habilidade Ataque Extra, esse ataque especial pode ser usado em qualquer um dos ataques que você fizer como parte da sua ação de Ataque.

GOLPE DO ARCO ABRASADOR

No 6º nível, você ganha a habilidade de canalizar seu ki em abrasadoras ondas de energia. Imediatamente após ter feito a ação de ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de ki para conjurar a magia mãos flamejantes como ação bônus.

Cada ponto adicional de ki gasto aumenta o nível da magia mãos flamejantes em 1. O número máximo de pontos de Ki (1 mais quaisquer pontos adicionais) que você pode gastar na magia é igual a metade do seu nível de monge.

EXPLOSÃO CALCINANTE

No 11º nível, você ganha a habilidade de criar um orbe de luz que entra em erupção causando uma explosão devastadora. Com uma ação, você magicamente cria um orbe e o lança em um ponto, a sua escolha dentro de 45 metros, que rompe em uma esfera de luz radiante por um breve, mas mortal, momento.

Cada criatura em uma esfera de 9 metros de raio deve ser bem sucedida num teste de resistência em constituição, ou sofrerá 4d6 de dano radiante. Uma criatura não precisa fazer o teste caso esteja em cobertura total que seja opaca.

Você pode aumentar o dano da esfera gastando pontos de Ki. Cada ponto gasto, até o máximo de 3, aumenta o dano em 2d6.

ESCUDO SOLAR

No 17º nível, você é rodeado por uma aura mágica de luz solar. Você espalha luz plena em um raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros. Você pode extinguir ou restaurar a luz como uma ação bônus.

Se uma criatura o atingir quando sua luz brilhar, ela sofre dano radiante igual a 5 mais seu modificador de Sabedoria.

PALADINO

MAGO

Nível	Proficiência	Características	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Sentido Divino, Cura Pelas Mãos	—	—	—	—	—
2º	+2	Estilo de Luta, Conjuração, Destruição Divina	2	—	—	—	—
3º	+2	Saúde Divina, Juramento Sagrado	3	—	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	—	—	—	—
5º	+3	Ataque Extra	4	2	—	—	—
6º	+3	Aura de Proteção	4	2	—	—	—
7º	+3	Característica de Juramento Sagrado	4	3	—	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	—	—	—
9º	+4	—	4	3	2	—	—
10º	+4	Aura da Coragem	4	3	2	—	—
11º	+4	Destruição Divina Aprimorada	4	3	3	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	—	—
13º	+5	—	4	3	3	1	—
14º	+5	Toque Purificador	4	3	3	1	—
15º	+5	Característica de Juramento Sagrado	4	3	3	2	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	2	—
17º	+6	—	4	3	3	3	1
18º	+6	Aprimoramento de Aura	4	3	3	3	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	3	2
20º	+6	Característica de Juramento Sagrado	4	3	3	3	2

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um mago você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de paladino

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de constituição por nível de paladino após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Todas as Armaduras e Escudos

Armas: Armas simples e marciais

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma

Perícias: Atletismo, Escolha duas dentre Intuição, Intimidação, Medicina, Persuasão e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais
- (a) cinco azagaias ou (b) qualquer arma simples corpo-a-corpo
- (a) um pacote de sacerdote ou (b) um pacote de aventureiro
- Cota de malha e um símbolo sagrado

SENTIDO DIVINO

A presença de um mal poderoso é registrada nos seus sentidos como um odor nocivo e o bem poderoso badala como música celestial nos seus ouvidos. Com uma ação, você pode expandir sua consciência para detectar tais forças. Até o final do seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer celestial, corruptor ou morto-vivo a 18 metros de você que não esteja com cobertura total. Você sabe o tipo (celestial, corruptor ou morto-vivo) de qualquer ser cuja presença você sentiu, mas não sua identidade (o vampiro Conde Strahd von Zarovich, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou conspurcado, como pela magia consagrar.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual a 1 + seu modificador de Carisma. Quando você concluir um descanso longo, você recupera todos os usos gastos.

CURA PELAS MÃOS

Seu toque abençoado pode curar ferimentos. Você tem um poço de poder curativo que se enche quando você realiza um descanso longo. Com esse poço, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de paladino x 5.

Com uma ação, você pode tocar uma criatura e sugar poder do seu poço para restaurar um número de pontos de vida da criatura, até o máximo de pontos restantes no poço.

Alternativamente, você pode gastar 5 pontos de cura do seu poço de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o esteja afetando. Você pode curar múltiplas doenças e neutralizar múltiplos venenos com um único uso de Cura pelas Mão, gastando pontos de vida separadamente para cada um.

Essa característica não gera nenhum efeito em mortos-vivos e constructos.

ESTILO DE LUTA

No 2º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-acorpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

CONJURAÇÃO

No 2º nível, você aprende a extrair magia divina através de meditação e oração para conjurar magias, como um clérigo faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de paladino.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela O Paladino mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de paladino. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível de paladino, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um paladino de 5º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Carisma de 14, sua lista de magias preparadas pode incluir quatro magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível curar ferimentos, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de paladino requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a sua habilidade para você conjurar suas magias de paladino, já que seu poder deriva da força das suas convicções. Você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir a 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 paladino 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

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um símbolo sagrado (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de paladino.

DESTRUÇÃO DIVINA

A partir do 2º nível, quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um espaço de magia de qualquer classe para causar dano radiante no alvo, além do dano normal da arma. O dano extra é de 2d8 para um espaço de magia de 1º nível, mais 1d8 para cada espaço de magia acima do 1º, até o máximo de 5d8. O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um corruptor ou um morto-vivo.

SAÚDE DIVINA

No 3º nível, a magia divina flui através de você tornando você imune a doenças.

JURAMENTO DIVINO

Quando você alcança o 3º nível, você faz um juramento que torna-o um paladino para sempre. Até então, você estava em um estágio preparatório, guiado pelo caminho, mas ainda não jurado a ele. Escolha um dos juramentos detalhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características no 3º nível e novamente no 7º, 15º e 20º nível. Tais características incluem as magias de juramento e a característica Canalizar Divindade.

MAGIAS DE JURAMENTO

Cada juramento possui uma lista de magias associada a ele. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do juramento. Uma vez que você tenha ganhado acesso a uma magia de juramento, você sempre a terá preparada. Magias de juramento não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você ganhar uma magia de juramento que não apareça na lista de magias de paladino, a magia será, no entanto, uma magia de paladino para você.

CANALIZAR DIVINDADE

Seu juramento permite que você canalize energia divina para abastecer efeitos mágicos. Cada opção de Canalizar Divindade concedida por um juramento explica como usá-la.

Quando você usa o seu Canalizar Divindade, você escolhe qual opção usar. Você deve terminar um descanso curto ou longo para pode usar seu Canalizar Divindade novamente.

Alguns efeitos de Canalizar Divindade requerem um teste de resistência. Quando você usar tais efeitos dessa classe, a CD será igual a CD das suas magias de paladino.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

AURA DA PROTEÇÃO

A partir do 6º nível, sempre que você ou uma criatura amigável a até 3 metros de você tiver que fazer um teste de resistência, aquela criatura ganha um bônus no seu teste de proteção igual a seu modificador de Carisma (com um bônus mínimo de +1). Você deve estar consciente para garantir esse bônus.

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

AURA DA CORAGEM

Começando no 10º nível, você e as criaturas amigáveis dentro de um raio de 3 metros de você não podem ser amedrontadas enquanto você estiver consciente. Se uma criatura amigável que está amedronada entra na sua aura,

a condição amedrontado dela acaba.

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

DESTRUÇÃO DIVINA APRIMORADA

No 11º nível, você fica tão infundido com o poder da justiça que todos os seus ataques corpo-a-corpo com arma carregam poder divino neles. Sempre que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, a criatura sofre 2d8 de dano radiante extra. Se você também usar sua Destrução Divina em um ataque, você adiciona esse dano ao dano extra da sua Destrução Divina.

TOQUE PURIFICADOR

A partir do 14º nível, você pode terminar uma magia em si mesmo. Você também pode usar sua ação para terminar uma magia em uma criatura voluntária que você tocar.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual a seu modificador de Carisma (mínimo uma vez). Você recupera os usos gastos quando termina um descanso longo.

JURAMENTOS SAGRADOS

Se tornar um paladino envolve fazer votos que vinculam o paladino a causa da justiça, um caminho ativo na luta contra o mal. O juramento final, feito quando ele alcança o 3º nível, é a culminação de todo o treinamento do paladino. Alguns personagens com essa classe não se consideram paladinos de fato até chegarem ao 3º nível e fazerem esse juramento. Para outros, a tomada de posse do juramento é uma formalidade, o carimbo oficial do que sempre foi real no coração do paladino.

JURAMENTO DE DEVOÇÃO

O Juramento de Devoção vincula um paladino aos mais sublimes ideias de justiça, virtude e ordem. Algumas vezes chamados de campeões, cavaleiros brancos ou guerreiros sagrados, esses paladinos atendem o ideal do cavaleiro na armadura brilhante, agindo com honra em busca de justiça e do bem maior. Eles se agarram aos mais altos padrões de conduta, e alguns, para o melhor ou para o pior, consideram que o resto do mundo deve ter os mesmos padrões. Muitos dos que fazem esse juramento são devotados aos deuses da lei e do bem e usam os dogmas de seus deuses como medida de sua devoção. Eles consideram os anjos – os perfeitos servos do bem – como seus ideais e incorporam imagens de asas angelicais em seus elmos ou brasões.

DOGMAS DE DEVOÇÃO

Embora as palavras exatas e restrições do Juramento de Devoção variem, os paladinos que fazem esse juramento partilha desses dogmas.

Honestidade. Não minta nem trapaceie. Deixe sua palavra ser sua garantia.

Coragem. Nunca tenha medo de agir, apesar de a cautela ser sensata.

Compaixão. Ajude os outros, proteja os fracos, puna aqueles que os ameaçarem. Mostre misericórdia aos seus adversários, mas tempere isso com sabedoria.

Honra. Trate os outros com equidade e deixe seus feitos honoráveis serem exemplos para eles. Faça o máximo de bem possível causando a menor quantidade de mazelas.

Dever. Seja responsável pelos seus atos e por suas consequências, proteja aqueles confiados aos vossos cuidados e obedeça aqueles que tiverem autoridade sobre você.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

MAGIAS DE JURAMENTO DA DEVOÇÃO

Nível de Paladino Magias

- | | |
|-----|---------------------------------------------|
| 3º | <i>Proteção Contra Bem e Mal, Santuário</i> |
| 5º | <i>Restauração Menor, Zona da Verdade</i> |
| 9º | <i>Sinal de Esperança, Dissipar Magia</i> |
| 13º | <i>Movimentação Livre, Guardião da Fé</i> |
| 17º | <i>Comunhão, Coluna de Chamas</i> |

CANALIZAR DIVINDADE

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

Arma Sagrada. Com uma ação bônus, você pode imbuir uma arma que você esteja empunhando com energia positiva, usando seu Canalizar Divindade. Por 1 minuto, você adiciona seu modificador de Carisma nas rolgens de dano feitas com essa arma (bônus mínimo de +1). A arma também emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra mais 6 metros além. Se a arma ainda não for mágica, ela se torna mágica por essa duração.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você não estiver mais segurando ou portando a arma, ou estiver inconsciente, esse efeito termina.

Expulsar o Profano. Com uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e faz uma oração censurando corruptores e mortos-vivos, usando seu Canalizar Divindade. Cada corruptor ou morto-vivo que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano.

Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar.

AURA DE DEVOÇÃO

A partir do 7º nível, você e as criaturas amistosas a até 3 metros não podem ser enfeitiçadas ou possuídas enquanto você estiver consciente. Se uma criatura amigável que está enfeitiçada ou possuída entra na sua aura, essa condição acaba.

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

PUREZA DE ESPÍRITO

A partir do 15º nível, você estará sempre sob efeito da magia escudo da fé.

HALO SAGRADO

No 20º nível, com uma ação, você pode emanar uma aura de luz solar. Por 1 minuto, luz plena emana de você num raio de 9 metros, penumbra brilha mais 9 metros além.

Sempre que uma criatura inimiga começar seu turno na luz plena, a criatura sofrerá 10 de dano radiante.

QUEBRANDO SEU JURAMENTO

Um paladino tenta se manter nos mais altos padrões de conduta, mas, até mesmo o mais virtuoso paladino é falível. Algumas vezes, o caminho certo se mostra muito exigente, algumas vezes, uma situação requer o menor dentre dois males e, as vezes, o calor da emoção faz com que um paladino transgrida seu juramento.

Um paladino que tenha quebrado um voto, geralmente buscará absolvição de um clérigo que partilhe sua crença ou de outro paladino da mesma ordem. O paladino deveria gastar toda uma noite em vigília, orando, como sinal de penitência, ou realizar um ato rápido similar de abnegação. Depois de um rito de confissão e perdão, o paladino se sente renovado.

Se um paladino, por vontade própria, violar seu juramento e não demonstrar sinal de arrependimento, as consequências podem ser mais severas. A critério do Mestre, um paladino impenitente deveria ser forçado a abandonar essa classe e adotar outra, ou ainda pegar a opção Paladino Quebrador de Juramento, que aparece no Guia do Mestre

Além disso, por essa duração, você tem vantagem em testes de resistência contra magias.

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

JURAMENTO DOS ANCIÕES

O Juramento dos Anciões é tão antigo quanto a raça dos elfos e os rituais dos druidas. Algumas vezes chamados de cavaleiros feéricos, cavaleiros verdejantes ou cavaleiros dos chifres, paladinos que fazem esse juramento lançam sua sorte com o lado da luz na batalha cósmica contra as trevas, porque eles amam as coisas belas e vivificantes do mundo, não necessariamente porque eles acreditam em princípios de honra, coragem e justiça. Eles adornam suas armaduras e roupas com imagens de coisas que crescem – folhas, galhadas ou flores – para refletir seu comprometimento em preservar a vida e a luz no mundo.

DOGMAS DOS ANCIÕES

Os dogmas do Juramento dos Anciões tem sido preservados por incontáveis séculos. Esse juramento enfatiza os princípios do bem acima de qualquer interesse de ordem ou caos. Seus quatro princípios centrais são simples.

Acenda a Luz. Através dos seus atos de misericórdia, gentileza e piedade, acenda a luz da esperança no mundo, afastando o desespero.

Abrigue a Luz. Onde houver bem, beleza, amor e riso no mundo, mantenha-se contra a maldade que pode engolir isso. Onde a vida floresce, mantenha-se contra as forças que podem torná-la estéril.

Preserve Sua Própria Luz. Deleite-se com música e risadas, beleza e arte. Se você permitir que a luz morra em seu coração, você não poderá preservá-la no mundo.

Seja a Luz. Seja uma glorioso guia para todos que vivem em desespero. Deixe a luz da sua alegria e coragem brilhar através de todos os seus feitos.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

MAGIAS DE JURAMENTO DOS ANCIÕES

Nível de Paladino Magias

3º	Golpe Constrictor, Falar com Animais
5º	Raio Lunar, Passo Nebuloso
9º	Ampliar Plantas, Proteção Contra Energia
13º	Tempestade de Gelo, Pele de Pedra
17º	Comunhão com a Natureza, Caminhar em Árvores

CANALIZAR DIVINDADE

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

Fúria da Natureza. Você pode usar seu Canalizar Divindade para invocar forças primitivas para enredar um oponente. Com uma ação, você pode fazer com que vinhas espetrais cresçam e alcancem todas as criaturas a até 3 metros de você, que você possa ver. As criaturas devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou ficarão impedidas. Enquanto estiver impedida pelas vinhas, a criatura repete o teste de resistência no final de cada turno dela. Se obtiver sucesso, ela se libertam e as vinhas desaparece.

Expulsar os Infiéis. Você pode usar seu Canalizar Divindade para pronunciar palavras antigas que são dolorosas para fadas e corruptores que as ouvem. Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e cada fada ou corruptor que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano.

Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar. A forma verdadeira da criatura é revelada enquanto está expulsa.

AURA DA VIGILÂNCIA

A partir do 7º nível, a magia antiga fica tão profunda em você que ela forma uma proteção mística. Você e as criaturas amistosas a até 3 metros tem resistência ao dano de magias.

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

SENTINELA IMORTAL

A partir do 15º nível, quando você for reduzido a 0 pontos de vida, mas não morrer totalmente, você pode escolher cair para 1 ponto de vida no lugar. Alternativamente, se você for alvo de algum efeito que o mataria instantaneamente sem lhe dar dano, você pode escolher negar essa efeito.

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

Além disso, você não sofre nenhum efeito colateral por envelhecer e você não pode envelhecer magicamente.

CAMPEÃO DOS ANCIÕES

No 20º nível, você pode assumir a forma de uma antiga força da natureza, tomando a aparência que desejar. Por exemplo, sua pele poderia ficar verde ou adquirir uma textura de casca de árvore, seu cabelo poderia ficar com aparência de folhas ou musgo ou poderia crescer galhadas ou uma juba como a de um leão. Usando sua ação, você sofre uma transformação. Por 1 minuto, você ganha os seguintes benefícios:

- No início de cada um dos seus turnos, você recupera 10 pontos de vida.
- Sempre que você for conjurar uma magia de paladino que tiver um tempo de conjuração de 1 ação, você pode conjurá-la usando uma ação bônus, ao invés.
- Criaturas inimigas a até 3 metros de você tem desvantagem em testes de resistência contra suas magias de paladino e as opções de Canalizar Divindade.

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

JURAMENTO DA VINGANÇA

O Juramento de Vingança é um comprometimento solene de punir aqueles que cometem pecados graves. Quando forças malignas chacinam camponeses indefesos, quando todo um povo se volta contra a vontade dos deuses, quando uma guilda de ladrões cresce e se torna violenta e poderosa, quando um dragão investe através da zona rural – em momentos como esses, paladinos surgem e fazem o Juramento de Vingança para tornar certo o que já foi errado. Para esses paladinos – algumas vezes chamados de vingadores ou de cavaleiros negros – sua própria pureza não é tão importante quanto trazer justiça.

DOGMAS DE VINGANÇA

Os dogmas do Juramento de Vingança variam de paladino para paladino, mas todos os dogmas giram em torno de punir malfeitos a qualquer custo. Paladinos que defendem esses dogmas estão dispostos a sacrificar, até mesmo sua própria integridade para fazer justiça sobre aqueles que praticaram o mal, de modo que, muitas vezes, os paladinos são neutros ou leais e neutros em alinhamento. Os princípios fundamentais dos dogmas são brutalmente simples.

Combater o Mal Maior. Entre escolher lutar contra meus inimigos jurados ou combater um mal menor. Eu escolho o mal maior.

Sem Misericórdia para os Malignos. Inimigos comuns podem ter minha misericórdia, mas meus inimigos jurados não.

A Todo Custo. Meus escrúpulos não podem ficar no caminho do extermínio dos meus inimigos.

Restituição. Se meus inimigos causaram ruina no mundo, é porque eu falhei em detê-los. Devo ajudar aqueles prejudicados pelos delitos.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

MAGIAS DE JURAMENTO DE VINGANÇA

Nível de Paladino Magias

3º	<i>Perdição, Marca do Caçador</i>
5º	<i>Imobilizar Pessoa, Passo Nebuloso</i>
9º	<i>Velocidade, Proteção Contra Energia</i>
13º	<i>Banimento, Porta Dimensional</i>
17º	<i>Imobilizar Monstro, Vidência</i>

CANALIZAR DIVINDADE

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

Abjurar Inimigo. Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e faz uma prece de condenação, usando seu Canalizar Divindade. Escolha uma criatura a até 18 metros de você que você possa ver. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, a não ser que seja imune a ser amedrontada. Corruptores e mortos-vivos tem desvantagem nesse teste de resistência.

Num fracasso no teste de resistência, a criatura ficará amedrontada por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. Enquanto estiver amedrontada, o deslocamento da criatura será 0 e ela não pode receber qualquer bônus de deslocamento.

Em um sucesso, o deslocamento da criatura é reduzido à metade por 1 minuto ou até que ela sofra qualquer dano.

Voto de Inimizade. Com uma ação bônus, você pode pronunciar um voto de inimizade contra uma criatura que você possa ver a até 3 metros, usando seu Canalizar Divindade. Você ganha vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até ela cair a 0 pontos de vida ou cair inconsciente.

VINGADOR IMPLENÁVEL

No 7º nível, seu foco sobrenatural ajuda você a impedir a fuga de um inimigo. Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, você pode se mover até metade do seu deslocamento, imediatamente depois do ataque, e fazer outro ataque corpo-a-corpo contra a criatura, se ela estiver dentro do seu alcance, como parte da mesma reação. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

ALMA DE VINGANÇA

A partir do 15º nível, a autoridade com a qual você fala seu Voto de Inimizade lhe dá maior poder sobre seu inimigo. Quando uma criatura sob efeito do seu Voto de Inimizade realizar um ataque, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura, se ela estiver ao seu alcance.

ANJO VINGADOR

No 20º nível, você pode assumir a forma de um anjo vingador. Usando sua ação, você sofre uma transformação. Por 1 hora, você ganha os seguintes benefícios:

- Asas crescem nas suas costas e lhe concedem deslocamento de voo de 18 metros.
- Você emana uma aura de ameaça num raio de 9 metros. A primeira vez que qualquer criatura inimiga entrar na aura ou começar seu turno nela, durante uma batalha, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. Jogadas de ataque contra a criatura amedrontada tem vantagem.

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

JURAMENTO DA CONQUISTA

O Juramento da Conquista chama os paladinos que buscam a glória na batalha e a subjugação de seus inimigos. Eles devem esmagar as forças do caos. Às vezes, chamados de cavaleiros tiranos ou monges de ferro, aqueles que seguem a este juramento, se reúnem em ordens sombrias que servem deuses ou filosofias de guerra e a um grande poder ordenado.

Alguns desses paladinos chegam a conspirar com os poderes dos Nove Infernos, valorizando o domínio da lei sobre o bálsamo da misericórdia. O Arquidiabo Bel, senhor da guerra de Avemus, conta muitos desses paladinos - chamados cavaleiros do inferno- como seus mais fervorosos adeptos. Os cavaleiros do inferno cobrem suas armaduras com troféus tirados de inimigos caídos, um aviso sombrio para quem se atreve a se opor a eles e aos decretos de seus senhores. Esses cavaleiros são muitas vezes resgatados por outros paladinos desse juramento, que acreditam que os cavaleiros do inferno vagaram muito para a escuridão.

DOGMAS DA CONQUISTA

Um paladino que toma este juramento tem os princípios da conquista queimados no braço.

Apagar a Chama da Esperança. Não basta apenas derrotar um inimigo na batalha. Sua vitória deve ser tão esmagadora que a vontade de seus inimigos de lutar é quebrada para sempre. Uma lâmina pode acabar com uma vida. O medo pode acabar com um império.

Regra com Punho de Ferro. Uma vez que você conquistou, não tolere nenhuma dissidência. Sua palavra é lei. Aqueles que obedecerem serão favorecidos. Aqueles que o desafiam, serão punidos como um exemplo para todos os que seguem.

Força Acima de Tudo. Você deve governar até surgir alguém mais forte. Então você deve ficar mais forte e enfrentar o desafio, ou cair em sua própria ruína.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

MAGIAS DE JURAMENTO DA CONQUISTA

Nível de Paladino Magias

3º	<i>Armadura de Agathys, Comando</i>
5º	<i>Imobilizar Pessoa, Arma Espiritual</i>
9º	<i>Rogar Maldição, Medo</i>
13º	<i>Dominar Besta, Pele de Pedra</i>
17º	<i>Névoa Mortal, Dominar Pessoa</i>

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você segue este juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir.

Presença Conquistadora. Você pode usar seu Canalizar Divindade para exalar uma presença aterrorizante. Com uma ação, você pode forçar cada criatura de sua escolha que você possa ver, dentro de um raio de 9 metros de você para fazer um teste resistência de sabedoria. Em uma falha, uma criatura fica com medo de você por 1 minuto. A criatura assustada pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Ataque Guiado. Você pode usar seu Canalizar Divindade para atacar com precisão sobrenatural. Quando você faz uma rolagem de ataque, você pode usar sua canalizar divindade para ganhar um bônus de +10 na rolagem. Você pode fazer essa escolha depois de ver o resultado, mas antes que o mestre dega se o ataque acertou ou errou.

AURA DA CONQUISTA

A partir do 7º nível, você emana constantemente uma aura ameaçadora enquanto você não estiver incapacitado. A aura se estende a 3 metros de você em todas as direções, mas não através de cobertura total.

Se uma criatura tem medo de você, sua velocidade é reduzida para 0 metros dentro da aura, e essa criatura toma dano psíquico igual à metade do seu nível de paladino se ela começar seu turno dentro dela.

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

REPREENSÃO ARROGANTE

A partir do 15º nível, aqueles que se atrevem a atacar você, são psiquicamente punidos por sua audácia. Sempre que uma criatura atinge você com um ataque, essa criatura toma dano psíquico igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1) se você não estiver incapacitado.

CONQUISTADOR INVENCÍVEL

No 20º nível, você ganha a capacidade de aproveitar uma extraordinária proeza marcial. Com uma ação, você pode tomar-se magicamente um avatar da conquista, ganhando os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você ganha resistência a todo tipo de dano.
- Quando você faz uma ação de ataque em seu turno, você pode fazer um ataque adicional como parte dessa ação.
- Seus ataques de armas corpo-a-corpo são golpes críticos em uma rolagem de 19 ou 20 no d20.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

JURAMENTO DA REDENÇÃO

O Juramento da Redenção estabelece um caminho difícil ao paladino, ele exige que o guerreiro sagrado use a violência apenas como último recurso. Paladinos que se dedicam para este juramento acreditam que qualquer pessoa possa ser redimida e que o caminho da benevolência e da justiça é aquele que qualquer pessoa pode caminhar. Esses paladinos enfrentam criaturas malignas com a esperança de transformar seus inimigos na luz, e eles matam seus inimigos somente quando tal ação claramente salvará outras vidas. Os paladinos que seguem esse caminho são conhecidos como redentores.

Os redentores são idealistas, eles não são tolos. Os redentores sabem que os mortos-vivos, demônios, diabos e outras ameaças sobrenaturais podem ser inherentemente malignos. Contra tais criaturas, os paladinos que seguem este juramento, trazem a ira completa de suas armas e magias. No entanto, os redentores ainda rezam para que, um dia, até criaturas malignas, encontrarão a sua própria redenção.

DOGMAS DA REDENÇÃO

Os princípios do Juramento da Redenção mantêm um paladino com um alto padrão de paz e justiça.

Paz. A violência é uma arma de último recurso. Diplomacia e compreensão são os caminhos para a paz duradoura.

Inocência. Todas as pessoas começam a viver em um estado inocente, e é o meio ambiente deles ou a influência das forças das trevas que as levam ao mal. Definindo um exemplo apropriado e trabalhando para curar as feridas de um mundo profundamente imperfeito, você pode ajustar qual quer um no caminho justo.

Paciência. A mudança leva tempo. Aqueles que caminharam pelo caminho dos ímpios devem receber lembretes para mantê-los honestos e verdadeiros. Uma vez que você plantou a semente da justiça em uma criatura, você deve trabalhar dia após dia para permitir que essa semente sobreviva e floresça.

Sabedoria. Seu coração e mente devem permanecer claros, pois eventualmente você será forçado a admitir a derrota. Embora toda criatura possa ser redimida, alguns estão tão aprofundados no caminho do mal, que você não tem mais escolha do que acabar com suas vidas pelo bem maior. Qualquer ação desse tipo deve ser cuidadosamente ponderada e as consequências completamente entendidas, mas uma vez que você tomou a decisão, siga com ela sabendo que este é seu caminho.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

MAGIAS DE JURAMENTO DA REDENÇÃO

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>Santuário, Sono</i>
5º	<i>Imobilizar Pessoa, Acalmar Emoções</i>
9º	<i>Contramágica, Padrão Hipnótico</i>
13º	<i>Esfera Resiliente de Otiluke, Pele de Pedra</i>
17º	<i>Imobilizar Monstro, Muralha de Energia</i>

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você segue este juramento no 3º nível, você ganha as seguintes duas opções de Canalização Divina.

Emissário da Paz. Você pode usar sua Canalização Divina para aumentar sua presença com o poder divino. Como ação bônus, você concede vantagem ao teste de Carisma (Persuasão) pelos próximos 10 minutos.

Repreendendo a Violência. Você pode usar sua Canalização Divina para repreender aqueles que usam a violência. Imediatamente após um atacante a até 9 metros de você, causar danos com um ataque contra uma criatura diferente de você, você pode usar sua reação para forçar o atacante a fazer um teste de resistência de sabedoria. Caso falhe no teste, o atacante recebe dano radiante igual ao dano que acabou de fazer. Em sucesso, recebe metade do dano.

AURA DO GUARDIÃO

A partir do 7º nível, você pode proteger os outros de danos ao custo de sua própria saúde. Quando uma criatura dentro de 3 metros de você receber dano, você pode usar sua reação para magicamente receber o dano ao invés daquela criatura. Esta característica não transfere quaisquer outros efeitos que possam acompanhar o dano.

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

ESPÍRITO PROTECTOR

A partir do 15º nível, uma presença sagrada repara suas feridas na batalha. Você recupera pontos de vida iguais a 1d6 + metade do seu nível de paladino se você terminar o seu turno em combate com menos da metade de seus pontos de vida restantes e você não estiver incapacitado.

EMISSÁRIO DA REDENÇÃO

No 20º nível, você se torna um avatar da paz, o que lhe os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a todos os danos causados por outras criaturas (seus ataques, magias e outros efeitos).
- Sempre que uma criatura atingir você com um ataque, ela recebe dano radiante igual à metade do dano que você recebe.
- A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra a CD das suas magias. Se falhar ela deve escolher outro alvo ou perderá o ataque.

Se você atacar uma criatura, conjurar uma magia nociva sobre ela ou causar dano à ela por qualquer outro meio sem ser essa característica, nenhum desses efeitos funciona nessa criatura até você terminar um descanso longo.

QUEBRADOR DE JURAMENTO

Um Quebrador de Juramento é um paladino que quebrou seus juramentos sagrados ao perseguir alguma ambição sombria ou servir um poder maligno. Toda a luz que queimava no coração do paladino foi extinta. Apenas as trevas permaneceram.

Um paladino deve ser mal e pelo menos 3º nível para se tornar um Quebrador de Juramento. O paladino substitui as características específicas do seu Juramento Sagrado pelas características de Quebrador de Juramento

MAGIAS DE QUEBRADOR DE JURAMENTO

Um paladino Quebrador de Juramento perde as magias de juramento ganhas anteriormente e, no lugar, ganha as magias de Quebrador de Juramento nos níveis de paladino listados.

MAGIAS DE QUEBRADOR DE JURAMENTO

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>Infringir Ferimentos, Repreensão Infernal</i>
5º	<i>Coroa da Loucura, Escuridão</i>
9º	<i>Animar Mortos, Rogar Maldição</i>
13º	<i>Confusão, Malogro</i>
17º	<i>Dominar Pessoa, Praga</i>

CANALIZAR DIVINDADE

Um paladino Quebrador de Juramento de 3º nível ou superior adquire as duas opções de Canalizar Divindade a seguir.

Controlar Morto-vivo. Com uma ação, o paladino pode afetar uma criatura morta-viva que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se fracassar na resistência, o alvo deve obedecer os comandos do paladino pelas próximas 24 horas ou até o paladino usar essa opção de Canalizar Divindade novamente. Um morto-vivo cujo nível de desafio seja igual ou superior ao nível do paladino é imune a esse efeito.

Aspecto Apavorante. Com uma ação, o paladino canaliza as emoções mais sombrias e as foca em uma explosão de ameaça mágica. Cada criatura, à escolha do paladino, a até 9 metros dele, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria se puder ver o paladino. Se fracassar na resistência, o alvo ficará amedrontado em relação ao paladino por 1 minuto. Se uma criatura amedrontada por esse efeito terminar o turno dela a mais de 9 metros do paladino, ela pode tentar realizar outro teste de resistência de Sabedoria para terminar o efeito sobre si.

AURA DE ÑDIO

A partir do 7º nível, o paladino, assim como quaisquer corruptores e mortos-vivos amigáveis ao paladino a até 3 metros dele, ganham um bônus nas jogadas de dano com armas corpo-a-corpo igual ao modificador de Carisma do paladino (mínimo de +1). Uma criatura pode receber os benefícios dessa característica apenas de um paladino por vez.

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

RESISTÊNCIA SOBRENATURAL

No 15º nível, o paladino ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

SENHOR DO PAVOR

No 20º nível, o paladino pode, com uma ação, envolver a si mesmo com uma aura de trevas que dura por 1 minuto. A aura reduz qualquer luz plena num raio de 9 metros em volta do paladino a penumbra. Sempre que um inimigo que esteja amedrontado em relação ao paladino começar seu turno na aura, ela sofre 4d10 de dano psíquico. Além disso, o paladino e criaturas que ele escolher na aura, são encobertas por sombras profundas. As criaturas que dependem de visão tem desvantagem nas jogadas de ataque contra as criaturas encobertas pelas sombras.

Enquanto a aura durar, o paladino pode usar uma ação bônus, no seu turno, para fazer com que as sombras na aura ataquem uma criatura. O paladino realiza um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, o alvo sofre dano necrótico igual a 3d10 + o modificador de Carisma do paladino.

Após ativar a aura, o paladino não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

PENITÊNCIA DO QUEBRADOR DE JURAMENTO

Se você permitir que um jogador escolha a opção de Quebrador de Juramento, você pode posteriormente permitir que o paladino faça uma penitência e volte a ser um paladino verdadeiro novamente.

O paladino que deseje absolvição deve primeiro verter sua tendência maligna e demonstrar sua mudança de tendência através de palavras e ações. Tendo feito isso, o paladino perde todas as características de Quebrador de Juramento e deve escolher uma divindade e um juramento sagrado. (Com sua permissão, o jogador pode escolher uma divindade ou juramento sagrado diferente do que o personagem tinha anteriormente.) Porém, o paladino não ganha habilidades de classe específicas ao juramento sagrado até ter completado algum tipo de missão ou teste perigoso, como determinado pelo Mestre.

Um paladino que quebre seu juramento sagrado uma segunda vez pode se tornar um quebrador de juramento novamente, mas não pode mais ser absolvido.

PATRULHEIRO

PATRULHEIRO

Nível	Proficiência	Características	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Inimigo Favorito, Explorador Natural	—	—	—	—	—
2º	+2	Estilo de Luta, Conjuração	2	—	—	—	—
3º	+2	Conclave de Patrulheiro, Conciênciia Primitiva	3	—	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	—	—	—	—
5º	+3	Ataque Extra	4	2	—	—	—
6º	+3	Inimigo Favorito Aprimorado, Explorador Natural Aprimorado	4	2	—	—	—
7º	+3	Característica de Conclave de Patrulheiro	4	3	—	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade, Mestre em Armadilhas	4	3	—	—	—
9º	+4	—	4	3	2	—	—
10º	+4	Desaparecer	4	3	2	—	—
11º	+4	Característica de Conclave de Patrulheiro	4	3	3	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	—	—
13º	+5	—	4	3	3	1	—
14º	+5	Camuflagem	4	3	3	1	—
15º	+5	Característica de Juramento Sagrado	4	3	3	2	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	2	—
17º	+6	—	4	3	3	3	1
18º	+6	Sentidos Selvagens	4	3	3	3	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	3	2
20º	+6	Matador de Inimigos	4	3	3	3	2

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um Patrulheiro você ganha as seguintes características

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de patrulheiro

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de constituição por nível de patrulheiro após o 1º

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras Leves, Médias e Escudos

Armas: Armas simples e marciais

Ferramentas: Kit de Herbalismo, Armadilhas

Testes de Resistência: Força, Destreza

Perícias: Sobrevivência, Escolha três dentre Adestrar Animais, Atletismo, Furtividade, Intuição, Investigação, Natureza e Percepção

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) brunea ou (b) armadura de couro
- (a) duas armas simples corpo-a-corpo ou (b) uma arma marcial e um escudo
- (a) um pacote de explorador ou (b) um pacote de aventureiro
- Um arco longo e uma aljava com 20 flechas ou (b) uma besta leve e 20 viroles

INIMIGO FAVORITO

A partir do 1º nível, você tem experiência significativa estudando, rastreando, caçando e, até mesmo, falando com certos tipos de inimigos. Escolha um tipo de inimigo favorito: aberrações, bestas, celestiais, constructos, corruptores, dragões, elementais, fadas, gigantes, monstruosidades, mortos-vivos, ou uma raça de humanoides (como anões ou orcs por exemplos). Se você passar pelo menos um minuto observando uma criatura fora de combate, ou um minuto estudando os rastros de uma criatura, ou derrotar uma criatura em um combate, você pode trocar o tipo do seu inimigo favorito para o tipo dessa criatura. Uma vez que mudou o tipo de inimigo favorito, não poderá fazê-lo até terminar um descanso longo.

Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, assim como em testes de Inteligência para lembrar informações sobre eles, testes de Destreza (Furtividade) para se esconder deles e testes de Carisma (Enganação) ou Carisma (Intimidação) quando interagir com eles.

No 6º nível, você tem vantagem em iniciativa quando for combater seu inimigo favorito.

No 14º nível, jogadas de ataques contra seu inimigo favorito são consideradas acertos críticos em resultados 19 ou 20 no d20.

EXPLORADOR NATURAL

Você está particularmente familiarizado com um tipo de ambiente natural e é perito em viajar e sobreviver em tais regiões. Escolha um tipo de terreno favorito: ártico, costa, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo. Quando você fizer um teste de Inteligência ou de Sabedoria relacionado ao seu terreno favorito, seu bônus de proficiência será dobrado se você estiver usando uma perícia na qual seja proficiente. Quando você terminar um descanso longo em um terreno que não é seu terreno favorito, você pode trocar para esse terreno no lugar.

Enquanto viajar por uma hora ou mais em seu terreno favorito, você ganha os seguintes benefícios:

- Terreno difícil não retarda a viagem do seu grupo.
- Seu grupo não pode se perder, exceto por meios mágicos.
- Mesmo quando você estiver engajado em outra atividade enquanto viaja (como forragear, navegar ou rastrear), você se mantém alerta ao perigo.
- Se vocês estiverem viajando sozinho, você pode se mover furtivamente com seu ritmo de viagem normal.
- Quando você forrageia, você encontra o dobro de comida que normalmente encontraria.
- Enquanto estiver rastreando outras criaturas, você também descobre a quantidade exata delas, seus tamanhos e a quanto tempo elas passaram pela área.

No 6º nível, terreno difícil, mágico ou não, não pode reduzir sua velocidade de deslocamento no seu terreno favorito.

No 10º nível, você não pode ser surpreso enquanto está no seu terreno favorito.

ESTILO DE LUTA

No 2º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano nas jogadas de dano dos seus ataques com sua ação bônus.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-acorpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

CONJURAÇÃO

Quando você alcança o 2º nível, você aprende a usar a essência mágica da natureza para conjurar magias, como um druida faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de patrulheiro.

PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS

A tabela Patrulheiro mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. 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.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de patrulheiro. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + metade do seu nível de patrulheiro, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um patrulheiro de 5º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Sabedoria de 14, sua lista de magias preparadas pode incluir quatro magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de patrulheiro requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para conjurar suas magias de patrulheiro, já que sua magia vem da sua sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a 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 patrulheiro 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

CONCLAVE DE PATRULHEIRO

No 3º nível, você escolhe emular os ideais de treinamento de um conclave de patrulheiro, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3º nível e novamente no 7º, 11º e 15º nível.

CONSCIÊNCIA PRIMITIVA

A partir do 3º nível, sua maestria do conhecimento de patrulheiro permite que você estabeleça um poderoso elo com bestas e com a terra ao seu redor.

Você possui uma habilidade inata de se comunicar com bestas e elas consideram você como um espírito semelhante. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples a bestas como uma ação e pode compreender seu ânimo e intenção básicos. Você aprende o estado emocional dela, suas necessidades imediatas (como comida e abrigo) e ações que você pode tomar (se aplicável) para persuadi-la a não atacar.

Você não pode usar essa habilidade contra uma criatura que você tenha atacado nos últimos 10 minutos.

Além disso, você pode sintonizar seus sentidos para determinar se algum dos seus inimigos favoritos está espreitando nas redondezas. Ao passar 1 minuto ininterrupto em concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia), você pode indentificar traços e verificar se seu inimigo favorito está presente a até 8 quilometros de você. Essa característica revela a quantidade deles e a direção e distância com boa precisão dessas criaturas (em quilometros) de você.

Você pode gastar um espaço de magia de 1º nível ou superior, se o fizer você verifica não só para o seu inimigo favorito, mas todas as opções possíveis de inimigo favorito. Se houverem múltiplos grupos de tipos de inimigos no alcance, você descobre essas informações de cada grupo.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

MESTRE EM ARMADILHAS

A partir do 8º nível, você se torna especialista em montar armadilhas de modo efetivo. Quando for montar uma armadilha, você tem vantagem nos testes de habilidade para prepará-la. (O livro do mestre tem boas opções de exemplos).

DESAPARECER

A partir do 10º nível, você pode usar a ação Esconder como ação bônus. Além disso, você e quem escolher que estiver viajando junto não podem ser rastreadas por meios não mágicos, a não ser que você escolha deixar um rastro.

CAMUFLAGEM

A partir do 14º nível, você pode passar 1 minuto criando uma camuflagem. Você deve ter acesso a lama, terra, plantas, fuligem, ou outros materiais que possam ser usados para criar a camuflagem. Você pode criar para outras criaturas também, passando 1 minuto adicional para cada criatura.

Quando estiver camuflado deste jeito, você pode se esconder mesmo se estiver em uma área levemente obscurecida e você ganha um bônus igual seu modificador de Sabedoria em testes de Furtividade.

SENTIDOS SELVAGENS

No 18º nível, você ganha sentidos preternaturais que o ajudam a lutar contra criaturas que você não pode ver. Você ganha sentido cego com alcance de 9 metros.

MATADOR DE INIMIGOS

No 20º nível, você se torna um caçador incomparável. Você pode adicionar um bônus igual ao seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque e de dano que fizer contra seu inimigo favorito.

CONCLAVES DE PATRULHEIRO

Através do ambiente selvagem, patrulheiro se reunem para formar conclaves – associações independentes cujos membros partilham uma visão similar da melhor forma de proteger a natureza daqueles que a despojam.

CONCLAVE DA BESTA

Muitos patrulheiros sentem-se mais a vontade no ambiente selvagem que na civilização, ao ponto de animais consideram-nos como semelhantes. Patrulheiros do Conclave da Besta desenvolvem um vínculo poderoso com uma besta, posteriormente fortalecendo esse vínculo com o uso de magia.

COMPANHEIRO ANIMAL

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. (apêndice D apresenta as estatísticas do falcão, mastim e pantera, como exemplos). O cavalo de montaria pode ser selecionado. 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 cinco vezes seu nível de patrulheiro, o que for maior. Como qualquer criatura, seu companheiro pode gastar Dados de Vida durante um descanso curto. O patrulheiro também pode cuidar da criatura, gastando seus próprios dados de vida para curá-la, adicione o modificador de Constituição da besta.

A besta obedece os seus comando da melhor forma que puder. Ela realiza o turno dela na sua iniciativa.

No seu turno, você pode comandar verbalmente a besta para onde ela deve se mover e se ela deve usar Disparada, Desengajar ou Esquivar, sem usar sua ação para fazê-lo.

Você pode usar sua ação para comandá-la verbalmente a realizar as ações de Ataque, ou Ajuda. Ela irá continuar atacando o alvo até que este morra ou caia inconsciente, sem que precise gastar outra ação para comandá-la. O mestre pode decidir o que o animal fará, caso você não lhe dê nenhum comando. Ela nunca precisa do seu comando para realizar reações, como em um ataque de oportunidade por exemplo.

Se você tiver a característica Ataque Extra, você pode realizar apenas um ataque e comandar a besta a realizar a ação de Ataque dela.

Ela age por contra própria se você estiver incapacitado ou ausente, focando-se em defender você.

A besta pode mover furtivamente com ritmo de viagem normal enquanto viaja com você no seu terreno favorito.

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.

TREINAMENTO EXCEPCIONAL

No 7º nível, você pode comandar a besta para Ajudar ou Encobrir-se sem gastar uma ação para fazê-lo. Se você comandar a besta para Atacar e ela tiver a característica ataques múltiplos, ela pode escolher realizar essa ação.

Quando seu companheiro animal for sujeito à um efeito, como o sopro de um dragão ou a magia *relâmpago*, que permita fazer um teste de resistência para receber metade do dano, seu companheiro não recebe dano nenhum se passar no teste e apenas metade se falhar.

Além disso, os ataques da besta contam como mágicos, com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

TEMPESTADE DE GARRAS E PRESAS

A partir do 11º nível, seu companheiro pode realizar um ataque adicional quando realizar a ação Atacar. Se a besta tiver a ação ataques múltiplos, você escolhe qual ataque ela repete.

DEFESA DA BESTA SUPERIOR

A partir do 15º nível, quando conjurar uma magia que tenha como alvo você mesmo, a besta também pode ganhar os efeitos caso esteja a até 9 metros de você.

CONCLAVE DO CAÇADOR

Alguns patrulheiros buscam dominar armas para proteger melhor a civilização dos terrores do ambiente selvagem. Membros do Conclave do Caçador aprendem técnicas especializadas de luta usadas contra as mais terríveis ameaças, desde ogros enfurecidos e hordas de orcs até enormes gigantes e dragões aterradores.

PRESA DO CAÇADOR

No 3º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Assassino de Colossos. Sua tenacidade pode derrubar os mais poderosos oponentes. Quando você atinge uma criatura com um ataque com arma, a criatura sofre 1d8 de dano extra, se ela estiver abaixo do máximo de pontos de vida dela. Você só pode causar esse dano extra uma vez por turno.

Matador de Gigantes. Quando uma criatura Grande ou maior a até 1,5 metro de você atingir ou errar um ataque contra você, você pode fazer um ataque contra a criatura, imediatamente após o ataque dela, considerando que você possa ver a criatura. Você só pode fazer esse ataque extra uma vez por turno.

Destridor de Hordas. Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você fizer um ataque com arma, você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a até 1,5 metro do alvo original e esteja no alcance da sua arma.

TÁTICAS DEFENSIVAS

No 7º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Escapar da Horda. Seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Defesa Contra Múltiplos Ataques. Quando uma criatura faz um ataque contra você, independente de acertar ou não, você recebe +4 de bônus na CA contra todos os ataques subsequentes feitos por essa criatura no resto do turno.

Vontade de Aço. Você não pode ser amedrontado.

ATAQUE MÚLTIPLO

No 11º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Saraivada. Você pode usar sua ação para realizar um ataque à distância com arma contra qualquer número de criatura a até 3 metros de um ponto que você possa ver, no alcance da sua arma. Você deve ter munição para cada alvo, como normal, e você realiza uma jogada de ataque separada para cada alvo.

Ataque Giratório. Você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra qualquer número de criaturas a até 1,5 metro de você, realizando uma jogada de ataque separada para cada alvo.

DEFESA DE CAÇADOR SUPERIOR

No 15º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Evasão. Você tem vantagem em testes de resistência de Destreza. Você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro de fogo de um dragão vermelho ou uma magia relâmpago. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

Manter-se Contra a Maré. Quando estiver a 1,5 de distância de mais de um inimigo, você tem resistência ao dano que eles lhe causarem.

Esquiva Sobrenatural. Quando um atacante que você possa ver, atinge você com um ataque, você pode usar sua reação para fazê-lo rolar novamente o ataque com desvantagem.

CONCLAVE DO RASTREADOR SUBTERRÂNEO

Muitos povos descem para as profundezas do Subterrâneo apenas sob as condições mais urgentes, empreendendo alguma busca desesperada ou seguindo promessas de vastas riquezas. Com demasiada frequência, maiores antigos ocultos abaixo da terra e patrulheiros do Conclave dos Rastreadores Subterrâneos se esforçam para descobrir e derrotar tais ameaças antes que elas possam alcançar a superfície.

MAGIA DE RASTREADOR SUBTERRÂNEO

A partir do 3º nível, você ganha acesso a magias adicionais no 3º, 5º, 9º, 13º e 17º níveis. Uma vez que você tenha ganhado acesso a essa magia adicional, você sempre a terá preparada. Magias de adicionais não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia. Caso uma dessas magias não apareça na lista de magias de patrulheiro, a magia será, no entanto, uma magia de patrulheiro para você.

MAGIAS DO RASTREADOR SUBTERRÂNEO

Nível de Patrulheiro	Magias
3º	<i>Disfarçar-se, Proteção Contra Bem e Mal</i>
5º	<i>Truque de Corda, Reflexos</i>
9º	<i>Luz do Dia, Dissipar Magia</i>
13º	<i>Invisibilidade Maior, Olho Arcano</i>
17º	<i>Similaridade, Muralha de Pedra</i>

BATEDOR DO SUBTERRÂNEO

No 3º nível, você domina a arte da emboscada. Você recebe um bônus nas suas jogadas de iniciativa igual ao seu modificador de Sabedoria.

No primeiro turno de cada combate, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros, que dura até o fim desse turno. Se você realizar uma ação de ataque nesse turno, pode realizar um ataque adicional como parte dessa ação. Se esse ataque acertar o alvo recebe um dano adicional de 1d8 do mesmo tipo de dano da arma.

VISÃO UMBRAL

No 3º nível você ganha visão no escuro com alcance de 18 metros. Caso já possua visão escura proveniente de sua raça, ela aumenta em 9 metros.

Você também é um adepto de evitar criaturas que dependem da visão no escuro. Enquanto nas trevas, fica invisível a qualquer criatura que dependa de visão no escuro para enxergá-lo nas trevas.

MENTE DE AÇO

No 7º nível, você afiou suas habilidades para resistir a poderes de alterações mentais das suas presas. Você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria. Caso já possua essa proficiência, então ela passa a ser em testes de resistência de Inteligência ou Carisma.

RAJADA DO RASTREADOR

No 11º nível, você aprende a atacar com uma velocidade tão inesperada que pode transformar uma falha em outro ataque. Uma vez em cada um de seus turnos, quando obtiver uma falha com um ataque com arma, pode fazer outro ataque com arma como parte da mesma ação.

ESQUIVA DO RASTREADOR

A partir do 15º nível, você pode se esquivar de maneiras imprevisíveis com um punhado de sombras sobrenaturais à sua volta. Sempre que uma criatura atacar você e não tiver vantagem, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura contra você. Você pode usar essa característica antes ou depois da jogada de ataque ser feita.

CONCLAVE DO ANDARILHO DO HORIZONTE

Andarilhos do horizonte guardam o mundo contra ameaças que se originam de outros planos ou que procuram devastar o reino mortal com magia de outro mundo. Eles procuram portais para outros planos e os vigiam, se arriscando aos Planos Internos e Externos conforme necessário para perseguir seus inimigos. Esses patrulheiros também são amigos de qualquer força no multiverso especialmente dragões benevolentes, fadas e elementais, que trabalham para preservar a vida e a ordem dos planos.

MAGIA DO ANDARILHO DO HORIZONTE

A partir do 3º nível, você ganha acesso a magias adicionais no 3º, 5º, 9º, 13º e 17º níveis. Uma vez que você tenha ganhado acesso a essa magia adicional, você sempre a terá preparada. Magias de adicionais não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você ganhar uma dessas magias não apareça na lista de magias de patrulheiro, a magia será, no entanto, uma magia de patrulheiro para você.

MAGIAS DO ANDARILHO DO HORIZONTE

Nível de Patrulheiro	Magias
3º	<i>Detectar Magia, Escudo Arcano</i>
5º	<i>Passo Nebuloso, Arma Mágica</i>
9º	<i>Velocidade, Piscar</i>
13º	<i>Banimento, Porta Dimensional</i>
17º	<i>Círculo de Teleporte, Criar Passagem</i>

DETECTAR PORTAIS

No 3º nível, você ganha a habilidade de detectar magicamente a presença de um portal de planos. Como uma ação, você detecta a distância e direção para o portal mais próximo dentro de um quilômetro e meio de distância.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual seu modificador de Sabedoria antes de ter que terminar um descanso curto ou longo. Veja a seção "Viagem Planar" no capítulo 2 do Guia do Mestre para exemplos de portais planares.

GUERREIRO PLANAR

No 3º nível, você aprende a aproveitar a energia do multiverso para aumentar seus ataques.

Como uma ação bônus, escolha uma criatura que possa ver dentro de 9 metros de alcance. Na próxima vez que atingir essa criatura neste turno com um ataque, todos os danos causados pelo ataque se tornam um dano de energia, e a criatura recebe um dano de energia adicional de 1d8 do ataque. Quando você atinge o 11º nível nesta classe, o dano adicional aumenta para 2d8.

PASSO ETÉREO

No 7º nível, você aprende a atravessar o Plano Etéreo. Como uma ação bônus, pode conjurar a magia *forma etérea* com essa característica, sem gastar um espaço de magia, mas a magia termina no final do turno atual.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ATAQUE DISTANTE

No 11º nível, você ganha a habilidade de passar entre os planos em um piscar de olhos. Quando realiza a ação Atacar, pode se teleportar até 3 metros antes de cada ataque para um espaço desocupado que possa ver.

Se você atacar pelo menos duas criaturas diferentes com a ação, você pode fazer um ataque adicional contra uma terceira criatura.

DEFESA ESPECTRAL

No 15º nível, sua capacidade de se mover entre os planos o permite que deslize através das bordas dos planos para diminuir os danos causados durante a batalha. Quando receber dano de um ataque, pode usar sua reação para se ter resistência a todos os tipos de dano desse ataque até o início do seu próximo turno.

EXTERMINADOR DE MONSTROS

Você se dedicou a caçar criaturas da noite e praticantes de magia sombria. Um Exterminador de Monstros procura vampiros, dragões, feéricos malignos, demônios e outras ameaças mágicas. Treinados em técnicas sobrenaturais para superar esses monstros, os exterminadores são especialistas em desenterrar e derrotar inimigos poderosos e místicos.

MAGIA DO EXTERMINADOR DE MONSTROS

A partir do 3º nível, você ganha acesso a magias adicionais no 3º, 5º, 9º, 13º e 17º níveis. Uma vez que você tenha ganhado acesso a essa magia adicional, você sempre a terá preparada. Magias de adicionais não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você ganhar uma dessas magias não apareça na lista de magias de patrulheiro, a magia será, no entanto, uma magia de patrulheiro para você.

MAGIAS DO EXTERMINADOR DE MONSTROS

Nível de Patrulheiro	Magias
3º	<i>Vitalidade Falsa, Perdição</i>
5º	<i>Cegueira/Surdez, Zona da Verdade</i>
9º	<i>Lentidão, Medo</i>
13º	<i>Escudo de Fogo, Proteção Contra Morte</i>
17º	<i>Imobilizar Monstro, Destruição Banidora</i>

SENTIDO DO CAÇADOR

No 3º nível, você ganha a habilidade de se igualar a uma criatura e discernir magicamente a melhor maneira de machucá-la. Como uma ação, escolha uma criatura que possa ver dentro de 18 metros de alcance. Você imediatamente aprende se a criatura tem imunidades, resistências ou vulnerabilidades de dano e quais são. Se a criatura estiver escondida de adivinhação mágica, você não consegue aprender e sabe que tem essa proteção.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você recupera todas as utilizações gastos quando terminar um descanso longo.

EXTERMINADOR DE PRESAS

A partir do 3º nível, você pode concentrar sua ira em um inimigo, aumentando o dano que inflige. Como uma ação bônus, você escolhe uma criatura que possa ver dentro de 18 metros de alcance como o alvo dessa característica. Na primeira vez no turno que atingir esse alvo com um ataque, você causa um dano adicional de 1d6 do mesmo tipo do ataque.

Este benefício dura até que você termine um descanso curto ou longo. O efeito se encerra caso designe uma criatura diferente.

DEFESA SOBRENATURAL

No 7º nível, você ganha resiliência adicional aos ataques de sua presa contra sua mente e corpo. Sempre que o alvo do Exterminador de Presas forçá-lo a fazer um teste de resistência e sempre que você fizer um teste de habilidade para escapar de um Agarrão, adicione 1d6 a sua rolagem.

NÊMESIS DO CONJURADOR

No 11º nível você ganha a habilidade de frustrar a magia de outros. Quando ver uma criatura conjurando uma magia ou se teleportando a até 18 metros de alcance, pode usar sua reação para tentar fazê-la fracassar. Esta criatura deve ser bem-sucedida em teste de resistência de Sabedoria contra seu nível de CD de magias, ou sua magia ou teleporte são desperdiçados.

Após usar essa característica, só pode usá-la novamente após terminar um descanso curto ou longo.

CONTRA ATAQUE DO EXTERMINADOR

No 15º nível, você ganha a habilidade de contra atacar quando sua presa tenta sabotá-lo. Se o alvo do Exterminador de Presas forçá-lo a fazer um teste de resistência, pode usar sua reação para fazer um ataque contra a presa. Você faz esse ataque imediatamente antes de fazer o teste de resistência. Se o seu ataque atingir, o seu teste automaticamente tem sucesso.