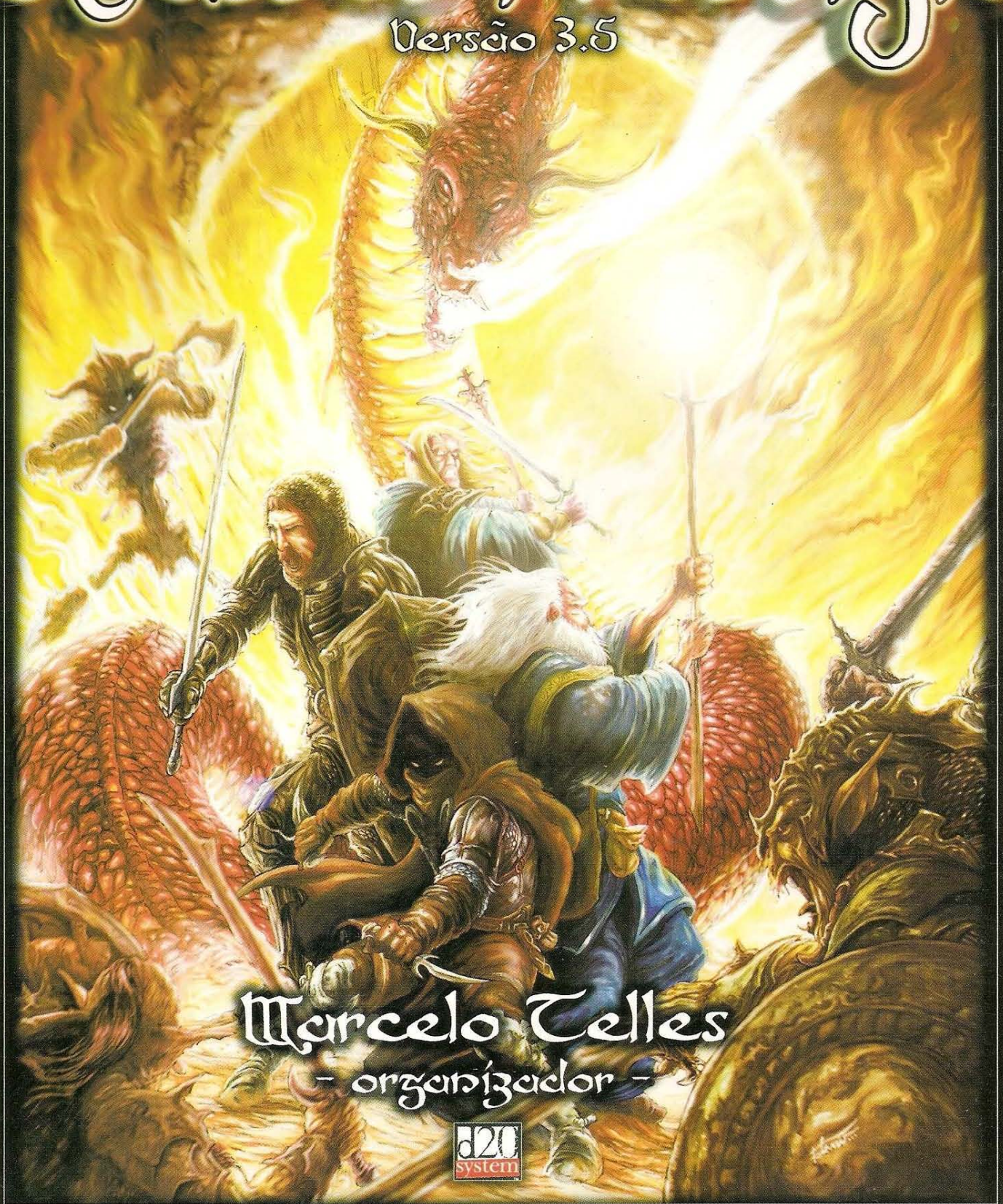


Classes de Prestígio

Versão 3.5



Marcelo Telles
- organizador -



Classes de Prestígio

Versão 3.5

Classes de Prestígio 3.5 - D20

Copyright © Conclave Editora - 2005

Organizador: Marcelo Lacerda de Góes Telles

Autores: Arthur Takarada, Artur Santos, Charles Bley Heim, Djalma "Djamon" Lúcio Rosa da Silva, Fernando Maia, Gustavo Mesel "Gollum" Lobo Seixas, José Luiz F. Cardoso "Tzimisce", Matheus Toledo, Newton "Nitro", Odair "Sam Slovic", Pedro Satto Coutinho, Rafael Portella, Sandro "Peter Arcanista" Mathias Alves, Thales Neves Sampaio, Thiago Alencar, Thiago Vaz dos Santos e Silva

Revisão: Marcelo Luiz de Oliveira

Ilustração da Capa: Flávio Augusto Ribeiro

Montagem da Capa: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Ilustrações Internas: Flávio Augusto Ribeiro e Luciano Giovani

Diagramação: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

OPEN GAME CONTENT: as Classes de Prestígio 'Curandeiro', 'Lâmina Elemental' e 'Lâmina Sagaz' são material OGC (Open Game Content), podendo ser utilizadas abertamente em outras publicações.

ISBN: 85-89690-09-1

Vários Autores

Classes de Prestígio 3.5 - D20 / Vários autores.

-- Juiz de Fora: Conclave Editora, 2005.

64 p.

1. Jogos de Aventura
2. Jogos de Fantasia

I. Título

UMA ADVERTÊNCIA:

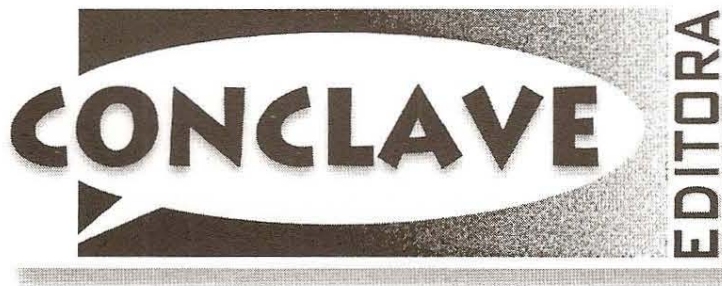
Apesar de todo o embasamento deste livro estar amarrado a pesquisas (sejam elas reais ou fictícias), seu contexto é puramente fictício. Não tencionamos causar qualquer tipo de ofensa, criar correntes ideológicas ou, até mesmo, explicar fatos.

Os personagens e acontecimentos aqui descritos, ainda que possam se assemelhar à realidade, são simplesmente parte de uma ficção. Qualquer semelhança com fatos reais e/ou personagens reais ou, ainda, outras obras ficcionais, é mera coincidência.

Copyright © Conclave Comic Shop e Editora Ltda. - 2005

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Conclave Comic Shop e Editora
Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, lj. 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
Tel: (32) 3215-2708
www.editora.conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br



INTRODUÇÃO

Em 2003, a **Conclave Editora**, em parceria com o portal **REDERPG**, lançou o livro *Guia de Talentos e Classes de Prestígio*. Elaborado a partir dos netbooks do Projeto d20 da **REDERPG**, esse livro representou uma iniciativa pioneira no Brasil: um livro de RPG, um livro para o Sistema d20 com material feito por jogadores brasileiros para os jogadores brasileiros. A partir de uma rigorosa seleção através da Internet, foram apresentados 113 novos talentos e 35 classes de prestígio criados pelos nossos jogadores de RPG.

Pela primeira vez na história do RPG brasileiro, uma editora acreditou e investiu na criatividade dos jogadores, dando uma oportunidade a vários escritores novatos. O livro contou ainda com a belíssima arte da capa do grande Mozart Couto e ilustrações da equipe de artistas da **REDERPG**, aclamada pela qualidade da arte de seus netbooks.

Com o sucesso do livro e o lançamento da edição 3.5 do Sistema d20 em português, a **Conclave** e a **REDERPG** repetiram a iniciativa e realizaram uma nova seleção de material inédito feito pelos jogadores.

Assim, a **Conclave Editora** e a **REDERPG** têm a enorme satisfação de apresentar o **Classes de Prestígio 3.5**, trazendo 25 novas classes de prestígio criadas por novos autores brasileiros de RPG, em um livro ricamente ilustrado e de alta qualidade gráfica.

Optamos por focar este novo livro apenas em classes de prestígio, por entendermos que a edição 3.5 do Sistema d20 traz um arco mais completo de talentos. Ao mesmo tempo, buscamos fazer este novo livro em um formato mais acessível e viável para a realidade do jogador brasileiro.

Todas as classes de prestígio aqui apresentadas podem ser usadas ou facilmente adaptadas para qualquer cenário de fantasia medieval do Sistema d20. Elas adicionarão novos elementos em qualquer campanha, e irão suscitar novas tramas e ganchos para novas aventuras, ou até mesmo uma campanha inteira baseada em algum elemento deste livro. Além de, evidentemente, proporcionar novas opções para os personagens dos jogadores.

Algumas das classes de prestígio deste livro introduzem regras opcionais, todas inteiramente compatíveis com o padrão de regras do Sistema d20. Mas o Mestre tem inteira liberdade para adaptar ou modificar o material deste livro, como achar mais adequado para a sua campanha.

Parte do material aqui apresentado é OGC (Open Game Content), ou seja, de conteúdo aberto, e assim pode ser usado livremente por qualquer outra iniciativa que pretenda fazer algum tipo de publicação ou mesmo pela própria Wizards of the Coast, que pode torná-lo parte da Licença Aberta de Jogo (OGL).

COMO USAR ESTE LIVRO

Os jogadores e mestres precisarão do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros* da edição 3.5 do Sistema d20, lançados em português pela **Devir Livraria**.

O **Classes de Prestígio 3.5** se apresenta como um complemento aos livros básicos do Sistema d20, trazendo 25 classes de prestígio adicionais para o sistema, complementando as classes de prestígio apresentadas no *Livro do Mestre 3.5*.

AGRADECIMENTOS

Por fim, em nome da **Conclave Editora** e da **REDERPG**, queremos agradecer a todos os jogadores brasileiros que participaram da seleção, e aos desseis autores deste livro, pelo excelente material e pela colaboração no processo de revisão das classes de prestígio.

Marcelo Telles
Organizador

SUMÁRIO

Acólito Arcano	4
Arcano da Vida	6
Arcano Selvagem	8
Arcano Verde	10
Caçador de Vampiros	12
Cavaleiro da Ordem da Fênix	14
Cavaleiro Ilusionista	16
Colecionador de Ossos	18
Contemplador Prateado	20
Curandeiro	22
Escolhido do Totem	24
Guardião	26
Guardião Espiritual	30
Guerreiro da Forja Ardente	32
Guerreiro Dracônico	33
Lâmina do Vento	35
Lâmina Elemental	38
Lâmina Sagaz	40
Mago Especialista Avançado	42
Mestre das Sombras	43
Mestre Desarmado	46
Monge Elemental	47
Oráculo Duelista	51
Templário da Luz Eterna	53
Trapaceiro	55

ACÓLITO ARCANO

Gustavo Mesel "Gollum" Lobo Seixas
gustmes@hotmail.com

Os segredos arcanos são estudados pelos magos, e as vontades divinas são cumpridas pelos clérigos. Contudo, alguns deuses comandam a magia, e os seguidores dessas divindades costumam conhecer as artes arcanas. Os acólitos arcanos são clérigos escolhidos pelos deuses da magia que utilizam o poder divino para aprimorar suas magias arcanas, usando uma habilidade conhecida como Fé Arcana. Eles possuem assim habilidades de clérigo e de mago, e transformam essa combinação em um instrumento poderoso a serviço de sua igreja.

Apenas clérigos/magos que veneram deuses relacionados à magia podem se tornar acólitos arcanos.

Os acólitos arcanos do Mestre normalmente servirão apenas à sua divindade, cumprindo missões para a sua Igreja. Podem ser grandes aliados ou inimigos implacáveis.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um acólito arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: Conhecimento (arcano) 7 graduações, Conhecimento (religião) 7 graduações.

Talentos: Foco em Perícia [Conhecimento (arcano)] ou Foco em Perícia [Conhecimento (religião)].

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas e divinas de 2º nível. Acesso ao domínio clerical da Magia.

Especial: Capacidade de Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Especial: O personagem deve venerar um deus que possa conceder o domínio clerical da Magia.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um acólito arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um acólito arcano sabe usar todas as armas simples, todos os tipos de armaduras e escudos (exceto escudo de corpo).

Conjuração: Quando um acólito arcano atinge um novo nível ímpar nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias; e quando atinge um novo nível par, adquire mais magias divinas; como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior **ou** um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis ímpares de acólito arcano aos níveis de conjurador arcano que possuía; e os seus níveis pares de acólito arcano aos seus níveis de conjurador divino que também possuía; para determinar suas magias diárias e seus níveis efetivos de conjurador arcano e de conjurador divino.

Caso o personagem tenha mais de uma classe de conjurador arcano ou mais de uma classe de conjurador divino antes de se tornar um acólito arcano, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias

Tabela: O Acólito Arcano

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	PMFA*	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Fé arcana	8	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Expulsar/fascinar mortos-vivos	10	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Bênção divina	10	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+3	+4	+1	+4	---	12	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Canalização arcana	12	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+4	+5	+2	+5	---	14	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Fé poderosa	14	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+6	+6	+2	+6	---	16	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Força dos deuses	16	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+7	+7	+3	+7	Restauração arcana	18	+1 nível de classe divina anterior

*Pontos máximos de Fé Arcana.

Classes de Prestígio - versão 3.5

diárias sempre que alcançar um novo nível correspondente na classe de prestígio.

Fé Arcana: Um acólito arcano acredita tanto na magia arcana que desenvolve um poder especial. O acólito arcano possuirá pontos de Fé Arcana sempre que tiver fé na magia e nas artes arcanas (em geral, sempre venerando deuses arcanos e servindo a clérigos e sacerdotes destes deuses). O acólito arcano poderá fazer feitos mágicos incríveis usando sua Fé Arcana. O acólito arcano deve armazenar os pontos de Fé Arcana para utilizá-los depois. Ele só poderá ter um número máximo de pontos de Fé Arcana por nível. Este número está na tabela dessa classe de prestígio.

Existem três formas de adquirir pontos de Fé Arcana:

* Eliminando uma magia divina preparada: ao eliminar uma magia preparada, o acólito arcano recebe 2 pontos de Fé Arcana por nível da magia eliminada (magias de nível 0 eliminadas concedem 1 ponto de Fé Arcana). Para fazer isto, o acólito arcano faz uma pequena oração ao seu deus (ação de movimento que provoca ataques de oportunidade). Por exemplo, um acólito arcano poderia eliminar uma magia divina preparada de 3º nível para adquirir 6 pontos de Fé Arcana.

* Fazendo grandes orações ao seu deus: desta forma, o acólito arcano recebe 1 ponto de Fé Arcana por hora de oração.

* Canalizando energia positiva ou negativa: desta forma, o acólito arcano gasta um uso diário da habilidade Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos e recebe 2 pontos de Fé Arcana.

A Fé Arcana é utilizada para aprimorar as magias arcanas. Os possíveis usos dos pontos de Fé Arcana são os seguintes:

* Conjurar uma magia arcana na forma de magia divina: desta forma, um acólito arcano pode conjurar uma magia sem sofrer chance de falha de magia por armadura. A CD do teste de resistência da magia será baseada em Sabedoria e a magia optará por um foco divino, e não por um componente material. Esta utilização da Fé Arcana é uma ação livre que está inclusa na ação de conjurar a magia arcana, e o acólito arcano deve gastar 1 ponto de Fé Arcana por nível da magia conjurada (1 ponto de Fé Arcana para magias de nível 0).

* Outras habilidades do acólito arcano, descritas a seguir, também utilizam os pontos de Fé Arcana. Um acólito arcano pode combinar a Fé Arcana, gastando mais pontos de Fé Arcana para usar mais de uma habilidade simultaneamente. Por exemplo, um acólito arcano de 3º nível poderia gastar 5 pontos de Fé Arcana para conjurar uma magia arcana de 2º nível como magia divina e elevada (veja a habilidade Bênção Divina, a seguir).

Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos (Sob): A partir do 2º nível, metade dos níveis de acólito arcano (arredondado para baixo) são adicionados aos níveis de clérigo para determinar o nível efetivo de clérigo para Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

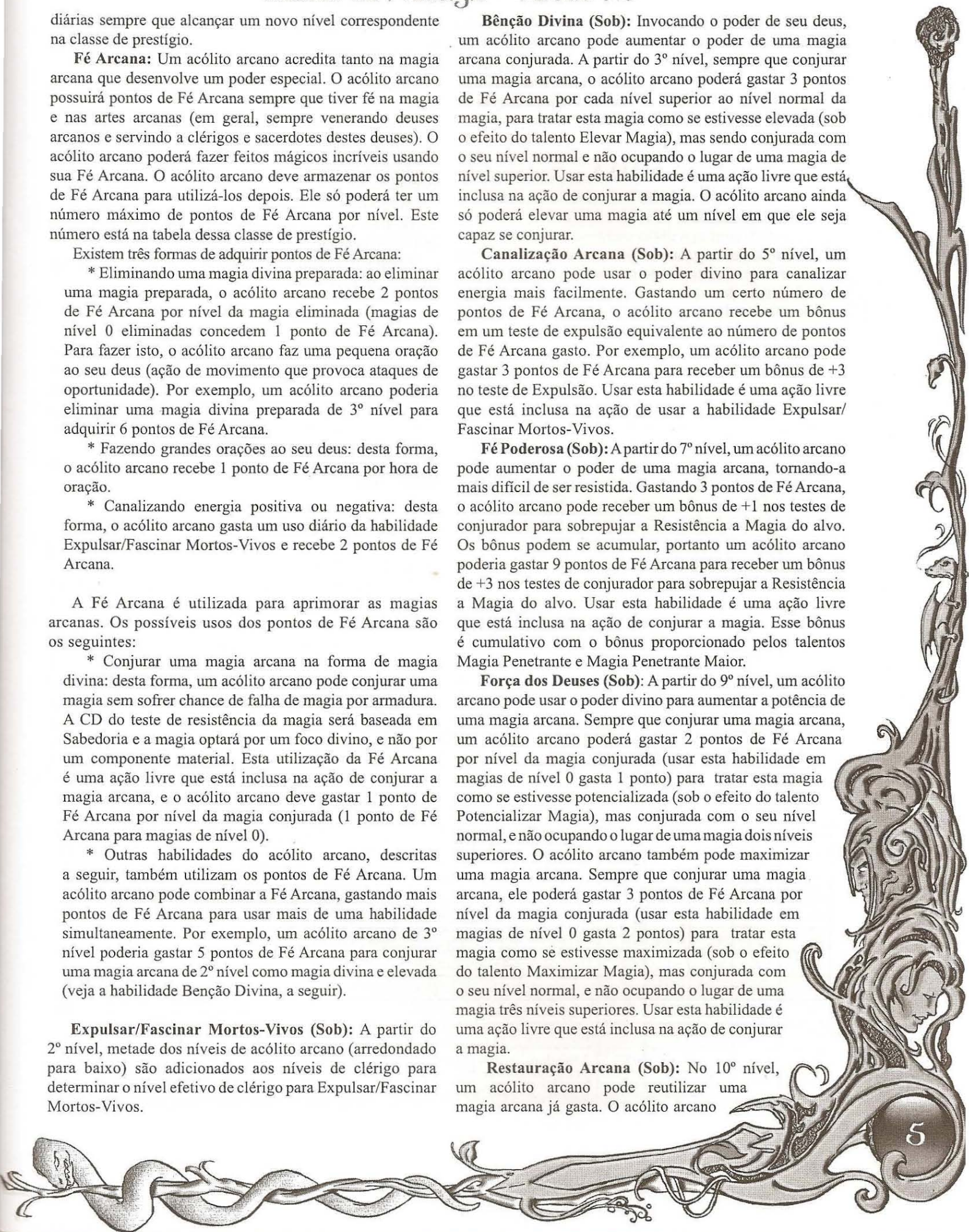
Bênção Divina (Sob): Invocando o poder de seu deus, um acólito arcano pode aumentar o poder de uma magia arcana conjurada. A partir do 3º nível, sempre que conjurar uma magia arcana, o acólito arcano poderá gastar 3 pontos de Fé Arcana por cada nível superior ao nível normal da magia, para tratar esta magia como se estivesse elevada (sob o efeito do talento Elevar Magia), mas sendo conjurada com o seu nível normal e não ocupando o lugar de uma magia de nível superior. Usar esta habilidade é uma ação livre que está inclusa na ação de conjurar a magia. O acólito arcano ainda só poderá elevar uma magia até um nível em que ele seja capaz de conjurar.

Canalização Arcana (Sob): A partir do 5º nível, um acólito arcano pode usar o poder divino para canalizar energia mais facilmente. Gastando um certo número de pontos de Fé Arcana, o acólito arcano recebe um bônus em um teste de expulsão equivalente ao número de pontos de Fé Arcana gasto. Por exemplo, um acólito arcano pode gastar 3 pontos de Fé Arcana para receber um bônus de +3 no teste de Expulsão. Usar esta habilidade é uma ação livre que está inclusa na ação de usar a habilidade Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Fé Poderosa (Sob): A partir do 7º nível, um acólito arcano pode aumentar o poder de uma magia arcana, tornando-a mais difícil de ser resistida. Gastando 3 pontos de Fé Arcana, o acólito arcano pode receber um bônus de +1 nos testes de conjurador para sobrepujar a Resistência a Magia do alvo. Os bônus podem se acumular, portanto um acólito arcano poderia gastar 9 pontos de Fé Arcana para receber um bônus de +3 nos testes de conjurador para sobrepujar a Resistência a Magia do alvo. Usar esta habilidade é uma ação livre que está inclusa na ação de conjurar a magia. Esse bônus é cumulativo com o bônus proporcionado pelos talentos Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior.

Força dos Deuses (Sob): A partir do 9º nível, um acólito arcano pode usar o poder divino para aumentar a potência de uma magia arcana. Sempre que conjurar uma magia arcana, um acólito arcano poderá gastar 2 pontos de Fé Arcana por nível da magia conjurada (usar esta habilidade em magias de nível 0 gasta 1 ponto) para tratar esta magia como se estivesse potencializada (sob o efeito do talento Potencializar Magia), mas conjurada com o seu nível normal, e não ocupando o lugar de uma magia dois níveis superiores. O acólito arcano também pode maximizar uma magia arcana. Sempre que conjurar uma magia arcana, ele poderá gastar 3 pontos de Fé Arcana por nível da magia conjurada (usar esta habilidade em magias de nível 0 gasta 2 pontos) para tratar esta magia como se estivesse maximizada (sob o efeito do talento Maximizar Magia), mas conjurada com o seu nível normal, e não ocupando o lugar de uma magia três níveis superiores. Usar esta habilidade é uma ação livre que está inclusa na ação de conjurar a magia.

Restauração Arcana (Sob): No 10º nível, um acólito arcano pode reutilizar uma magia arcana já gasta. O acólito arcano



poderá conjurar novamente uma magia arcana que já tenha conjurado neste dia gastando 3 pontos de Fé Arcana por nível da magia que será conjurada novamente. Para recuperar a magia já conjurada neste dia, o acólito arcano deve fazer uma pequena oração (ação de movimento que provoca ataques de oportunidade).

ARCANO DA VIDA

Gustavo Mesel "Gollum" Lobo Seixas
gustmes@hotmail.com

Os conjuradores arcanos costumam usar suas magias para destruir – seja em prol do bem ou do mal... O imenso poder destrutivo da magia arcana é sedutor, e os conjuradores arcanos são temidos por serem aqueles que dominam esse poder.

Porém, alguns conjuradores arcanos escolheram seguir o caminho oposto: o caminho da vida. Eles se preocupam em valorizar a vida e acabaram desenvolvendo habilidades únicas. Eles se tornaram conhecidos como arcanos da vida.

Arcanos da vida são conjuradores arcanos que, devido à sua dedicação em proteger aqueles que os cercam, acabaram desenvolvendo magias e poderes de cura. Muitos sábios acreditam que isto seja uma dádiva divina, mas outros acreditam que seja uma forma diferente de magia que se desenvolve a partir do caminho que um arcano da vida resolve trilhar.

Arcanos da vida leais estarão nas cidades oferecendo seus serviços para curar e proteger as pessoas. Os caóticos normalmente serão viajantes solitários destinados a propagar o bem.

Somente conjuradores arcanos conseguem se tornar arcanos da vida.

Os arcanos da vida do Mestre geralmente serão companheiros e ajudarão os PJs, oferecendo sempre cura e proteção, normalmente sem pedir nada em troca.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um arcano da vida, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom, Neutro e Bom ou Caótico e Bom.

Perícias: Conhecimento (arcano) 6 graduações, Cura 4 graduações.

Talentos: Foco em Magia (Abjuração), Foco em Magia (Conjuração).

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível, entre elas, *dissipar magia*. Capacidade de conjurar *armadura arcana*.

Especial: O personagem deve seguir o código de conduta de um arcano da vida.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arcano da vida (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os arcanos da vida não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um arcano da vida atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino etc.). Essencialmente,

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Magias de cura	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+0	+0	+3	---	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Armadura arcana aprimorada (+5 na CA)	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	---	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Dissipar magia aprimorado	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+3	+2	+2	+5	---	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Aura de regeneração	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+4	+2	+2	+6	---	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Armadura arcana maior (+6 na CA)	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Reviver os mortos	+1 nível de classe arcana anterior

Classes de Prestígio - versão 3.5

o personagem soma os seus níveis de arcano da vida aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um arcano da vida, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e magias conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Magias de Cura: Um arcano da vida aprende magias de cura ao longo de seu treinamento, se não puder conjurá-las anteriormente. Caso o personagem seja um mago/arcano da vida ou um feiticeiro/arcano da vida, adicionará *curar ferimentos mínimos* na lista de magias de nível 0 (truques) de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 2º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos leves* na lista de magias de nível 1 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 3º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos moderados* na lista de magias de nível 2 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 4º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos graves* na lista de magias de nível 3 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 5º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos críticos* na lista de magias de nível 4 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 6º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos leves em massa* na lista de magias de nível 5 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 7º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos moderados em massa* na lista de magias de nível 6 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 8º nível nesta classe, adicionará *cura completa* na lista de magias de nível 7 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 9º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos graves em massa* na lista de magias de nível 8 de feiticeiro/mago. Ao alcançar o 10º nível nesta classe, adicionará *curar ferimentos críticos em massa* na lista de magias de nível 9 de feiticeiro/mago. Contudo, para poder conjurar cada uma dessas magias de cura, o arcano da vida ainda precisa ter o nível de conjurador arcano necessário para cada nível.

Armadura Arcana Aprimorada (SM): A partir do 3º nível, o arcano da vida aprimora sua magia *armadura arcana*, que passa a conceder +5 de bônus de armadura na CA.

Dissipar Magia Aprimorada (SM): A partir do 5º nível, o arcano da vida aprimora sua capacidade de

dissipar magia. Ele recebe +2 em todos os seus testes de dissipar.

Aura de Regeneração (Sob): Um arcano da vida de 7º nível ou superior pode gerar uma aura mágica capaz de regenerar seus aliados. Todos os aliados do arcano da vida que estiverem a 3 metros ou menos do arcano da vida irão recuperar 3 PVs por rodada enquanto continuarem a 3 metros ou menos. A duração da aura é de uma rodada por nível. O arcano da vida pode utilizar sua aura diversas vezes por dia, contanto que o total de rodadas não ultrapasse o máximo permitido pelo nível na classe de prestígio.

Armadura Arcana Maior (SM): A partir do 9º nível, o arcano da vida aprimora ainda mais sua magia *armadura arcana*, que passa a conceder +6 de bônus de armadura na CA.

Reviver os mortos (SM): No 10º nível, o arcano da vida pode conjurar *reviver os mortos* uma vez por dia como uma habilidade similar à magia de mesmo nome, como se fosse um clérigo de 10º nível.



Classes de Prestígio - versão 3.5

Código de Conduta: Um arcano da vida é proibido de conjurar magias da escola necromancia, e somente pode conjurar magias de ataque para defender a si mesmo, seus aliados ou inocentes; e nunca se não houver perigo.

Ex-Arcanos da Vida

Um arcano da vida que não siga o seu código de conduta ou abandone a tendência Bom, não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio, e perderá suas magias de cura e habilidades especiais da classe, exceto os níveis efetivos de conjurador. Ele recuperará suas magias de cura, habilidades especiais e seu acesso aos níveis da classe de prestígio se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*, pag. 272).

ARCANO SELVAGEM

Fernando Maia Jr.

fmaiajr@pop.com.br ou fmaiajr@gmail.com.br

Existem guerreiros poderosos que, por toda a sua vida, se deixam guiar pelo instinto – a estes, dão o nome de bárbaros. Existem arcanos igualmente poderosos que agem como aqueles guerreiros – já a estes, dão o nome de arcanos selvagens. A semelhança entre estes dois tipos de personagens está no fato de que um arcano selvagem trata a magia da mesma forma que um bárbaro trata a força: ambos entendem que elas vêm de dentro de si e, então, nada mais precisam fazer do que se entregar ao instinto.

Magos consideram rude a forma como os arcanos selvagens tratam o refinado dom da magia, nunca se tornando um deles. Feiticeiros, porém, entendem perfeitamente o caminho seguido por estes personagens, facilmente se enveredando pela mesma trilha. Já bardos, embora também tragam de dentro de si o poder da magia, raramente tornam-se arcanos selvagens, mais pela natureza desta classe de prestígio do que pelas vantajosas habilidades que ela oferece.

Os arcanos selvagens do Mestre geralmente são PdMs vindos de tribos bárbaras e, raramente, de áreas urbanas. Por causa disso, um arcano selvagem pode ser encontrado tanto em grupos tribais quanto de forma solitária. Elfos selvagens freqüentemente assumem esta classe de prestígio.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um arcano selvagem, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Perícias: Concentração 9 graduações, Conhecimento (arcano) 6 graduações.

Talento: Qualquer talento metamágico.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível sem a necessidade de prepará-las com antecedência.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arcano selvagem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os arcanos selvagens não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um arcano selvagem atinge um novo

Tabela: O Arcano Selvagem

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Fúria arcana 1/dia	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Percepção instintiva (+1 em Reflexos, perceber o invisível)	---
3º	+1	+3	+1	+3	Resistência sobrenatural(Reflexos/Fortitude)	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+4	+1	+4	Mente indomável (+1 em Vontade)	---
5º	+2	+4	+1	+4	Fúria Arcana 2/dia	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+3	+5	+2	+5	Percepção instintiva (+2 em Reflexos, conhecer o invisível)	---
7º	+3	+5	+2	+5	Resistência sobrenatural (resistência à magia)	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+4	+6	+2	+6	Mente indomável (reverter efeito)	---
9º	+4	+6	+3	+6	Fúria Arcana 3/dia	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+5	+7	+3	+7	Magia Selvagem	---

Classes de Prestígio - versão 3.5

nível ímpar nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias e magias conhecidas, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis ímpares de arcano selvagem aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas sem preparação antes de se tornar um arcano selvagem, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e magias conhecidas sempre que alcançar um novo nível ímpar na classe de prestígio.

Fúria Arcana (Ext): Quando é necessário, um arcano selvagem pode sucumbir a uma fúria de natureza mágica. Enquanto estiver nesse estado, ele adquire presença e resistência fenomenais, mas a entrega ao seu instinto o torna momentaneamente menos apto a se defender. O personagem adquire temporariamente +2 em seu valor de Constituição, +4 em seu valor de Carisma e +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade, mas sofre uma penalidade de -2 na CA. Essa melhora na Constituição eleva os Pontos de Vida do arcano selvagem em 1 ponto por nível de personagem, mas esses Pontos de Vida desaparecerão ao finalizar a fúria, quando o valor de Constituição volta ao normal (ao contrário do que acontece com os Pontos de Vida Temporários, estes não são os primeiros pontos de vida a serem perdidos quando o personagem sofrer dano).

Enquanto estiver no estado de fúria arcana, o personagem não poderá usar nenhuma perícia cuja habilidade chave seja Inteligência, Carisma ou Destreza (exceto por Arte da Fuga, Cavalgar, Equilíbrio e Intimidação), mas terá sempre sucesso automático na perícia Concentração. No entanto, ele não poderá usar habilidades que exijam paciência e concentração, exceto se estas forem similares a magia. Isso significa que ele também poderá fazer uso de magias arcanas, mas não poderá ativar itens mágicos como varinhas e pergaminhos. O personagem poderá, ainda, usar qualquer um de seus talentos, exceto Especialização em Combate e talentos de criação de item.

Quando estiver conjurando uma magia arcana em estado de fúria arcana, o personagem poderá incrementar esta magia com um de seus talentos metamágicos sem sofrer as limitações normalmente impostas às magias melhoradas desta forma (isto é, não precisa considerá-la como uma magia de nível superior nem aumentar o tempo de conjuração da magia). O talento a ser usado deve ser escolhido com antecedência

A fúria arcana dura um número de rodadas igual a 3 + modificador de Carisma (recém-ajustado), porém o arcano selvagem pode interromper essa fúria quando quiser. Ao fim da fúria arcana, o personagem estará fatigado (-2 em Força, -2 em Destreza; e não poderá fazer nenhuma Investida ou correr) até que acabe o encontro (a menos que o personagem tenha alcançado o 10º nível como Arcano Selvagem, quando essa limitação não será mais aplicada).



Classes de Prestígio - versão 3.5

Um arcano selvagem pode entrar em fúria arcana somente uma vez por encontro. No 1º nível, ele poderá usar essa habilidade uma vez por dia; no 5º nível, duas; e no 9º nível, três vezes por dia. Entrar em fúria arcana não demanda tempo, mas o personagem só poderá fazê-lo durante sua ação e nunca como resposta a uma ação alheia.

No 5º nível, os bônus oferecidos pela fúria arcana mudam para +3 em Constituição, +5 em Carisma e +3 de bônus de moral em teste de resistência de Vontade. No 9º nível, eles mudam para +4 em Constituição, +6 em Carisma e +4 de bônus de moral em teste de resistência de Vontade. A penalidade na CA continua sendo -2.

Percepção Instintiva (Ext): A partir do 2º nível, o arcano selvagem passa a perceber instintivamente qualquer elemento de natureza arcana que se mova em sua direção. Isso lhe confere um bônus de +1 contra magias que permitam testes de resistência de Reflexos, além de lhe permitir ignorar o bônus de ataque dado a um adversário que tenha se tornado invisível através de meios arcanos (o personagem também não perde seus bônus de Destreza). No 6º nível, esse bônus melhora para +2, e o arcano selvagem passa a ignorar as limitações impostas por Camuflagem quando estiver atacando defensores invisíveis.

Resistência Sobrenatural (Ext): A partir do 3º nível, o arcano selvagem cria uma familiaridade sobrenatural com os efeitos mágicos, resistindo mais frequentemente a eles. Sempre que for alvo de magias que permitam teste de resistência de Reflexos e falhar neste teste, o arcano selvagem poderá tentar um novo teste, mas desta vez de Fortitude. No 7º nível, o personagem adquire uma Resistência a Magia igual a 10 + seu modificador de Carisma.

Mente Indomável (Ext): A partir do 4º nível, a mente do arcano selvagem torna-se difícil de ser controlada. A entrega do personagem ao seu instinto arcano lhe confere um bônus de +1 contra magias que permitam teste de resistência de Vontade. A partir do 8º nível, o arcano selvagem poderá reverter o efeito destas magias contra o seu conjurador. Para isso, ele precisa ser bem sucedido no teste de resistência de Vontade para resistir à magia e, também, num teste de Identificar Magia (CD 15 + o nível da magia hostil). Além disso, ele precisa conhecer a magia em questão. O conjurador que tiver o efeito de sua magia revertido contra si mesmo ainda poderá fazer um teste de resistência de Vontade, e se valer de resistência à magia, caso possua.

Magia Selvagem (Ext): Ao alcançar o 10º nível, o arcano selvagem passa a poder conjurar suas magias num estado bruto e, por isso, altamente mortal. Antes de conjurar uma magia arcana, o arcano selvagem deve anunciar se vai ou não conjurá-la como uma magia selvagem. Ao conjurar uma magia arcana como magia selvagem, ele deve jogar 1d20. Um resultado 1 indica que ele não conseguiu manter controle sobre a magia e ela falhou, saindo como um fiasco, exatamente como aconteceria com uma magia conjurada a partir de um pergaminho (veja em "Fiascos com Pergaminhos",

no Livro do Mestre, pg. 238). Adicione ao fiasco o incremento de algum talento metamágico escolhido de maneira aleatória ou a critério do Mestre possuído pelo arcano selvagem. Um resultado 20, contudo, indica que ele conseguiu usar a magia de forma destruidora, podendo incrementá-la com até três talentos metamágicos sem sofrer as limitações impostas por eles (estes talentos devem ser escolhidos com antecedência). Outros resultados no dado não afetam a magia conjurada e ela funciona normalmente e sem os incrementos dos talentos metamágicos.

Ex-Arcanos Selvagens

Um arcano selvagem que se torne leal perderá o vínculo que criou com o seu instinto. Ele não poderá mais se entregar à fúria arcana nem perceber instintivamente as magias direcionadas contra ele. Também perderá a proteção conferida pela habilidade Mente Indomável e não poderá conjurar magias arcanas como magias selvagens. Resistência Sobrenatural é a única habilidade conservada pelo personagem, além, obviamente, dos níveis efetivos de conjurador. Nesta situação, ele também não poderá mais adquirir níveis na classe de prestígio.

ARCANO VERDE

Thiago Araújo de Alencar

th_ar_al@yahoo.com.br ou th_ar_al@hotmail.com.br

É fato conhecido a ligação dos elfos com a natureza. Cidades nas árvores mescladas ao seu ambiente com harmonia é algo que imediatamente nos remete a esse belo povo. Da mesma forma que uma silhueta esguia lançando uma bola de fogo contra seus inimigos, também é associado aos elfos um tempo secular dedicado aos estudos arcanos.

Não é de se surpreender que os elfos tenham sido os primeiros a desenvolver uma maneira de unir sua compreensão da magia com sua paixão pela natureza. Estes são os arcanos verdes, magos que conhecem os segredos das plantas tão bem quanto um druida.

É possível existirem arcanos verdes que não sejam elfos, mas é algo extremamente raro, visto que para se tornar um arcano verde é necessário ser treinado por um, para assim aprender o segredo da "magia verde". Ou seja, é necessário que o aspirante demonstre a um arcano verde elfo ser digno e capaz de aprender esse segredo arcano.

Apenas magos se tornam arcanos verdes.

Os arcanos verdes do Mestre serão normalmente guardiões de regiões florestais. A atitude de um arcano verde em relação aos PJs dependerá de como os PJs se relacionam com a natureza ou especificamente com a região onde vive o arcano verde.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um arcano verde, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Classes de Prestígio - versão 3.5

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Neutro, Neutro, Caótico e Neutro ou Neutro e Mau.

Perícias: Conhecimento (natureza) 6 graduações.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas de 3º nível.

Especial: Conhecer o segredo da magia verde. Para isso ele deve aprender com outro arcano verde (demorando 1 mês de estudo) ou através de livros de arcanos verdes (3 meses de estudo).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arcano verde (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os arcanos verdes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um arcano verde atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de arcano verde aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.



Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um arcano verde, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Magia Verde: Um arcano verde pode usar magias do domínio das plantas e as magias de druida que afetem plantas como se elas pertencessem à lista de magias de sua classe.

Tabela: O Arcano Verde

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Magia verde	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Familiar planta	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+3	+1	+3	---	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+4	+1	+4	Polegar verde	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+4	+1	+4	---	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+3	+5	+2	+5	---	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+3	+5	+2	+5	Imunidade ao verde	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+4	+6	+2	+6	---	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+4	+6	+3	+6	---	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+5	+7	+3	+7	Mão verde	+1 nível de classe arcana anterior

CAÇADOR DE VAMPIROS

Matheus Toledo Bechara
mateus.06@bol.com.br

Ele não tem acesso automático à elas, mas sempre aprende uma nova magia desse tipo à cada nível de arcano verde, além das que normalmente aprenderia. Caso uma magia possa afetar plantas e outras criaturas (como *despertar*) o arcano verde poderá usa-la apenas com plantas.

Familiar Planta: A partir do 2º nível, o arcano verde pode convocar um familiar planta (ou o seu anterior se transmuta em um). Um familiar planta tem as características de um objeto animado de tamanho miúdo (ou do tamanho anterior do familiar caso seja diferente). Os benefícios anteriores de seu familiar serão perdidos.

Polegar Verde: A partir do 4º nível, os conhecimentos sobre as plantas que o arcano verde possui permitem que ele realize uma dos seus melhores feitos: a criação de itens verdes. Um item verde não é forjado ou talhado, e sim cultivado, crescendo como uma planta que o arcano verde altera magicamente para obter o resultado desejado. Sendo na verdade uma planta, o item verde precisa ser cultivado em algum lugar. Se o arcano verde tiver um familiar planta, é possível usa-lo para cultivar um item verde ou cultiva-lo em um jardim próprio (os custos serão debatidos com o Mestre). Como benefício, um item verde pode crescer parcialmente independente. Na verdade, o arcano verde só precisa estar presente durante metade do tempo de criação, mas precisando estar sempre no começo e no fim. Durante o tempo livre, o arcano pode exercer qualquer atividade, inclusive criar outros itens mágicos. Um item verde, mesmo sendo feito de matéria vegetal, funciona normalmente e mantém o mesmo peso, mas tem a capacidade de regenerar quando exposto ao sol (sol direto recupera 10% dos PVs por hora, 5% na penumbra ou em dias nublados).

Um item verde vale +200 P.O. por quilo, além de um custo de XP de 1/25 de seu valor em dinheiro, e demora 1 dia crescendo para cada 1000 P.O. do seu preço. Virtualmente, é possível crescer qualquer item até mesmo outros itens mágicos (poções, armas, varinhas, etc.) desde que o arcano verde atenda os requisitos desses itens, mas não é possível criar itens de metais mágicos ou de materiais especiais.

Exemplo de item verde: uma espada longa de arremesso congelante verde vale 8715 P.O. (custando 4357,5 P.O. e 349 xp) e levaria 9 dias para crescer, mas o arcano verde só precisa passar 5 dias cultivando-a.

Imunidade ao Verde (Ext): A partir do 7º nível, um arcano verde se torna imune à venenos de plantas e qualquer habilidade de plantas que permita um teste de Fortitude ou Vontade.

Mão Verde: No 10º nível, um arcano verde chega à maestria de sua capacidade de moldar plantas. Ele agora pode cultivar uma quantidade itens verdes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 2) simultaneamente, podendo usar um dia para se dedicar à vários itens. Ele ainda deve participar durante pelo menos metade do tempo do processo de cada item e sempre tem de estar presente no começo e no final da criação.

Vampiros são poderosos mortos-vivos que se alimentam do sangue dos inocentes, levando-os à morte ou tornando-os suas monstruosas crias.

Os caçadores de vampiros são aventureiros que ao longo dos anos se aprimoraram em caçar e destruir essas terríveis criaturas. Muitos abraçaram esse perigoso caminho para vingar a perda de entes queridos ou proteger inocentes. Outros odeiam essas criaturas e juraram erradicá-las, antes que elas causem um mal maior. Por sua dedicação em combater esses mortos-vivos, eles são abençoados com poderes sobrenaturais que os auxiliam a derrotar os vampiros.

Existem ordens, clãs e organizações de caçadores de vampiros, e a maioria dos caçadores são ligados a uma delas. Mas existem aqueles que preferem caçar os "filhos da noite" sozinhos, por sua própria conta e risco...

Paladinos, monges, guerreiros e rangers são aqueles mais propensos a seguir esse caminho. Bárbaros e ladinos não são comuns entre caçadores de vampiros. Clérigos, druidas, feiticeiros e magos preferem enfrentar essas criaturas com os seus próprios meios. E bardos raramente escolhem essa classe de prestígio.

Os caçadores de vampiros do Mestre poderão se tornar grandes aliados dos PJs, principalmente se os PJs compartilhem do mesmo objetivo de exterminar essas criaturas, ou simplesmente os auxiliando em sua difícil missão.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um caçador de vampiros, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom, Neutro e Bom ou Caótico e Bom.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Lutar às Cegas, Vontade Ferro.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador de vampiros (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um caçador de vampiros sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os

Classes de Prestígio - versão 3.5

tipos de armaduras e escudos (exceto escudo de corpo).

Conhecimento da Escuridão: Devido ao seu intenso estudo sobre vampiros, os caçadores de vampiros conhecem todos os poderes e fraquezas de um vampiro, bem como as maneiras de destruí-los definitivamente. Além disso, eles podem fazer um teste de Conhecimento (arcano) com CD 15 para qualquer outra informação relacionada a vampiros ou a um vampiro específico, por mais obscura que ela seja.

Detectar Mortos-Vivos (SM): A partir do 1º nível, um caçador de vampiros pode usar *detectar mortos-vivos* sem limite diário.

Arma Sagrada (Sob): A partir do 2º nível, a arma (ou o ataque desarmado) do caçador de vampiros é considerada *abençoada* sempre que ele for atacar um vampiro, como se estivesse permanentemente sob o efeito da magia *abençoar arma*.

Proteção Divina (Sob): A partir do 3º nível, o caçador de vampiros adquire uma resistência sobrenatural contra qualquer habilidade especial (drenar energia, dominação, etc.) que um vampiro possua. Este bônus é aplicado a todas as resistências do caçador quando ele for alvo de uma destas habilidades. Esse bônus aumenta em +2 a cada nível ímpar.

Luz Cegante (SM): No 4º nível, um caçador se torna capaz de conjurar a magia *luz cegante* uma vez por dia como um clérigo de 10º nível. No 8º nível ele passa a conjurar duas vezes por dia.

Arma Sagrada Aprimorada: No 6º nível, a arma sagrada (ou ataque desarmado) do caçador de vampiros se aprimora e passa a infligir adicionalmente 1d6 de dano de luz contra vampiros.



Tabela: O Caçador de Vampiros

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Conhecimento da escuridão, detectar mortos-vivos
2º	+2	+3	+0	+3	Arma sagrada
3º	+3	+3	+1	+3	Proteção divina +2
4º	+4	+4	+1	+4	Luz cegante 1/dia
5º	+5	+4	+1	+4	Proteção divina +4
6º	+6	+5	+2	+5	Arma sagrada aprimorada
7º	+7	+5	+2	+5	Proteção divina +6
8º	+8	+6	+2	+6	Luz cegante 2/dia
9º	+9	+6	+3	+6	Proteção divina +8
10º	+10	+7	+3	+7	Arma sagrada maior, raio de sol

Arma Sagrada Maior: No 10º nível, a arma sagrada (ou ataque desarmado) atinge seu máximo, causando 2d6 de dano adicional de luz contra vampiros.

Raio de Sol (SM): No 10º nível, um caçador de vampiros se torna capaz de conjurar a magia *raio de sol* uma vez por dia como um clérigo de 18º nível.

CAVALEIRO DA ORDEM DA FÊNIX

Thiago Vaz dos Santos e Silva
zerovaz@yahoo.com.br

“Enquanto todo o mal não for exterminado, eu irei ressurgir.”- Esse é o lema dos cavaleiros da Ordem da Fênix. Dizem algumas lendas que os cavaleiros da Ordem da Fênix não podem ser mortos. Outras afirmam que eles podem ser mortos, mas eles irão ressurgir dias depois, como se nada tivesse acontecido a eles, para então voltar a combater o mal.

Os cavaleiros da Ordem da Fênix são dedicados e nobres guerreiros com o propósito de extinguir o mal do mundo, uma ordem antiga, respeitada por seus feitos do passado e do presente. Os membros dessa ordem raramente se misturam com pessoas que não sigam os ideais do bem. Quando o fazem, geralmente é na esperança de mostrar-lhes o caminho da honestidade, bondade e honra.

Dentre todas as classes, os mais propensos a se tornarem cavaleiros da Ordem da Fênix são os paladinos, mas clérigos, monges e guerreiros de bom coração são comuns entre os membros da Ordem. As outras classes encontram certa dificuldade em preencherem os pré-requisitos necessários.

Cavaleiros da Ordem da Fênix do Mestre podem socorrer os PJs em alguma situação de grande risco. Se algum dos PJs se mostrar valoroso, poderá inclusive ser convidado a ingressar na Ordem.

Dados de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro da Ordem da Fênix, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações, Cura 8 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma.

Especial: Possuir as habilidades de classe Graça Divina e Destruir o Mal.

Especial: Ser sagrado como membro da Ordem da Fênix.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro da Ordem da Fênix (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Ofícios (Int) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um cavaleiro da Ordem da Fênix sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Destruir o Mal +1/Dia (Sob): No 1º nível, um cavaleiro da Ordem da Fênix pode Destruir o Mal uma vez adicional por dia. Ele ganha novamente mais um uso adicional por dia no 4º nível e mais outro no 8º nível. Seus níveis de paladino são somados aos níveis dessa classe de prestígio para calcular o bônus de dano para destruir criaturas malignas.

Tabela: O Cavaleiro da Ordem da Fênix

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Destruir o mal +1/dia, cura pelas mãos
2º	+2	+3	+0	+3	---
3º	+3	+3	+1	+3	Chamas da purificação +1
4º	+4	+4	+1	+4	Destruir o mal +1/dia
5º	+5	+4	+1	+4	Presença radiante
6º	+6	+5	+2	+5	Chamas da purificação +2
7º	+7	+5	+2	+5	---
8º	+8	+6	+2	+6	Destruir o mal +1/dia
9º	+9	+6	+3	+6	Chamas da purificação +3
10º	+10	+7	+3	+7	A graça da fênix

Classes de Prestígio - versão 3.5

Cura pelas Mãos (Sob): Um cavaleiro da Ordem da Fênix pode curar ferimentos através do toque exatamente como um paladino. Seus níveis de paladino são somados aos níveis de cavaleiro da Ordem da Fênix para calcular a quantidade de PVs que ele pode curar por dia.

Chamas da Purificação (Sob): A partir do 3º nível, usando uma ação livre, um cavaleiro da Ordem da Fênix pode fazer com que a arma que esteja empunhando seja envolta em chamas douradas, fazendo com que ela cause um dano extra do tipo divino (indicado na tabela) contra oponentes malignos. Essa habilidade só funciona com armas de combate corpo-a-corpo.

Presença Radiante: No 5º nível, por ser um agente do Bem, o cavaleiro da Ordem da Fênix recebe um bônus de +2 em todos os testes de Intimidação e Diplomacia.

A Graça da Fênix (Sob): Uma vez por ano, ao atingir o 10º nível, um cavaleiro da Ordem da Fênix que tenha morrido de causas não naturais, pode voltar da morte 1 dia depois do ocorrido, como tivesse sido alvo da magia *ressurreição verdadeira*. Quando morre, o corpo do cavaleiro desaparece e ressurgue no templo mais próximo de uma divindade que possua a tendência Leal e Bom, ou em algum outro lugar igualmente adequado, a critério do Mestre.

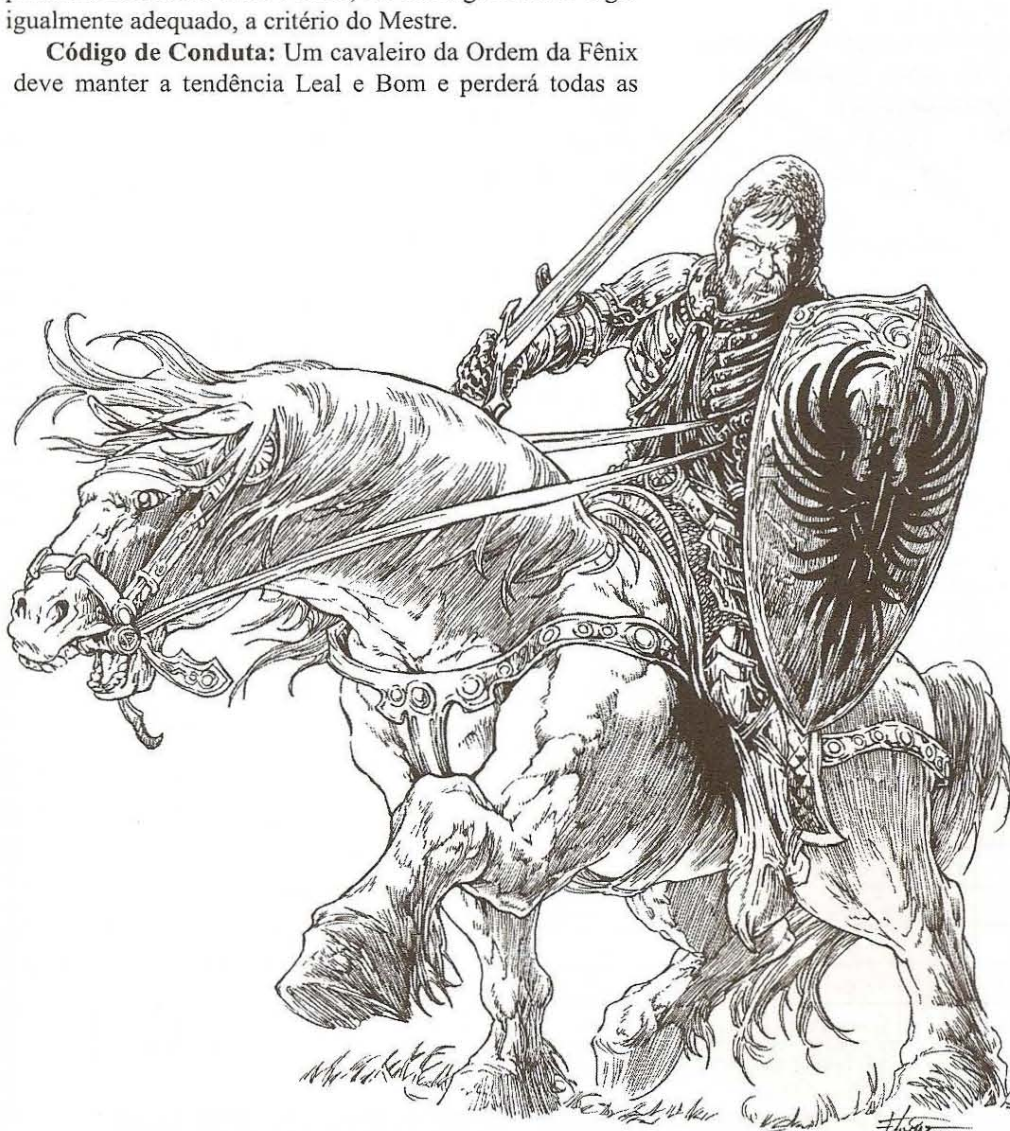
Código de Conduta: Um cavaleiro da Ordem da Fênix deve manter a tendência Leal e Bom e perderá todas as

habilidades especiais da classe de prestígio se cometer um ato maligno voluntariamente. Além disso, o código da Ordem exige que ele respeite as autoridades legítimas, aja com honra (não mentir, não roubar, não usar venenos, etc.), ajude as pessoas em necessidade (desde que essa ajuda não tenha objetivos caóticos ou malignos) e traga justiça às criaturas que ferem ou ameaçam os inocentes.

Observação para Multiclasse: Os personagens paladinos podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio, intercalando as duas classes sem penalidades.

Ex-Cavaleiros da Ordem da Fênix

Um cavaleiro da Ordem da Fênix que abandone a tendência Leal e Bom, cometa um ato maligno voluntariamente ou viole de modo grave o código de conduta da Ordem da Fênix, perderá todas as habilidades especiais da classe. Ele também não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio. Ele recuperará suas habilidades especiais e seu acesso aos níveis da classe de prestígio se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*, pag. 272).



CAVALEIRO ILUSIONISTA

Gustavo Mesel "Gollum" Lobo Seixas
gustmes@hotmail.com

Em quase todos os mundos existem cavaleiros gloriosos e magos poderosos. Há também um tipo de magia capaz de criar imagens que não existem, o Ilusionismo. A mistura destes três elementos forma o cavaleiro ilusionista. Esses cavaleiros utilizam suas ilusões enquanto cavalgam e investem sobre seus oponentes. A mistura das magias de ilusão com a perícia em combate de um cavaleiro os tornam quase imbatíveis.

Entretanto, esses cavaleiros não passam todo o dia praticando seus deveres nas diversas ordens de cavalaria que ingressam. Eles guardam tempo para estudar seu grimório. Sim, cavaleiros ilusionistas precisam de grimórios, assim como magos, e passam algumas horas estudando-os.

Os gnomos sentem uma atração especial por este caminho: afinal, já possuem afinidade com ilusões. Guerreiros/ilusionistas ou qualquer combinação de paladino ou ranger com mago (de preferência Ilusionista) torna o personagem um candidato perfeito para adentrar nessa classe.

Os cavaleiros ilusionistas do Mestre agirão, normalmente, como qualquer outro cavaleiro, sendo guardas imperiais, cavaleiros cruzados ou defensores da justiça.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro ilusionista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Cavalgar 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações.

Talentos: Combate Montado, Foco em Magia (ilusão), Foco em Magia Maior (ilusão), Investida Montada.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas de 2º nível ou superior; capacidade de preparar e conjurar, no mínimo, três magias da Escola de Ilusão.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro ilusionista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um cavaleiro ilusionista sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos (exceto escudos de corpo).

Ignorar Chance de Falha de Magia Arcana: Os cavaleiros ilusionistas aprendem a conjurar magias usando armaduras e escudos. Reduza a quantidade indicada na tabela da chance total de falha de magia arcana do cavaleiro ilusionista.

Magias: A partir do 1º nível, um cavaleiro ilusionista adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para conjurar magias, o personagem precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um cavaleiro ilusionista com Inteligência 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do cavaleiro ilusionista são baseadas em Inteligência; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra magia de um cavaleiro ilusionista equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência. Quando um cavaleiro ilusionista adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de classe), recebe apenas magias adicionais. Um cavaleiro ilusionista que não receba magias adicionais em certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do cavaleiro ilusionista é

Tabela: O Cavaleiro Ilusionista

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	ICFMA*	Magias por Dia			
							1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Ilusionista, magia sem gestos	10%	0	-	-	-
2º	+2	+3	+0	+3	Ilusão sem gestos 1/dia	10%	1	-	-	-
3º	+3	+3	+1	+3	Investida implacável	15%	1	0	-	-
4º	+4	+4	+1	+4	---	15%	1	1	0	-
5º	+5	+4	+1	+4	Talento adicional	20%	1	1	1	-
6º	+6	+5	+2	+5	Ilusão sem gestos 2/dia	20%	1	1	1	-
7º	+7	+5	+2	+5	---	25%	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+6	Talento adicional	25%	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+6	Cavaleiro concentrado	30%	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7	Investida fantasmagórica, ilusão sem gestos 3/dia	30%	2	2	2	1

*Ignorar Chance de Falha de Magia Arcana

Classes de Prestígio - versão 3.5

descrita a seguir. Um cavaleiro ilusionista prepara e conjura magias como um mago (a cada nível, adiciona duas magias da lista no grimório; sofre chance de falha de magia arcana por armadura), mas não pode se especializar em nenhuma escola de magia.

Ilusionista: O nível de conjurador de um cavaleiro ilusionista é aumentado em 2 quando conjura magias da escola de Ilusão.

Magia Sem Gestos: No 1º nível, o cavaleiro ilusionista recebe o talento Magia Sem Gestos como um talento adicional.

Ilusão Sem Gestos: Um cavaleiro ilusionista de 2º nível ou superior pode, uma vez por dia, conjurar uma magia de Ilusão sem precisar do componente gestual (ignorando também a chance de falha de magia arcana), como no talento Magia sem Gestos, mas sem precisar preparar e conjurar a magia no lugar de uma magia um nível superior. Esta habilidade pode ser usada duas vezes por dia a partir do 6º nível e três vezes por dia a partir do 10º nível.

Investida Implacável: No 3º nível, o cavaleiro ilusionista recebe o talento Investida Implacável como um talento adicional.

Talentos Adicionais: O cavaleiro ilusionista recebe um talento adicional no 5º nível e outro no 8º nível. Esses talentos devem ser escolhidos da lista de talentos adicionais do guerreiro, talentos metamágicos ou Dominar Magia. Esse talento é somado aos talentos que um personagem de qualquer classe normalmente adquire a cada três níveis. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para o talento adicional, incluindo os níveis de guerreiro para Especialização em Arma, Especialização em Arma Maior e Foco em Arma Maior.

Cavaleiro Concentrado: Uma vez por dia, um cavaleiro ilusionista de 9º nível ou superior pode conjurar uma magia enquanto estiver cavalgando sem precisar realizar um teste de Concentração. Essa habilidade é usada somente quando o cavaleiro ilusionista estiver conjurando uma magia e cavalgando; eliminando assim totalmente os riscos de perder a magia por causa da cavalgada.



COLECIONADOR DE OSSOS

Sandro "Peter Necromante" Mathias Alves
peter_necromante@yahoo.com.br

Investida Fantasmagórica (Sob): No 10º nível, o cavaleiro ilusionista pode criar uma ilusão de si mesmo investindo sobre um alvo. Usar esta habilidade requer uma ação padrão e o cavaleiro ilusionista pode usá-la um número de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1). Esta habilidade só pode ser usada quando o cavaleiro ilusionista está montado. A ilusão criada parte do mesmo quadrado onde o cavaleiro ilusionista está e realiza uma investida contra um oponente. O oponente pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20 + modificador de Inteligência). Caso obtenha sucesso, o oponente perceberá que o cavaleiro fantasmagórico não é real e a ilusão se dissipará. Caso fracasse, o oponente será atacado. O dano causado pela investida fantasmagórica será o mesmo dano que o cavaleiro ilusionista causaria numa investida, mas o dano será triplicado quando usar armas brancas (quadruplicado com lanças). O oponente pode tentar reduzir o dano pela metade obtendo sucesso em um teste de Reflexos (CD 20). Para todos os outros efeitos, o ataque do cavaleiro fantasmagórico será igual a uma investida, com a diferença que, ao final da investida fantasmagórica, o verdadeiro cavaleiro ilusionista não terá saído de sua posição.

Lista de Magias do Cavaleiro Ilusionista

Um cavaleiro ilusionista escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível – *alarme, animar cordas, arma mágica, escudo arcano, imagem silenciosa, leque cromático, montaria arcana, som fantasma, transformação momentânea, ventriloquismo.*

2º nível – *boca encantada, chama contínua, imagem menor, invisibilidade, névoa, nublado, padrão hipnótico, reflexos, tranca arcana, ver o invisível, vitalidade ilusória.*

3º nível – *arma mágica maior, deslocamento, dificultar detecção, escrita ilusória, esfera de invisibilidade, heroísmo, idiomas, imagem maior, lâmina afiada, lentidão, luz do dia, montaria fantasmagórica, sugestão, velocidade.*

4º nível – *assassino fantasmagórico, confusão, conjuração de sombras, detectar vidência, globo de invulnerabilidade menor, invisibilidade maior, metamorfose, névoa sólida, padrão prismático, parede ilusória, porta dimensional, terreno ilusório, vidência.*

Muitos magos escolhem buscar conhecimento e poder trilhando o sombrio caminho do domínio sobre os mortos: eles se tornam necromantes. Mas alguns necromantes dão um passo além e se tornam colecionadores de ossos.

Colecionadores de ossos são necromantes que buscam crescer em poder através do conhecimento e da energia mágica retida nos corpos de magos já mortos. Eles se especializam nesse tipo de manipulação e passam a viver em busca de mortos poderosos para absorver qualquer resquício de energia mágica contida ainda nos ossos deles. Assim, muitos colecionadores de ossos são conhecidos por serem violadores de túmulos.

Trilhar esse caminho é completamente oposto ao caminho do Bem. Ou seja, normalmente indivíduos de moral duvidosa ou pior se tornam colecionadores de ossos.

Colecionadores de ossos do Mestre serão inimigos que ficarão à espreita, esperando o momento oportuno para violar o mausoléu de algum falecido mestre da magia amigo ou patrono dos PJs.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um colecionador de ossos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Perícias: Conhecimento (arcano) 10 graduações.

Talentos: Foco em Magia (necromancia).

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias necromânticas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um colecionador de ossos (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Tabela: O Colecionador de Ossos

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Ossos místicos	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Aura pálida	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Comandar mortos-vivos	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	---	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Toque macabro	+1 nível de classe arcana anterior

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os colecionadores de ossos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um colecionador de ossos atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de colecionador de ossos aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um colecionador de ossos, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Ossos Místicos (Sob): No 1º nível, o colecionador de ossos ganha a habilidade sobrenatural de, através de seu próprio sangue, encantar ossos. O colecionador de ossos gasta 5 pontos de seu sangue (5 PVs) para cada osso encantado. O osso encantado precisa ser de um mago morto e, para cada quatro níveis que o mago morto possuía, o osso ganha um bônus de +1 (máximo de +5). Além disso, o colecionador de ossos precisa gastar 10 XP por cada ponto de bônus que o osso possua.

O colecionador de ossos encanta o osso pintando com seu sangue sua runa pessoal nele. O osso só pode ser usado pelo colecionador de ossos que o encantou. Quando o osso é encantado, ele é usado (e consumido) como componente adicional nas magias necromânticas conjuradas pelo colecionador de ossos. O colecionador, com isso, recebe o bônus do osso em todas as jogadas que a magia pedir. Ou seja, se a magia necessita de uma jogada de ataque, o bônus é aplicado à jogada de ataque do colecionador de ossos. Se a magia concede um teste de resistência para o oponente, o bônus é aplicado na CD do teste de resistência. Esse bônus só é aplicado em magias que possuam algum tipo de jogada e ele não é aplicado em jogadas de dano.

O colecionador de ossos só pode ter no máximo 5 ossos encantados ao mesmo tempo.

Aura Pálida (Ext): Apartir do 2º nível, um colecionador de ossos passa a emanar uma aura necromântica tão forte que ele pode andar entre os mortos sem ser notado. Essa

habilidade afeta somente mortos-vivos que possuam uma quantidade de Dados de Vida igual ou inferior à quantidade total de Dados de Vida do colecionador de ossos. Mortos-vivos inteligentes podem perceber um colecionador de ossos, se estiverem ativamente procurando por ele.

Comandar Mortos-Vivos (SM): A partir do 3º nível, um colecionador de ossos pode conjurar *comandar mortos-vivos* três vezes por dia como uma habilidade similar à magia de mesmo nome, tendo o seu nível de personagem como nível efetivo de conjurador.

Toque Macabro (SM): No 5º nível, o colecionador de ossos passa a ter as mãos azuladas e semi-transparentes, adquirindo com isso *toque macabro* (como a magia de mesmo nome) permanentemente, com o seu nível de personagem como nível efetivo de conjurador. O colecionador de ossos pode escolher tocar um possível alvo sem causar os efeitos da magia.



CONTEMPLADOR PRATEADO

Tzimisce
tzilord@uol.com.br

Guerreiros de várias terras e reinos falam em sussurros sobre duelistas amaldiçoados, capazes de ler os desejos e medos das pessoas. O olhar desses guerreiros é renomado por refletir horrores inconcebíveis nas mentes de seus adversários. Os bardos chamam esses homens e mulheres de contempladores de prata e narram para platéias apavoradas como eles venderam suas almas para poderes extra-planares sombrios em troca de olhos capazes de ver o futuro.

Contempladores prateados são duelistas raros com a capacidade nata de prever os movimentos de seus adversários. Seu olhar sobrenatural é perturbador e poucos conseguem encarar um contemplador por muito tempo sem sentir um pavor tomando-lhe o corpo. Muitos reinos consideram aqueles que portam os "olhos espectrais" como pessoas amaldiçoadas e algumas igrejas inclusive caçam Contempladores Prateados. Ninguém sabe ao certo de onde vêm os poderes de um contemplador. Alguns dentre eles realmente acreditam que foram condenados, enquanto outros vêm seus dons como uma benção divina.

Bardos, guerreiros, ladinos e rangers são os mais comuns entre os contempladores prateados. Clérigos, druidas, paladinos e monges eventualmente trilham esse misterioso caminho. É raro encontrar feiticeiros e magos que sejam contempladores prateados. E dificilmente um bárbaro se tornará um deles, devido ao seu estilo de combate primitivo.

Contempladores prateados do Mestre podem ser grandes aliados... Ou terríveis inimigos!

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um contemplador prateado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Concentração 4 graduações, Sentir Motivação 4 graduações.

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Sentir Motivação).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um contemplador prateado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blegar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Escalar (For), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Int), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um contemplador prateado sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos (exceto escudos de corpo).

Olhar de Prata (Ext): Todos os contempladores prateado adquirem os chamados "olhos espectrais", que se assemelham a orbes de mercúrio. Eles são prateados como a superfície de um espelho. Não é visível nenhuma íris, o que confere ao contemplador uma aparência perturbadora. O Olhar de Prata é a fonte dos poderes de um contemplador, permitindo que ele preveja os ataques de seus inimigos. No entanto ele é também uma maldição. Nenhuma magia conhecida é capaz de modificar ou disfarçar os olhos de prata de um contemplador (apesar de *invisibilidade* e magias semelhantes funcionarem normalmente). Mesmo quando metamorfoseado seus olhos se parecerão com a superfície de um espelho.

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Olhar de prata, visão do falcão (+2), lampejos da lâmina
2º	+2	+3	+0	+3	A sombra observa
3º	+3	+3	+1	+3	A sombra ataca, visão do falcão (+4)
4º	+4	+4	+1	+4	Perscrutar auras
5º	+5	+4	+1	+4	A sombra aprende, visão do falcão (invisível)
6º	+6	+5	+2	+5	Armadilha de prata
7º	+7	+5	+2	+5	Visão do falcão (+8)
8º	+8	+6	+2	+6	Perscrutar a alma
9º	+9	+6	+3	+6	Visão do falcão (etéreo)
10º	+10	+7	+3	+7	Prisão de mercúrio

Classes de Prestígio - versão 3.5

Para usar as habilidades A Sombra Observa, A Sombra Ataca e a Sombra Aprende, o contemplador prateado deve manter contato visual com o adversário escolhido. Caso o adversário desapareça do campo de visão do contemplador por mais de 1 rodada, os efeitos das habilidades acima serão interrompidos até serem reativadas. O adversário escolhido deve ser o mesmo contra o qual o contemplador estiver aplicando o benefício do talento Esquiva.

Um contemplador prateado cego (seja ou não por magia) perde o uso de todas as suas habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais até ser curado.

Visão do Falcão (Sob): Os "olhos espectrais" aumentam a capacidade visual de um contemplador prateado. Ele recebe um bônus em seus testes de Observar e Procurar segundo o seu nível nessa classe de prestígio, conforme indicado na Tabela: Contemplador Prateado. Além desse bônus, o contemplador adquire a habilidade de ver com facilidade alvos à distância. Ele recebe -1 de penalidade a cada 6 m de distância, ao invés de 3 m.

O contemplador prateado também adquire visão na penumbra ou visão no escuro (20 metros), caso já possua visão na penumbra. Se o contemplador prateado já possuir visão no escuro, o seu alcance é dobrado.

A partir do 5º nível, um contemplador prateado consegue enxergar criaturas invisíveis. E finalmente, no 10º nível, ele consegue enxergar criaturas etéreas.

Lampejos da Lâmina (Sob): Um contemplador prateado aprende a atacar com velocidade e letalidade. Ele recebe +2 de bônus em Iniciativa - cumulativo com outros bônus, como o proporcionado pelo talento Iniciativa Aprimorada - e causa +2 pontos de dano em seus ataques contra todo adversário que tenha obtido um resultado inferior ao seu no teste de Iniciativa.

A Sombra Observa (Sob): A marca registrada de um contemplador prateado é o dom de prever os movimentos do adversário em sua mente. A partir do 2º nível, um contemplador prateado faz um teste de Sentir Motivação (CD 10 + Base de Bônus de Ataque do adversário escolhido + bônus de Blefar do adversário escolhido). Caso obtenha sucesso, o contemplador prateado adiciona um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Carisma (caso positivo) contra ataques do adversário escolhido, até o final do combate ou até mudar de adversário escolhido. Fazer o teste de Sentir Motivação requer uma ação de ataque que provoca ataques de oportunidade.

A Sombra Ataca (Sob): Após aprender como prever os movimentos de seu adversário, o contemplador prateado é capaz de imitá-lo, ganhando uma vantagem estratégica durante a luta. A partir do 3º nível, um contemplador prateado faz um teste de Sentir Motivação (CD 10 + Base de Bônus de Ataque

do adversário escolhido + bônus de Blefar do adversário escolhido). Caso obtenha sucesso, o contemplador prateado recebe um bônus igual ao seu modificador de Carisma (caso positivo) em uma de suas jogadas de ataque contra o adversário escolhido, em cada rodada até o final do combate ou até mudar de adversário escolhido. Fazer o teste de Sentir Motivação requer uma ação de ataque que provoca ataques de oportunidade.

Perscrutar Auras (SM): O contemplador prateado é capaz de enxergar a aura de outras pessoas. A partir do 4º nível, um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1), um contemplador prateado



Classes de Prestígio - versão 3.5

pode fazer um teste de Sentir Motivação (CD 10 + nível de personagem ou quantidade de Dados de Vida total do alvo) para descobrir a tendência de uma criatura. Usar essa habilidade requer uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

A Sombra Aprende (Sob): O contemplador prateado agora é capaz de observar e copiar as técnicas de combate de seu adversário escolhido. A partir do 5º nível, um contemplador prateado faz um teste de Sentir Motivação (CD 10 + Base de Bônus de Ataque do adversário escolhido + bônus de Blear do adversário escolhido). Caso obtenha sucesso, o contemplador prateado descobre todos os talentos de seu adversário e pode escolher um para usar durante a luta, não importando os pré-requisitos. O talento deve ser uma habilidade extraordinária e não pode ser um talento épico, a não ser que o contemplador prateado seja um personagem épico. O contemplador prateado pode usar o talento “aprendido” enquanto mantiver contato visual com seu adversário escolhido e 3 rodadas após isso. Um contemplador prateado só pode usar um talento “aprendido” de cada vez. No 10º nível, o contemplador prateado pode ter dois talentos “aprendidos”.

Armadilha de Prata (Sob): Dizem que o olhar de um contemplador prateado pode prender a alma de um inimigo. A partir do 6º nível, um contemplador prateado adquire um ataque visual que funciona somente contra seu adversário escolhido. Caso o adversário olhe para os olhos do contemplador prateado, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de contemplador prateado + modificador de Carisma). Caso falhe, o adversário escolhido ficará pasmo por uma rodada. Armadilha de Prata é um efeito de Ação Mental, e criaturas imune a esse tipo de efeito não são afetadas por essa habilidade. Usar essa habilidade requer uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Perscrutar a Alma (SM): O Contemplador Prateado é capaz de ver os segredos de outras pessoas. A partir do 8º nível, um contemplador prateado pode usar *perscrutar a alma* um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1) contra uma criatura a menos de 9

m de distância. Caso o alvo falhe em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de contemplador prateado + modificador de Carisma), o contemplador poderá ler a mente. Em termos de jogo, pode-se fazer até três perguntas, obtendo mentalmente as respostas. Esse efeito ocorre em uma rodada. Caso tenha mais perguntas, o contemplador prateado deve usar *perscrutar a alma* novamente. *Perscrutar a alma* é um efeito de Ação Mental. Magias e habilidades que protejam contra encantamentos e efeitos de Ação Mental também funcionam contra *perscrutar a alma*. Criaturas imunes a efeitos de Ação Mental também são imunes a *perscrutar a alma*. Ativar essa habilidade requer uma ação de ataque que provoca ataques de oportunidade.

Prisão de Mercúrio (SM): No 10º nível, o contemplador prateado atinge o auge de seu poder, com seu olhar se tornando tão letal quanto sua espada. Uma vez por dia, o contemplador pode forçar a *prisão de mercúrio* contra um adversário escolhido, que deve estar a menos de 3 m de distância. Ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de contemplador prateado + modificador de Carisma). Caso falhe, o adversário ficará indefeso durante uma rodada. Durante esse tempo, o adversário escolhido poderá ser alvo de golpes de misericórdia. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, o adversário escolhido ainda assim ficará abalado por 1d4 rodadas. *Prisão de mercúrio* é um efeito de Ação Mental, e criaturas imune a esse tipo de efeito não são afetadas por essa habilidade. Usar essa habilidade requer uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

CURANDEIRO

Odair “Sam Slovic” de Paula Junior
samslovic@yahoo.com.br

As lendas contam histórias de poderosas pessoas com o verdadeiro poder da cura, conhecidas como curandeiros, entre outros nomes. O curandeiro é um clérigo especializado em curas do corpo, mente e espírito. Em todas as vilas há um adepto ou sacerdote que todos chamam de curandeiro, mas

Tabela: O Curandeiro

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Sabedoria da cura	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Domínio adicional	+1 nível de classe divina anterior
3º	+1	+3	+1	+3	Expulsão aprimorada	+1 nível de classe divina anterior
4º	+2	+4	+1	+4	Remover doença	+1 nível de classe divina anterior
5º	+2	+4	+1	+4	Remover maldição	+1 nível de classe divina anterior
6º	+3	+5	+2	+5	Preparar poção de cura aprimorado	+1 nível de classe divina anterior
7º	+3	+5	+2	+5	Cura milagrosa	+1 nível de classe divina anterior
8º	+4	+6	+2	+6	Cura abençoada	+1 nível de classe divina anterior
9º	+4	+6	+3	+6	Expulsão adicional	+1 nível de classe divina anterior
10º	+5	+7	+3	+7	Grande cura	+1 nível de classe divina anterior

Classes de Prestígio - versão 3.5

somente esse conjurador divino tem o verdadeiro poder que é contado pelas lendas, onde um simples mortal podia curar as mais profundas feridas ou as mais terríveis enfermidades.

Apenas alguns poucos sacerdotes se tornam curandeiros. Além de poucos deuses darem a seus seguidores tais poderes, o curandeiro tem que abrir mão de certas capacidades que podem ser úteis contra os inimigos de sua crença, em nome de um conhecimento mais aprofundado sobre as artes da cura, e de uma ligação mais forte com a Energia Positiva.

Curandeiros do Mestre podem ser aliados vitais para os PJs, ajudando-os nos momentos mais aflitivos.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um curandeiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (religião) 5 graduações, Cura 5 graduações, Profissão (herborista) 3 graduações.

Talentos: Preparar Poção e qualquer outro talento metamágico.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias divinas de 3º nível. Acesso ao domínio clerical da Cura ou da Proteção.

Especial: Possuir a habilidade de converter magias preparadas em magias de Cura.

Especial: O personagem não pode possuir os domínios clericais da Guerra, da Morte e da Destruição.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um curandeiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (herborista) (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

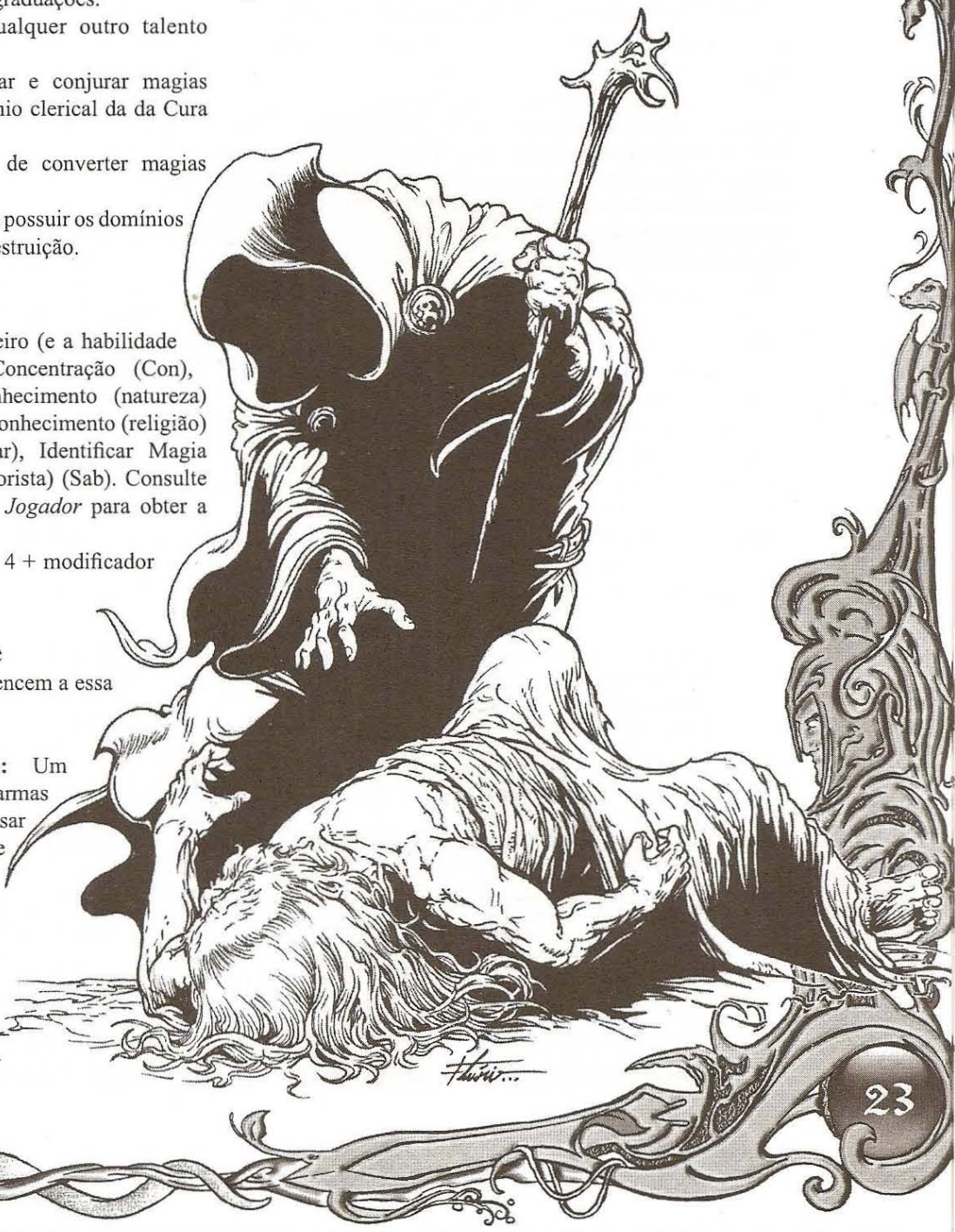
Usar Armas e Armaduras: Um curandeiro sabe usar todas as armas simples e comuns, mas não pode usar nenhuma arma cortante, mesmo que seja a arma favorita de sua divindade. Ele também sabe usar todos os tipos de armaduras e escudos.

Conjuração: Quando um curandeiro atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias divinas diárias, como

se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de curandeiro aos níveis de conjurador divino que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um curandeiro, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Sabedoria da Cura (Sob): No 1º nível, um curandeiro estreita sua ligação com a Energia Positiva. Ele passa a somar o seu modificador de Sabedoria em cada dado lançado por uma magia de cura que ele conjure. Além disso, ele passa recuperar seus Pontos de Vida numa razão igual ao seu modificador de Sabedoria vezes o seu nível



Classes de Prestígio - versão 3.5

de personagem por dia. Por causa dessa forte ligação com a Energia Positiva ele soma metade do seu nível na classe de prestígio (arredondado para baixo) no dano de Expulsão. Em contrapartida, o curandeiro se torna incapaz de conjurar qualquer magia que canalize Energia Negativa, como, por exemplo, *infligir ferimentos leves*, *rogar maldição*, etc.

Domínio Adicional: No 2º nível, o curandeiro recebe o domínio da Cura ou o domínio da Proteção como domínio clerical adicional. Caso já possua os dois, ele recebe então o domínio do Sol ou o domínio da Sorte.

Expulsão Aprimorada: No 3º nível, o curandeiro recebe o talento Expulsão Aprimorada como um talento adicional.

Remover Doença (SM): A partir do 4º nível, um curandeiro pode gastar um uso diário da habilidade Expulsar Mortos-Vivos para conjurar a magia *remover doença*.

Remover Maldição (SM): A partir do 5º nível, um curandeiro pode gastar um uso diário da habilidade Expulsar Mortos-Vivos para conjurar a magia *remover maldição*.

Preparar Poção de Cura Aprimorado: A partir do 6º nível, um curandeiro se torna capaz de preparar duas poções de cura por dia.

Cura Milagrosa (Sob): A partir do 7º nível, um curandeiro pode gastar um uso diário da habilidade Expulsar Mortos-Vivos para aumentar em 50% o efeito de suas magias de cura durante um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 rodada). As magias de cura são tratadas como se estivessem sob o efeito do talento Potencializar Magia, mas conjuradas com o seu nível normal, e não ocupando o lugar de uma magia dois níveis superiores. Ativar essa habilidade requer uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Cura Abençoada (Sob): A partir do 8º nível, um curandeiro pode gastar um uso diário da habilidade Expulsar Mortos-Vivos para aumentar ao máximo o efeito de suas magias de cura durante um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 rodada). As magias de cura são tratadas como se estivessem sob o efeito do talento Maximizar Magia, mas conjuradas com o seu nível normal, e não ocupando o lugar de uma magia três níveis superiores. Ativar essa habilidade requer uma ação

padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Expulsão Aprimorada: No 9º nível, o curandeiro recebe o talento Expulsão Adicional como um talento adicional.

Grande Cura: No 10º nível, o curandeiro pode gastar um uso diário da habilidade Expulsar Mortos-Vivos para potencializar e maximizar ao mesmo tempo o efeito de suas magias de cura durante um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 rodada). As magias de cura são tratadas como se estivessem simultaneamente sob o efeito dos talentos Potencializar Magia e Maximizar Magia, mas conjuradas com o seu nível normal, e não ocupando o lugar de uma magia cinco níveis superiores. Ativar essa habilidade requer uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

ESCOLHIDO DO TOTEM

Odair "Sam Slovic" de Paula Junior
samslovic@yahoo.com.br

Um totem é um espírito protetor de tribos bárbaras, normalmente representando um animal comum como o urso, a águia e outros. Algumas vezes um totem escolhe um mortal para ser seu representante no mundo físico, para ser um de seus guerreiros sagrados. Esse tipo de guerreiro é chamado de escolhido do totem.

O totem sempre escolhe o mais bravo ou o mais sábio da tribo. Para ser escolhido pelo totem, esse indivíduo deve ter uma grande afinidade com a natureza e uma ligação muito forte com o mundo espiritual. Poucos possuem a honra de se tornarem um escolhido. Sobreviver às provas que o totem impõe ao escolhido para ele provar o seu valor, já é por si só um desafio.

A maioria dos escolhidos do totem são bárbaros, mas druidas e rangers também são comuns. Clérigos de deuses da natureza eventualmente também podem ser escolhidos, assim como guerreiros e feiticeiros que sejam ligados à alguma tribo bárbara. Dificilmente um indivíduo das demais classes será escolhido por algum totem. Paladinos e monges

Tabela: O Escolhido do Totem

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Transformação animal I, ataque desarmado (1d8)
2º	+2	+3	+3	+0	Talento adicional
3º	+3	+3	+3	+1	---
4º	+4	+4	+4	+1	Transformação animal II, sabedoria animal, ataque desarmado (1d10)
5º	+5	+4	+4	+1	Talento adicional
6º	+6	+5	+5	+2	---
7º	+7	+5	+5	+2	Transformação animal III, fúria maior, ataque desarmado (2d6)
8º	+8	+6	+6	+2	Talento adicional
9º	+9	+6	+6	+3	---
10º	+10	+7	+7	+3	Uno com o totem

Classes de Prestígio - versão 3.5

jamais serão escolhidos por um totem.

Escolhidos do totem do Mestre serão campeões de suas tribos. A atitude de um deles para com os PJs dependerá de como os PJs se relacionam com a tribo dele e com a natureza.

Dado de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um escolhido do totem, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Adestrar Animais 3 graduações, Conhecimento (natureza) 3 graduações, Sobrevivência 7 graduações.

Talentos: Afinidade com Animais, Ataque Desarmado Aprimorado.

Especial: Ser escolhido por um totem e passar nos testes que o totem impor.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um escolhido do totem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um escolhido do totem só pode usar armas naturais (ataques desarmados, bordão e funda) e somente armaduras naturais como o gibão de peles e o corselete de couro.

Se usar qualquer tipo de arma ou uma armadura que não sejam naturais, o escolhido perderá os poderes concedidos pelo totem por

uma semana. Se isso se repetir constantemente, o totem irá abandoná-lo, mas não antes de amaldiçoar o personagem (Ver Ex-Escolhidos do Totem, a seguir).

Transformação: No 1º nível, e novamente no 4º e no 7º níveis, o escolhido do totem pode aumentar em um ponto uma de suas habilidades físicas (relacionada ao totem) ao custo da redução de um ponto em Carisma ou Inteligência. Dessa forma, a Inteligência não pode ficar abaixo de 5 e o Carisma abaixo de 3. Além disso, o escolhido ganha a habilidade Fúria (idêntica à habilidade do Bárbaro), podendo usá-la uma vez por dia, e ganhando uma utilização a mais por dia ao adquirir uma nova transformação. Se o escolhido do totem já possuir a habilidade Fúria por outras classes, o Escolhido soma o número de utilizações por dia.

Transformação Animal I: O escolhido do totem ganha um talento relacionado ao totem, como Ataque Poderoso para o Gorila, Agarrar Aprimorado para o Urso ou Prontidão para a Águia. Fica a critério do Mestre escolher o talento, se for o caso. Além disso, o escolhido adquire a capacidade de conjurar apenas sobre

si mesmo a magia *presa mágica* duas vezes por dia, como uma habilidade similar à magia de mesmo nome, como se fosse um druida com o seu nível de personagem.

Transformação

Animal II: O escolhido do totem ganha o talento Rastrear.

Caso já possua esse talento, ele ganha um bônus de +3 em Sobrevivência quando estiver rastreando.

Adicionalmente, sempre que fizer um teste de Ouvir ou Observar em ambientes selvagens (como

florestas e cavernas, mas não em masmorras), ele adiciona um bônus igual ao seu nível na classe de prestígio.

Além disso, ele passa a usar a habilidade *presa mágica* três vezes por dia.

Transformação

Animal III: O escolhido do totem ganha a capacidade falar com o tipo de animal que representa



Classes de Prestígio - versão 3.5

o totem. Adicionalmente, ganha a habilidade Presença Intimidadora: a presença do escolhido é tamanha que afeta todas as criaturas que tentarem atacá-lo. Sempre que uma criatura for atacá-lo e ficar a menos de 9 metros de distância dele, deverá fazer um teste de Vontade com CD igual a 10 + metade do nível na classe de prestígio + modificador de Carisma (se for positivo). Se a criatura falhar, terá um redutor de -1 no ataque, dano e CA para cada quatro Dados de Vida menor que o nível de personagem do escolhido. A penalidade dura enquanto a criatura estiver dentro da área da Presença Intimidadora. Uma criatura que tenha passado no teste fica imune enquanto não sair área de efeito. Caso saia e volte a atacar o escolhido dentro da área da Presença Intimidadora, deverá fazer um novo teste. Criaturas que tiverem Dados de Vida maior ou igual que ao nível de personagem do escolhido do totem são imunes ao efeito da Presença Intimidadora. Esse é um efeito de Ação Mental, e criaturas imunes a esse tipo de efeito também não são afetadas.

Ataque Desarmado: O escolhido do totem não pode usar nenhum tipo de arma não natural. Em contrapartida a essa restrição, o Espírito do Totem aumenta o dano de ataque desarmado do escolhido. No 1º nível, o escolhido do totem passa a infligir 1d8 de dano com os seus ataques desarmados. Esse dano aumenta para 1d10 no 4º nível, e novamente aumenta para 2d6 no 7º nível. Além disso, os ataques desarmados do escolhido do totem passam a ser considerados armas naturais.

Talentos Adicionais: O escolhido do totem recebe um talento adicional no 2º nível, e novamente no 5º e 8º níveis. Esses talentos devem ser escolhidos da lista de talentos a seguir. Esse talento é somado aos talentos que um personagem de qualquer classe normalmente adquire a cada três níveis. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para o talento adicional, incluindo os níveis de guerreiro para Especialização em Arma, Especialização em Arma Maior e Foco em Arma Maior. Os talentos adicionais disponíveis para um escolhido do totem são: Acuidade com Arma, Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Atlético, Corrida, Duro de Matar, Encontro Aprimorado, Especialização em Arma (ataque desarmado), Especialização em Arma Maior (ataque desarmado), Esquiva, Foco em Arma (ataque desarmado), Foco em Arma Maior (ataque desarmado), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Tolerância, Vitalidade e Vontade de Ferro.

Sabedoria Animal (Ext): No 4º nível, o escolhido do totem adquire a habilidade Empatia com a Natureza, como se fosse um druida do mesmo nível na classe de prestígio. Além disso, agora o escolhido pode usar seu modificador de Sabedoria em todos os testes envolvendo a natureza que antes usavam o modificador de Inteligência ou de Carisma (o que for maior), como nas perícias Conhecimento (Natureza), Adestrar Animais e na habilidade Empatia com a Natureza.

Fúria Maior (Ext): No 7º nível, o escolhido do totem ganha a habilidade

Fúria Maior exatamente como um bárbaro.

Uno com o Totem (Sob): No 10º nível, o escolhido do totem pode se transformar em uma forma híbrida do animal do totem um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1, sem contar o ajuste concedido pela habilidade Fúria), como na habilidade Alterar Forma (Ver *Livro dos Monstros*, página 306). Cada transformação dura um número de rodadas igual ao valor de Constituição do escolhido do totem (sem contar o ajuste concedido pela habilidade Fúria). Essa forma híbrida é igual à de um licantropo do mesmo tipo do animal do totem (Ver *Livro dos Monstros*, página 173), mas sem apresentar suas fraquezas, nem a transmissão da maldição. O dano na forma híbrida, contudo, continua sendo igual ao dano do ataque desarmado do escolhido em sua forma normal. Além disso, quando na forma híbrida, o escolhido do totem ganha a habilidade Faro (Ver *Livro dos Monstros*, página 311).

Ex-Escolhidos do Totem

Um escolhido do totem que não siga as restrições impostas pelo seu totem ou o desagrede de alguma forma, não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio e perderá as habilidades especiais da classe (mas não o aumento e redução de Habilidades), além de ser amaldiçoado pelo seu totem (a maldição não pode ser removida por nenhum outro meio ou magia, como *remover maldição* ou mesmo *desejo*). Um ex-escolhido amaldiçoado pelo seu totem, além de perder os poderes, perderá todos os pontos de Habilidades que ganhou, mas não recuperará os que perdeu. Além disso, todos os animais terão uma reação hostil para com ele. Para se livrar da maldição, o ex-escolhido deverá partir em uma busca espiritual imposta pelo totem ofendido, realizando uma tarefa perigosa. Assim que concluir a tarefa, a maldição será removida e ele recuperará as Habilidades. O acesso às habilidades especiais e aos níveis da classe de prestígio, contudo, dependerá do humor do totem, que poderá impor uma nova tarefa a ser realizada.

GUARDIÃO

Fernando Maia Jr.

fmaiajr@pop.com.br ou maiajr@gmail.com

O guardião é uma pessoa tida como lendária em qualquer lugar pelo qual passe. Sua figura está sempre rodeada por boatos e histórias fantásticas, porque ele, além de apresentar poderes sobrenaturais, se comporta quase sempre como um alguém calado e recluso. As pessoas que habitam as aldeias, vilas ou cidades próximas às áreas as quais cabe ao guardião proteger, ao mesmo tempo em que o temem, respeitam-no. Estas pessoas confiam no guardião porque sabem que ele é movido por ideais de ordem e bondade, mas seus modos rudes assustam-nas e fazem com que elas o julguem, às vezes, como um selvagem.

Rangers facilmente tornam-se guardiões, porque costumam vagar pelas áreas selvagens que rondam uma dada região, mas ex-bárbaros também o fazem, porque os

Classes de Prestígio - versão 3.5

guardiões seguem, além da bondade, também a ordem. Isso faz com que alguns paladinos (e também guerreiros) acostumados a lidar com o lado rústico do mundo também assumam a posição de guardiões. Pelo fato dos guardiões ficarem afastados de áreas urbanas e muitas vezes vagarem solitários, bardos, magos e ladinos quase nunca se tornam um deles. É possível que clérigos, druidas, monges e feiticeiros assumam esta classe de prestígio, mas é raro que isso aconteça, seja pela natureza do guardião ou pelas vantagens que a classe oferece.

Os guardiões do Mestre serão, geralmente, PdMs reclusos e solitários que vagam por regiões selvagens em busca da destruição do mal que as habita e/ou que possa ameaçar as áreas civilizadas mais próximas. Apesar de sua natureza, os guardiões sabem muito bem agir em grupo e aceitam de bom grado guiar por áreas perigosas heróis engajados em cumprir objetivos nobres. Alguns guardiões, inclusive, preferem agir em equipe, seja em pequenos grupos, ou mesmo formando poderosas guildas e sociedades secretas sediadas em lugares inóspitos.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guardião, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom.

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: Conhecimento (geografia) 3 graduações, Conhecimento (natureza) 5 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações, Cura 5 graduações, Sobrevivência 7 graduações.

Talents: Foco em Perícia (Sobrevivência), Rastrear, Tolerância.

Especial: Para se tornar um Guardião, o personagem deve assumir um compromisso especial (veja a seguir nas Características da Classe).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guardião (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um guardião sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Compromisso: Uma pessoa se torna um guardião quando atinge a consciência de que tudo que a cerca foi criado por uma essência ordeira e bondosa, e de que o caos e o mal nada mais são do que uma corrupção dessa essência – corrupção esta que deve ser impedida e destruída. Agindo de acordo com esse pensamento, o guardião ganha a simpatia dos deuses do Bem, especialmente aqueles que prezam a Ordem, o Bem e a Natureza, e, mesmo que não adore especificamente algum deus, o guardião recebe algumas dádivas divinas. Dessa forma, o guardião assume o compromisso sagrado de combater o mal e proteger uma dada região de ameaças (esta região pode ser a vizinhança de uma aldeia, de uma vila ou de uma cidade, ou mesmo todo um reino ou o mundo, de acordo com o grau de idealismo do guardião).

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Compromisso, terreno familiar, detectar o mal, dom da cura, domínio sobre as plantas e animais
2º	+2	+3	+0	+0	Espírito da ordem e do bem
3º	+3	+3	+1	+1	Domínio sobre as plantas e animais
4º	+4	+4	+1	+1	Espírito da ordem e do bem
5º	+5	+4	+1	+1	Terreno familiar, domínio sobre as plantas e animais
6º	+6	+5	+2	+2	Espírito da ordem e do bem
7º	+7	+5	+2	+2	Domínio sobre as plantas e animais
8º	+8	+6	+2	+2	Espírito da ordem e do bem
9º	+9	+6	+3	+3	Terreno familiar, domínio sobre as plantas e animais, espírito da ordem e do bem
10º	+10	+7	+3	+3	Guardião máximo

Além disso, uma vez iniciado neste caminho e consciente de que ele próprio é na verdade um canal para a manifestação do Bem e da Ordem, o guardião assume um outro compromisso, que é o de alcançar a perfeição de seu corpo como canal desta manifestação – em termos de jogo, um guardião não pode assumir novas classes nem evoluir nas que já possui até que tenha atingido o grau de guardião máximo, o último nível da classe. Em compensação, ao viver de acordo com este compromisso, o guardião ganha, no 1º nível da classe, um ponto permanente em Sabedoria e um bônus (também permanente) de +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia quando estiver lidando com criaturas de natureza ou tendência caótica e maligna ou também leal e bondosa.

Terreno familiar: Um guardião se dedica a proteger uma área das ameaças do mal, desbravando regiões inóspitas e caçando monstros e aberrações. Muitas vezes, o fanatismo do guardião o leva a ficar meses ou até anos num mesmo local, até que se convença de que o mal daquele lugar tenha sido completamente erradicado ou reduzido a uma situação que o transforme em algo inexpressivo. Assim, o terreno de determinada região se torna familiar para o guardião, e ele ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque, nos testes envolvendo o talento Rastrear e nas perícias Observar, Ouvir, Procurar e Sobrevivência sempre que estiver atuando nesse terreno. Além disso, quando estiver rastreando num terreno familiar, o guardião não sofre as penalidades de deslocamento. No 5º e no 9º nível, o Guardião pode adicionar mais um tipo de terreno à sua lista de terrenos familiares (mas não pode escolher um mesmo tipo de terreno duas vezes). Um terreno familiar é uma combinação terreno/clima, como visto no *Livro do Mestre*, página 96 (por exemplo: Colinas Frias, Florestas Temperadas, Planícies Quentes). O Mestre pode criar novos tipos de terrenos caso seja necessário ou conveniente (por exemplo, especificando-os: oásis, tundras e estepes, mangues, savanas, etc.) e pode vetar a escolha de um determinado tipo, caso a julgue incoerente (um guardião não poderá escolher Montanhas Frias se nunca esteve neste tipo de terreno).

Habilidades Similares a Magia: Um guardião não é um conjurador, mas possui diversas habilidades similares a magia, todas exigindo o uso de uma ação padrão. Exceto por *detectar o mal*, todas as outras habilidades também exigem do guardião que ele se dedique a um período de meditação ou prece fervorosa (caso cultue um deus) uma vez por dia. Ele deve gastar uma hora em contemplação ao mundo que o cerca ou em súplica a um ou mais deuses que tenha decidido seguir; só assim ele terá acesso naquele dia às suas habilidades. Essa ação deve acontecer entre o nascer do sol e o meio-dia, e o tempo de descanso que um guardião tenha tido não afeta o modo como ele pode ou não usar suas habilidades.

Estas habilidades seguem descritas abaixo:

Detectar o mal (SM): Um guardião pode usar *detectar o mal* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa

habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*. Caso o guardião já possua essa habilidade por outra classe, o alcance dela é dobrado.

Dom da Cura (SM): À medida que vai desenvolvendo mais afinidade com a realidade espiritual do mundo, o guardião consegue praticar curas em si mesmo e em outros seres vivos não malignos através do toque. A cada dia, o guardião pode curar uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu modificador de Sabedoria (se houver) multiplicado pelo seu nível de personagem. O personagem pode aplicar esse poder sobre si ou outras criaturas não malignas (o poder não surte efeito em criaturas com tendência Leal e Mal, Neutro e Mal ou Caótico e Mau), sendo capaz de dividir os pontos de vida entre vários personagens e não precisando usá-los todos de uma vez. Além disso, ele pode aplicar parte ou a totalidade desses pontos para causar dano em seres mortos-vivos. (O ataque deve ser tratado como uma magia de toque, e o guardião deve decidir quantos pontos deseja converter em dano depois de tocar com sucesso o morto-vivo).

Domínio sobre Plantas e Animais (SM): A essência dos deuses da natureza é uma das mais utilizadas pelo guardião, porque ele prefere combater o mal que se esconde nas entranhas da selva e no cume das montanhas, do que a corrupção das cidades. O *domínio sobre plantas e animais* é uma habilidade similar a magia que oferece as seguintes vantagens ao guardião: no 1º nível, ele pode usar uma vez por dia *acalmar animais* e *construção*; no 3º nível, passa a se beneficiar também do uso de *pele de árvore* uma vez por dia; no 5º nível, o guardião consegue usar *dominar animal* e *ampliar plantas* uma vez por dia; no 7º nível, ele pode usar *comandar plantas* a seu favor uma vez por dia; e no 9º nível, o guardião será capaz de usar *muralha de espinhos* e *comunhão com a natureza* uma vez por dia. Caso o guardião possua níveis em alguma classe conjuradora, o uso dessa habilidade não afetará seu limite diário de magias.

Espírito da Ordem e do Bem (SM): O guardião entende que seu corpo é na verdade um templo onde habita uma alma forjada pelos princípios da Ordem e da Bondade. Para eles, não existe Caos nem Maldade original, estes sendo frutos da corrupção dos verdadeiros princípios. Assim, colocando seu próprio espírito em harmonia com a Ordem e o Bem, o guardião consegue fazer de si mesmo um canal para a manifestação de deuses leais e bondosos, ainda que o próprio guardião não cultue diretamente nenhum deus especificamente. *Espírito da ordem e do bem* é uma habilidade similar a magia e oferece as seguintes vantagens ao guardião: no 2º nível, ele pode usar *proteção contra o mal* e *proteção contra o caos* uma vez por dia; no 4º nível, ele consegue usar *ajuda* uma vez por dia; no 6º nível, pode usar *círculo mágico contra o mal* e também *círculo mágico contra o caos* uma vez por dia; no 8º nível, é capaz de usar *destruição sagrada* uma vez por dia; no 9º nível, o guardião consegue usar *dissipar o mal* e *dissipar o caos* uma vez por dia. Caso o guardião possua níveis em alguma classe conjuradora, o uso dessa habilidade não afetará seu limite diário de magias.

Classes de Prestígio - versão 3.5

Guardião Máximo (SM): O guardião vive no compromisso de transformar seu próprio corpo num canal perfeito para a manifestação dos princípios que defende: a Vida, a Ordem e o Bem. Mas mesmo esta perfeição tem seus limites, e ela os encontra no próprio corpo do guardião. O corpo, separado da alma, é uma obra do Plano Material e, por isso, nunca poderá ser um instrumento infinitamente perfeito para a manifestação do espírito - este, por sua vez, sendo obra dos Planos Exteriores (por causa desse pensamento, um guardião lamenta a morte, mas nunca se revolta com ela; antes, ele se revolta com os causadores dela). Essa finitude da perfeição é conhecida pelo guardião quando ele atinge o grau de Guardião Máximo. Geralmente, ele reconhece que seu corpo pode manifestar os mais poderosos dons da Vida, da Ordem e do Bem quando recebe uma visita em sonhos (ou às vezes fisicamente) de uma entidade - na maioria das vezes extraplanar - leal e bondosa, como um dragão dourado, um arconte ou um anjo. A partir de então, o guardião passa a usar *acalmar animais*, *construção*, *proteção contra o mal* e *proteção contra o caos* livremente e sem a necessidade diária de contemplação ou súplica (exatamente como *detectar o mal*). Além disso, ele também pode escolher (não fixamente) duas dentre as cinco habilidades *destruição rastejante*, *aura sagrada*, *escudo da ordem*, *controlar plantas* e *curar ferimentos leves em massa* para usar uma vez por dia. Caso o guardião possua níveis em alguma classe conjuradora, o uso dessa habilidade não afetará seu limite diário de magias.

Observação para Multiclasse: Os personagens paladinos que assumirem esta classe de prestígio poderão, mais tarde, voltar a evoluir como paladinos.

Ex-Guardiões

Um guardião que abandone a tendência Leal e Bom, cometa um ato maligno voluntariamente ou viole seu compromisso sagrado, perderá todas as suas habilidades similares a magia (conservando apenas as vantagens ganhas em Compromisso e Terreno familiar) e não poderá mais adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio. Ele recuperará suas habilidades especiais e seu acesso aos níveis da classe de prestígio se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*, pag. 272).



GUARDIÃO ESPIRITUAL

Arthur Norio Takarada

arthur_takarada@hotmail.com

Os guardiões espirituais são pessoas que desenvolvem seu lado espiritual e tornam-se uno com os Espíritos Guardiões protetores da Natureza que vagam pelo mundo. Eles comungam com esses espíritos, ganhando força e habilidades concedidas por eles.

Aqueles que buscam se tornar um guardião espiritual precisam se submeter a um grande ritual, onde o seu primeiro Espírito Guardião o aceita. O aspirante precisa primeiro adentrar o local onde reside o espírito, normalmente um local natural com a mínima intervenção humana possível. Então, para que o Espírito aceite o aspirante, ele o submete a um teste, seja de suas habilidades em combate ou através de algum outro desafio que o Espírito achar conveniente.

Um guardião espiritual deve ser fiel e assim manter a confiança que os Espíritos depositaram nele. Caso contrário, os poderes dos Espíritos são automaticamente retirados.

Guardiões espirituais costumam vagar pelo mundo aprimorando suas habilidades até que atinjam a supremacia espiritual, a união com todos os Espíritos Guardiões.

Druidas são aqueles que mais comumente trilham esse árduo caminho, mas membros de outras classes, especialmente os Rangers, também podem abdicar de seus poderes para abraçar os Espíritos Guardiões.

Os guardiões espirituais do Mestre podem ser um elo entre os PJs e os Espíritos Guardiões, entrando em contato com os personagens para solicitar o cumprimento de alguma missão para os espíritos.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guardião espiritual, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Neutro e Bom, Leal e Neutro, Neutro, Caótico e Neutro ou Neutro e Mau.

Perícias: Concentração 8 graduações, Conhecimento (natureza) 9 Graduações e Sobrevivência 8 graduações.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias divinas de 2º nível.

Especial: Ser submetido ao ritual de escolha do seu primeiro Espírito Guardião.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guardião espiritual (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int), Identificar Magias (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os guardiões espirituais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um guardião espiritual atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias divinas diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de guardião espiritual aos níveis de conjurador divino que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um guardião espiritual, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Espírito Guardião (Sob): Ao se tornar um guardião

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+2	+0	Espírito guardião, ver espíritos	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+3	+3	+0	Espírito guardião	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+3	+1	---	+1 nível de classe divina anterior
4º	+3	+4	+4	+1	Espírito guardião	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+4	+1	---	+1 nível de classe divina anterior
6º	+4	+5	+5	+2	Espírito guardião	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+5	+2	---	+1 nível de classe divina anterior
8º	+6	+6	+6	+2	Espírito guardião	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+6	+3	---	+1 nível de classe divina anterior
10º	+7	+7	+7	+3	Supremacia espiritual	+1 nível de classe divina anterior

Classes de Prestígio - versão 3.5

espiritual, o personagem cria um elo com um dos grandes espíritos da natureza, os Espíritos Guardiões, através do qual ganha acesso aos seus poderes. Sempre que ganhar essa habilidade, o guardião espiritual desenvolve um elo com mais um dos Espíritos Guardiões. Os Espíritos Guardiões são fantasmas com a mesma quantidade de Dados de Vida do guardião espiritual, e ganham Dados de Vida extras sempre que o guardião ganhar um nível. Contudo, eles não podem realizar nenhuma ação física, podendo somente dar suporte ao guardião espiritual. Para um guardião poder usar os poderes concedidas pelos Espíritos Guardiões, ele precisa manifestá-los, usando para isso uma ação de rodada completa. Contudo, o guardião só pode manifestar os poderes de um Espírito Guardião por vez. Um guardião espiritual pode manifestar um Espírito Guardião um número de vezes por dia igual ao seu nível na classe de prestígio. A duração da manifestação é equivalente a uma quantidade de minutos igual a 3 + o modificador de Sabedoria do guardião espiritual. A seguir temos cada um dos Espíritos Guardiões e os poderes que eles concedem:

- **Lobo das Presas Vermelhas:** Um lobo Grande, conhecido por sua grande velocidade. Poderes concedidos: +4 em Destreza; +3m no Deslocamento; e Garras (armas naturais: 1d4 de dano).

- **Grande Urso Pardo:** Um urso Enorme, conhecido por sua resistência sobrenatural. Poderes concedidos: +4 em Constituição; +2 em todos testes de Fortitude; e +4 em todos os testes de Agarrar. Essa melhora na Constituição eleva os Pontos de Vida do guardião espiritual em 2 pontos por nível de personagem, mas esses Pontos de Vida desaparecerão ao finalizar a manifestação, quando o valor de Constituição volta ao normal (ao contrário do que acontece com os Pontos de Vida Temporários, estes não são os primeiros pontos de vida a serem perdidos quando o personagem sofrer dano).

- **Águia das Penas Douradas:** Uma águia Grande, conhecida por voar eternamente. Poderes concedidos: o guardião espiritual ganha asas douradas, com vôo igual ao seu deslocamento e capacidade de manobra Bom.

- **Coruja dos Olhos Prateados:** Uma coruja Grande cujos olhos refletem sabedoria e conhecimento. Poderes concedidos: +2 em Inteligência e Sabedoria; e a habilidade Visão na Penumbra. Caso o personagem já possua Visão na Penumbra, ele adquire Visão na Penumbra Superior (*Livro dos Monstros*, página 47)

- **A Grande Víbora:** Uma serpente Grande, cuja astúcia dizem não ter limites e cujo veneno é mortal ao mais resistente dos homens. Poderes concedidos: +4 em Carisma; +4 em testes de Blear; e imunidade a venenos não-mágicos e +2 em testes de Fortitude contra venenos mágicos.

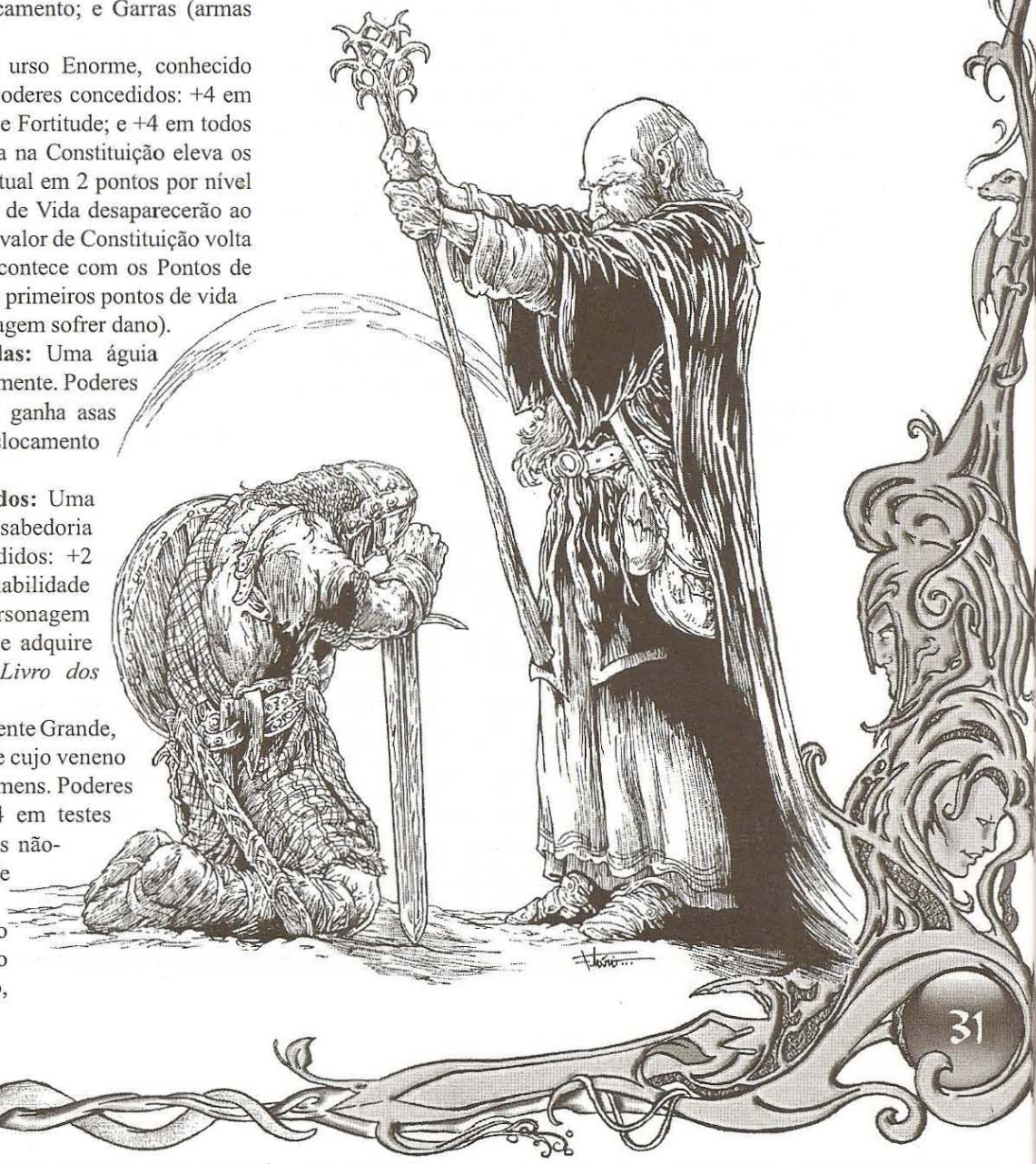
Ver Espíritos (Sob): Quando um guardião espiritual é aprovado por seu primeiro Espírito Guardião,

ele automaticamente ganha a habilidade de ver todo tipo de espírito, incluindo fantasmas e outros seres etéreos. Ele perde essa habilidade se for abandonado pelos Espíritos Guardiões.

Supremacia Espiritual (Sob): Um guardião espiritual que tenha atingido um grande nível de sabedoria e experiência, alcança a Supremacia Espiritual, estado no qual ele tem controle total sobre todos seus Espíritos Guardiões. No 10º nível, o guardião espiritual pode manifestar as habilidades de todos seus Espíritos Guardiões ao mesmo tempo, tendo acesso a todos os poderes. Mas ainda é necessário usar uma ação de rodada completa para manifestar cada Espírito Guardião.

Ex-Guardiões Espirituais

Um guardião espiritual que desagrade de alguma forma seus Espíritos Guardiões, não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio e perderá as habilidades especiais da classe. Ele recuperará suas habilidades especiais e seu acesso aos níveis da classe de prestígio se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*, pag. 272).



GUERREIRO DA FORJA ARDENTE

Pedro Satto Coutinho
pedrorpg@hotmail.com

A relação dos anões com suas criações é quase paternal: nada irrita mais um anão do que ter seus salões (entalhados com tanto suor nas rochas) ou suas armaduras (que são verdadeiras obras de arte) danificados por vermes como orcs e elfos negros.

Os conhecidos e renomados anões que dedicam suas vidas à arte da forja aprendem muito sobre o fogo e sua manipulação. Muitos chegam a conhecer elementais do fogo ou até mesmo devotam sua fé à entidades ígneas ou ligadas ao elemento natural Fogo.

Este intenso relacionamento dos anões com o fogo teve como repercussão o surgimento de anões dotados de poderes ligados a este elemento. Muitos se tornaram clérigos com um dos seus domínios ligados às chamas, ou então nos bárbaros flamejantes conhecidos como guerreiros da forja ardente.

Estes guerreiros vestem-se de vermelho, carregam o ímpeto devastador do fogo quando se encontram em combate e se sentem honrados por terem as chamas como companheiras. Muitos são autoritários e não aceitam fraquezas entre seu séquito de seguidores/companheiros, mas também mostram-se valorosos em seus princípios de justiça e benevolência.

A maioria dos guerreiros da forja ardente são guerreiros, clérigos ou bárbaros. Rangers, druidas, monges e paladinos casualmente adotam esta classe de prestígio, apesar de desviar drasticamente dos seus princípios. Ladinos, bardos, magos e feiticeiros são muito difíceis de serem encontrados entre os guerreiros da forja ardente.

Guerreiros da forja ardente do Mestre estão entre os campeões do raça anã e defenderão todos aqueles que lutarem pelo seu povo.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guerreiro da forja ardente, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Raça: Anão.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Ofícios (armoraria) 4 graduações, Ofícios (armeiro) 4 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Ofícios).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro da forja ardente (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (arquitetura e engenharia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um guerreiro da forja ardente sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Fúria Ígnea (Ext): O ímpeto devastador do fogo já acabou com muitas vidas, mas também salvou muitas outras. Este ímpeto está presente no coração de cada guerreiro que se encontra em situação de perigo ou estresse. A partir do 1º nível, um guerreiro da forja ardente pode liberar um instinto selvagem semelhante ao dos bárbaros. Tal habilidade funciona da mesma forma que a Fúria da classe bárbaro. Se o guerreiro da forja ardente já possuir a habilidade Fúria por outras classes, ele soma o número de utilizações por dia.

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Fúria ígnea 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	Resistência a fogo 5
3º	+3	+3	+1	+1	Vitalidade suprema
4º	+4	+4	+1	+1	Lâmina flamejante
5º	+5	+4	+1	+1	Resistência a fogo 10
6º	+6	+5	+2	+2	Fúria ígnea 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Pele de bronze
8º	+8	+6	+2	+2	Resistência a fogo 15
9º	+9	+6	+3	+3	---
10º	+10	+7	+3	+3	Fúria ígnea 3/dia, imunidade a fogo

GUERREIRO DRACÔNICO

Thales Neves Sampaio

thales.neves@ibest.com.br

Vitalidade Suprema (Ext): O fogo é destruidor, mas também garante uma resistência enorme. Adicione 5 PVs ao total de Pontos de Vida do guerreiro da forja ardente.

Resistência a Fogo (Ext): Conforme o guerreiro da forja ardente acumula níveis na classe de prestígio, torna-se mais resistente a fogo. No 2º nível, ele desenvolve resistência 5 contra o fogo. Esse valor aumenta para 10 no 5º nível e para 15 no 8º nível.

Lâmina Flamejante (Ext): A magia do fogo, com o tempo, vai tomando conta do guerreiro e de sua alma. No 4º nível, o personagem pode gastar 3.000 XP e realizar um teste de Ofícios (Armeiro) (CD 20). Se obtiver sucesso, uma única arma do guerreiro se tornará Flamejante, sendo coberta por fogo a comando de seu mestre, causando +1d6 de dano por fogo em um ataque bem sucedido. Este dano não é multiplicado em golpes decisivos. Os arcos, bestas e fundas encantados desse modo imbuem sua munição com fogo. Caso o personagem falhe no teste, ele não perderá os pontos de experiência, mas só poderá tentar encantar sua arma depois de dois meses.

O personagem pode portar apenas uma arma com este encantamento. Vale lembrar que arma precisa ser +1 para ser encantada. E a habilidade Flamejante não impede que a arma seja melhorada por meios mágicos usuais, como por exemplo, um *machado de guerra +1 flamejante* ser melhorado por um mago contratado pelo guerreiro da forja ardente..

Pele de Bronze (Ext): As entidades elementais do fogo são muito gratas pela forma como guerreiros da forja ardente propagam a força das chamas pelo mundo. Em retribuição, estes seres conferem a estes guerreiros peles mais duras e resistentes, que também apresentam uma coloração cor de bronze. Esta habilidade garante +2 de bônus de armadura natural na CA do personagem.

Imunidade a Fogo (Ext): No 10º nível, o fogo e o guerreiro da forja ardente interagem como se fossem um só. O personagem adquire imunidade total a fogo.

Ex-Guerreiros da Forja Ardente

Um guerreiro da forja ardente que se torne leal perde a habilidade Fúria Ígnea e não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio. Ele conserva todos os outros benefícios dessa classe.

Muitos guerreiro devotam sua vida a uma causa. Sua fé, sua raça, seu rei ou simplesmente o clamor da batalha e da aventura. Muitos deles têm um fim prematuro e são esquecidos como tantos outros que pereceram no campo de batalha. Mas alguns vão em frente, em busca do próximo desafio. Entre esses melhores, uns poucos conseguem se ver frente à mais temida das feras, os dragões, e somente aqueles que terão seus nomes cantados sobrevivem a um encontro com uma dessas criaturas. Muitos dos que sobrevivem a um dragão acabam devotando sua vida em exterminá-los, mas uns poucos escolhem o caminho oposto...

O guerreiro dracônico é um guerreiro inspirado pelo poder dos dragões. Em vez de caçá-los, ele procura se aliar a essas criaturas. Alguns por poder, outros por admiração, mas todos se tornam oponentes poderosos. Os personagens bondosos aliam-se aos dragões metálicos, enquanto os malignos aliam-se aos dragões cromáticos.



Guerreiros são os principais entre os que estabelecem um Pacto Dracônico, assim como bárbaros, paladinos e rangers. Eventualmente bardos, clérigos, druidas, ladinos e monges escolhem se aliar a um dragão. Feiticeiros e magos são raros entre os guerreiros dracônicos.

Guerreiro dracônicos do Mestre associados a dragões bondosos serão a ligação entre os PJs e algum venerável dragão metálico que poderá ajudá-los. Já os associados a dragões malignos perseguirão incessantemente os PJs, para fazerem jus ao Pacto Dracônico.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guerreiro dracônico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: A mesma do dragão escolhido.

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: Concentração 3 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Conhecimento (história) 4 graduações, Intimidação 5 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma, Foco em Arma, Liderança, Tresspassar.

Especial: O personagem precisa ter entrado em contato com o tipo de dragão escolhido e o dragão ter aceito fazer o Pacto Dracônico (veja a seguir).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro dracônico (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con) Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (história) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um guerreiro dracônico sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Pacto Dracônico (Sob): Uma vez o guerreiro dracônico sendo aceito pelo dragão, o Pacto Dracônico é estabelecido. Um pouco do sangue do dragão é imbuído no corpo do guerreiro dracônico, e assim o laço é formado, não apenas com o dragão, mas com toda espécie do tipo do dragão. O guerreiro será tratado como se fosse um membro da espécie e jamais atacará voluntariamente um dragão da espécie com a qual possui o Pacto. Dragões dessa espécie sempre reconhecerão o guerreiro dracônico e não o atacarão sem um bom motivo. Todo poder do guerreiro dracônico provém do Pacto Dracônico e isso o impele a proteger toda a espécie com a qual tenha o Pacto.

Equipamento Dragão: No 2º nível, o dragão recompensa a dedicação do guerreiro com a sua raça, presenteando-o com uma armadura obra-prima (a melhor que o personagem puder usar) feita com couro de dragão do tipo dele. A armadura é feita de tal maneira que os dragões daquela espécie a reconhecem como uma dádiva (e não como um "troféu", como as armaduras de couro de dragão usadas por matadores de dragões). A armadura possui as mesmas características da versão normal dela descrita no *Livro do Jogador*, tendo adicionalmente resistência 10 natural ao elemento do dragão. A armadura pode ser encantada normalmente como uma outra armadura qualquer, seguindo as regras de criação de itens mágicos do *Livro do Mestre*.

Talentos Adicionais: O guerreiro dracônico recebe um talento adicional no 3º nível e novamente no 6º e 9º níveis. Esses talentos devem ser escolhidos da lista de talentos adicionais do guerreiro. Esse talento é somado aos talentos que um personagem de qualquer classe normalmente

Tabela: O Guerreiro Dracônico

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Pacto dracônico
2º	+2	+3	+0	+0	Equipamento dragão
3º	+3	+3	+1	+1	Talento adicional
4º	+4	+4	+1	+1	Pele de dragão
5º	+5	+4	+1	+1	Parceiro dragão
6º	+6	+5	+2	+2	Talento adicional
7º	+7	+5	+2	+2	Vínculo empático
8º	+8	+6	+2	+2	Subtipo (dragão escolhido)
9º	+9	+6	+3	+3	Talento adicional
10º	+10	+7	+3	+3	Meio-dragão

LÂMINA DO VENTO

Charles "Slaughterworm" Bley Heim

coala2002@hotmail.com ou slaughterworm@yahoo.com.br

adquire a cada três níveis. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para o talento adicional, incluindo os níveis de guerreiro para Especialização em Arma Maior e Foco em Arma Maior.

Pele de Dragão (Ext): A partir do 4º nível, o sangue de dragão no corpo do guerreiro dracônico torna a pele dele mais rígida, concedendo a ele +2 de bônus de armadura natural em sua Classe de Armadura.

Parceiro Dragão: A partir do 5º nível, um guerreiro dracônico pode adquirir um dragão do mesmo tipo do Pacto Draconiano como Parceiro. Além disso, o guerreiro dracônico recebe um bônus de +2 no seu valor de Liderança apenas para atrair um Parceiro Dragão.

Vínculo Empático (Sob): No 7º nível, o guerreiro dracônico desenvolve um vínculo com o seu parceiro dragão, com alcance máximo de 1,5 km. Ele não é capaz de enxergar através dos olhos do seu parceiro, mas pode se comunicar por telepatia com o ele (assim como o parceiro dragão com o guerreiro dracônico). Devido ao vínculo empático, o guerreiro dracônico compartilha a mesma conexão com itens ou locais que o parceiro dragão, semelhante a um conjurador e seu familiar (consulte Familiares, página 38 do *Livro do Jogador*).

Subtipo (Ext): A partir do 8º nível, o sangue de dragão no corpo do guerreiro dracônico torna-se mais forte e o guerreiro dracônico adquire as resistências e fraquezas do tipo de dragão com o qual estabeleceu o pacto. Ele adquire a imunidade ao subtipo do dragão escolhido e sofre dano dobrado do subtipo contrário (caso exista).

Meio-Dragão (Ext): No 10º nível, o ligação do guerreiro dracônico com os dragões se torna plena. Ele recebe o modelo meio-dragão, conforme descrito na página 196 do *Livro dos Monstros*. Ele passa então a ser um personagem com +3 de ajuste de nível.

Alguns guerreiros selvagens buscam inspiração em um dos quatro elementos fundamentais para desenvolver suas artes da guerra. Uma maneira de reverenciar os espíritos elementais e assim ser agraciado com as dádivas dos elementos. Um desses guerreiros é o lâmina do vento.

Buscando a harmonia com os ventos, um lâmina do vento recebe a benção dos espíritos elementais do ar, adquirindo pequenos favores e aprimoramentos em suas habilidades de combate. Lâminas do vento preferem armas de lâminas leves, pela suavidade com que podem ser usadas em combate: uma homenagem aos espíritos do ar, que são rápidos, suaves e leves, como deve ser um lâmina do vento.

Lâminas do vento normalmente são encontrados viajando perto de regiões naturais, costumam ser inquietos e viajam



Classes de Prestígio - versão 3.5

aos quatro ventos. São competidores natos, obcecados por velocidade e rapidez (o que volta e meia provoca algum duelo com um monge ou lâmina sagaz).

A maioria dos lâminas do vento são rangers, em especial elfos rangers. Mas muitos guerreiros ambidestros dedicam seu treinamento marcial em pedir o favor dos ventos. Bárbaros, bardos, ladinos e clérigos de deuses do ar eventualmente se tornam lâminas do vento. As demais classes são muito incomuns entre os lâminas do vento.

Lâminas do vento do Mestre são imprevisíveis: ora podem ser aliados, ora podem ser inimigos, e ora podem simplesmente ignorar os PJs. Parece que mudam sempre... Como o vento!

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um lâmina do vento, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +10.

Perícias: Conhecimento (natureza) 5 graduações, Conhecimento (planos) 3 graduações, Prestidigitação 4 graduações.

Talentos: Acuidade com Arma (de tipo cortante), Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Esquiva, Mobilidade.

Idioma: Auran.

Especial: O personagem deve ser um adorador dos ventos ou devoto de alguma divindade relacionada ao elemento ar.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lâmina do vento (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um lâmina do vento sabe usar todas as armas simples e comuns, bem como armaduras leves, mas não escudos. Note que as habilidades Combater com Duas Armas Maior, Ciclone, Ataque Ambidestro, Combater com Duas Armas Perfeito e Tornado não funcionam se o lâmina do vento estiver usando uma armadura de categoria maior do que leve.

Combater com Duas Armas Maior: No 1º nível, o lâmina do vento recebe os benefícios do talento Combater Com Duas Armas Maior, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais, mas somente quando estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Favor dos Ventos (SM): Por sua devoção, o lâmina do vento é agraciado com alguns pequenos favores dos espíritos elementais do ar. Esses favores são habilidades similares a magia, que ele ganha a cada nível ímpar. Cada uma pode ser usada um número de vezes por dia igual ao modificador de Carisma do lâmina do vento (mínimo de 1), e são conjuradas por ele como um feiticeiro com o mesmo nível de personagem do lâmina do vento. São eles:

- No 1º nível, *queda suave*.
- No 3º nível, *vento sussurrante*.
- No 5º nível, *muralha de vento*.
- No 7º nível, *forma gasosa*.
- No 9º nível, *andar no ar*.

Escudo de Lâminas (Ex): A partir do 2º nível, sempre que estiver combatendo com uma arma dupla cortante ou com duas armas cortantes, as quais tenham recebido o benefício do talento Acuidade com Arma, um lâmina do vento recebe um bônus de escudo na CA. Esse bônus começa como +1 no

Tabela: O Lâmina do Vento

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Combater com duas armas maior, favor dos ventos (queda suave)
2º	+2	+0	+3	+0	Escudo de lâminas +1
3º	+3	+1	+3	+1	Precisão ambidestra, favor dos ventos (vento sussurrante)
4º	+4	+1	+4	+1	Ciclone 1/dia, ataque ambidestro
5º	+5	+1	+4	+1	Escudo de lâminas +2, favor dos ventos (muralha de vento)
6º	+6	+2	+5	+2	Combater com duas armas perfeito
7º	+7	+2	+5	+2	Ciclone 2/dia, favor dos ventos (forma gasosa)
8º	+8	+2	+6	+2	Escudo de lâminas +3, precisão ambidestra maior
9º	+9	+3	+6	+3	Ambidestria perfeita, favor dos ventos (andar no ar)
10º	+10	+3	+7	+3	Tornado 3/dia

Classes de Prestígio - versão 3.5

2º nível e aumenta em +1 a cada três níveis (+2 no 5º nível e +3 no 8º nível). Esse bônus é cumulativo com o bônus proporcionado pelo talento Bloqueio Ambidestro.

Precisão Ambidestra (Ex): No 3º nível, a penalidade por lutar com uma arma dupla cortante ou com duas armas cortantes de um lâmina do vento é reduzida em -1.

Ciclone (Ex): A partir do 4º nível, um lâmina do vento consegue se harmonizar com o ar e o vento ao seu redor, tornando seus ataques ainda mais rápidos. Contudo, assim como os ventos, tais ataques se tornam menos precisos. Ele ganha um ataque extra com cada mão quando realiza um ação de ataque total, usando seu bônus máximo para cada um desses ataques extras. Contudo, o lâmina do vento recebe um redutor de -2 em todas as suas jogadas de ataque nessa rodada (cumulativas com as penalidades de lutar com duas armas, se houver). No mais, funciona de maneira semelhante à Rajada de Golpes do monge, mas os ataques extras precisam necessariamente ser feito cada um com uma mão diferente, aplicando o dano de acordo.

Devido à grande velocidade dos ataques, um inimigo que receba um ataque total do lâmina do vento precisa ser bem sucedido num teste de reflexos (CD 10 + nível do Windblade + modificador de Destreza do lâmina do vento) ou recebe -2 de penalidade nos ataques realizados contra o lâmina do vento, enquanto a habilidade Ciclone continuar ativa.

Essa habilidade dura por uma quantidade de rodadas igual a 3 + o modificador de Destreza do lâmina do vento. Enquanto ela durar, o lâmina do vento precisa movimentar suas armas, mas não necessariamente atacar, não podendo saltá-las, nem mesmo para tomar uma poção. Caso alguma de suas armas seja quebrada, a habilidade termina imediatamente.

Ataque Ambidestro (Ex): A partir do 5º nível, quando um lâmina do vento puder realizar um ataque de oportunidade ou quando usar o talento Ataque em Movimento, ele poderá realizar um ataque com cada uma das suas mãos, podendo assim desferir dois ataques de oportunidade ou dois ataques em movimento ao invés de apenas um. No entanto esses ataques devem ser simultâneos e no mesmo oponente. Um lâmina do vento só poderá usar essa habilidade enquanto estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Combater com Duas Armas Perfeito: A partir do 6º nível, um lâmina do vento passa a realizar a mesma quantidade de ataques da mão primária com a sua mão secundária, mas somente se estiver sem armadura ou usando uma armadura

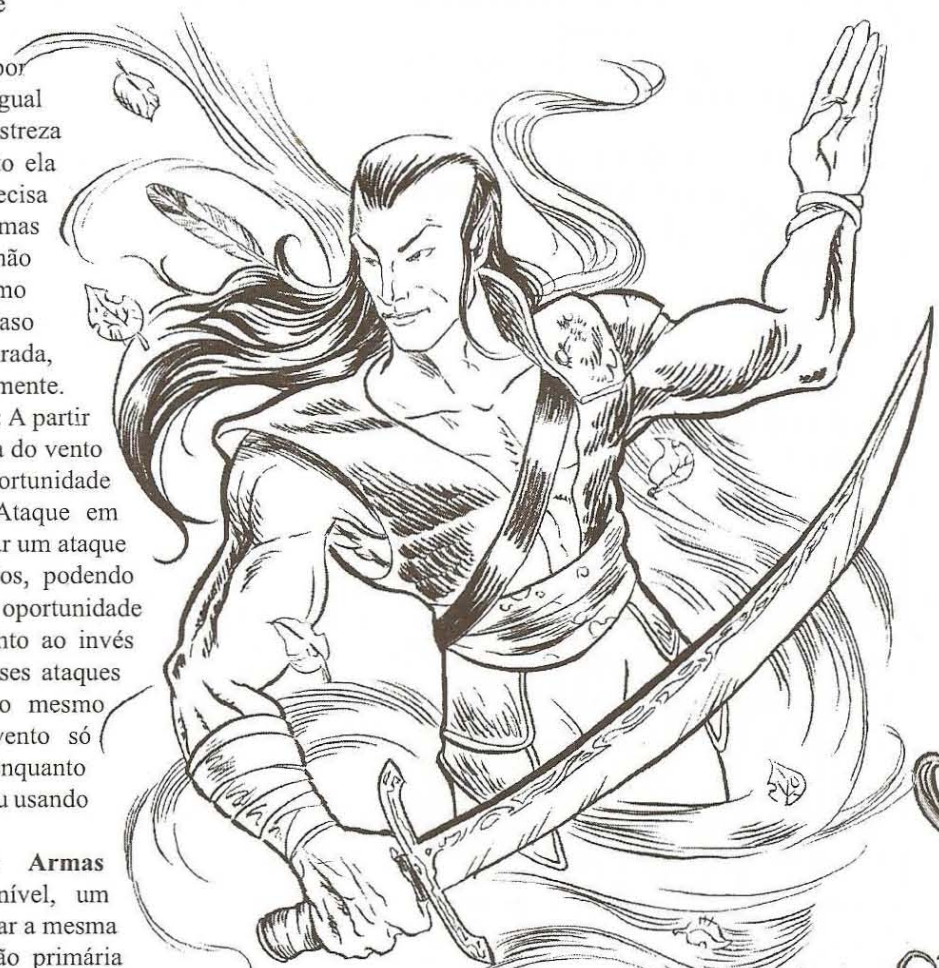
leve. As penalidades por Combater com Duas Armas ainda se aplicam.

Precisão Ambidestra Maior (Ex): A partir do 8º nível, um lâmina do vento não recebe nenhuma penalidade por Combater com Duas Armas, mas somente quando estiver atacando com armas de corte que tenham recebido o benefício do talento Acuidade com Arma.

Ambidestria Perfeita (Ex): A partir do 9º nível, um lâmina do vento passa a somar o seu modificador total de Força no dano para ataques com ambos os braços, e não mais apenas ½ do modificador para o ataque secundário. Contudo, essa habilidade só se aplica a armas de corte que tenham recebido o benefício do talento Acuidade com Arma.

Tornado (Ex): No 10º nível, a habilidade Tornado substitui a habilidade Ciclone. Exceto pelo que é descrito aqui, Tornado funciona da mesma forma que Ciclone. Ao usar o Tornado, o lâmina do vento não recebe mais a penalidade em suas jogadas durante a rodada.

Um inimigo que receba um ataque total do lâmina do vento precisa ser bem sucedido num teste de reflexos (CD 10 + nível do Windblade + modificador de Destreza do lâmina do vento) ou ficará pasmo por 1 rodada. Caso ele seja bem sucedido no teste de reflexos, ainda assim ele receberá uma penalidade de -2 em todos ataques realizados



Classes de Prestígio - versão 3.5

contra o lâmina do vento, enquanto a habilidade Tornado continuar ativa, mas não será mais afetado por 24 horas pelo efeito de pasmar.

Além disso, enquanto o Tornado estiver ativo, o lâmina do vento pode, uma vez por rodada, fazer um teste de reflexos para defletir um ataque à distância desferido contra ele, de modo semelhante ao talento Desviar Objetos.

LÂMINA ELEMENTAL*

Rafael "Neo, o Escolhido" Portella Bezerra Cavalcanti
rafaelportella@bol.com.br

Muitos feiticeiros e bardos também escolhem o caminho da espada. Assim como muitos guerreiros acabam descobrindo que possuem o dom para a magia. Entre esses indivíduos, existem alguns que desenvolvem uma afinidade incomum com os elementos, e acabam focando suas habilidades arcanas e marciais em lidar com essas energias primordiais da natureza. Eles são os lâminas elementais.

Apesar do nome, um lâmina elemental pode usar qualquer arma de combate corpo a corpo, embora a maioria use espadas, daí se originando o nome desse tipo de guerreiro arcano. Embora adquiram grandes poderes com o controle das forças elementais, em contrapartida eles acabam não desenvolvendo seus outros dons arcanos.

Essa é uma classe de prestígio para multiclasse de feiticeiros ou bardos com guerreiros, e eventualmente com outras classes.

Lâminas elementais do Mestre podem ser inimigos traiçoeiros e mortais, aproveitando-se da desinformação dos PJs sobre suas habilidades elementais.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um lâmina elemental, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: Conhecimento (arcano) 8 graduações,

Identificar Magia 8 graduações.

Talentos: Foco em Arma e Especialização em Arma.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível. Capacidade de conjurar pelo menos uma magia com cada um dos seguintes descritores: frio, ácido, fogo e elétrico.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lâmina elemental (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os lâminas elementais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Resistência Elemental (Ext): Um lâmina elemental torna-se gradualmente mais resistente ao dano causado pelos elementos. Ele adquire resistência 5 a todos os elementos no 1º nível. Essa resistência aumenta para 10 no 4º nível, para 15 no 7º nível e para 20 no 10º nível. Além disso, um lâmina elemental nunca é afetado pelos poderes canalizados por sua própria arma.

Talentos Adicionais: O lâmina elemental recebe um talento adicional a cada nível ímpar da classe de prestígio. Esses talentos devem ser escolhidos da lista de talentos adicionais do guerreiro. Esse talento é somado aos talentos que um personagem de qualquer classe normalmente adquire a cada três níveis. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para o talento adicional, incluindo os níveis de guerreiro para Especialização em Arma Maior e Foco em Arma Maior.

Tabela: O Lâmina Elemental

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Resistência elemental 5, talento adicional
2º	+2	+3	+0	+3	Poder da terra, pele rochosa
3º	+3	+3	+1	+3	Poder da terra ampliado, talento adicional
4º	+4	+4	+1	+4	Poder do fogo, muralha de fogo, resistência elemental 10
5º	+5	+4	+1	+4	Poder do fogo ampliado, talento adicional
6º	+6	+5	+2	+5	Poder do frio, respirar na água
7º	+7	+5	+2	+5	Poder do frio ampliado, resistência elemental 15, talento adicional
8º	+8	+6	+2	+6	Poder do relâmpago, andar no ar
9º	+9	+6	+3	+6	Poder do relâmpago ampliado, talento adicional
10º	+10	+7	+3	+7	Poder da fúria elemental, resistência elemental 20

Classes de Prestígio - versão 3.5

Poderes Elementais (SM): A partir do 2º nível, um lâmina elemental começa a desenvolver seus poderes elementais. Para ativar um poder elemental (da terra, do fogo, do frio ou do trovão), o lâmina elemental precisa se concentrar por uma rodada completa, enquanto empunha a sua arma e, na rodada seguinte, o poder escolhido estará canalizado em sua arma. Enquanto se concentra, ele provoca ataques de oportunidades, como se estivesse conjurando uma magia. Ao utilizar qualquer de seus poderes elementais, sua arma é considerada mágica, caso ela não seja.

Caso o lâmina elemental possua o talento Acelerar Magia, ele pode realizar um teste de Concentração (CD 15) e, se passar, poderá usar o poder escolhido na mesma rodada em que se concentrou, como uma ação padrão (a concentração é considerado como uma ação livre). Um poder elemental pode ser usado uma vez por dia.

Poderes Elementais Ampliados (SM): Sempre que um poder elemental for ampliado, o lâmina elemental passará a usá-lo um número de vezes por dia igual à metade do seu nível na classe de prestígio.

Poder da Terra (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode invocar o poder da terra para modificar o material do qual sua arma é feita, para qualquer metal descrito no *Livro do Mestre*. O efeito tem a duração de 1 hora por nível na classe de prestígio. Os lâminas elementais costumam usar esse poder para ultrapassar a Redução de Dano de algumas criaturas ou para destruir a arma de seus oponentes com a manobra Separar.

Pele Rochosa (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode conjurar *pele rochosa* como um feiticeiro de 10º nível.

Poder do Fogo (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode invocar o poder do fogo para que sua arma seja envolta por chamas, mas que não o ferem nem interferem com as suas ações. A arma recebe a habilidade especial explosão flamejante e o efeito dura 1 hora por nível do lâmina elemental na classe de prestígio.

Muralha de Fogo (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode conjurar *muralha de fogo* como um feiticeiro de 10º nível.

Poder do Frio (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode invocar o poder da água para que sua arma seja envolta por uma aura congelante, mas que não o fere nem interfere com as suas ações. A arma recebe a habilidade especial explosão congelante e o efeito dura 1 hora por nível do lâmina elemental na classe de prestígio.

Respirar na Água (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode conjurar *respirar na água* como um feiticeiro de 10º nível.

Poder do Relâmpago (SM): Uma vez por dia, um lâmina elemental pode invocar o poder do relâmpago para que sua arma seja envolta por uma energia, mas que não o fere nem interfere com as suas ações. A arma recebe a habilidade especial explosão elétrica e o efeito dura 1 hora por nível do lâmina elemental na classe de prestígio.

Andar no Ar (SM): Uma vez por dia, um lâmina

elemental pode conjurar *andar no ar* como um feiticeiro de 10º nível.

Poder da Fúria Elemental (SM): Após obter o controle sobre os quatro elementos, um lâmina elemental pode realizar um ataque devastador, canalizando o poder de todos os elementos em sua arma, e atirando-o na forma de um raio contra seus inimigos. O alcance do raio é de 30 metros, e ele explode e atinge todos num raio de 6 metros do ponto de impacto (exceto o próprio lâmina elemental, se ele estiver na área), causando 16d6 pontos de dano em todos na área atingida, ou metade deste dano caso alguém seja bem sucedido em um teste de reflexos com CD igual a 15 + modificador de Carisma do lâmina elemental. Cada 4d6 de dano é causado por cada elemento e deve ser jogado em separado (caso haja algum alvo com resistência, imunidade ou que receba o dobro de dano de um ou mais elemento). Um lâmina elemental pode usar esse poder um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

**A classe de prestígio Lâmina Elemental é material Open Game Content.*



LÂMINA SAGAZ*

Thiago Vaz dos Santos e Silva
zerovaz@yahoo.com.br

Guerreiros são conhecidos por suas pesadas armaduras e poderosas armas, com as quais são capazes de infligir danos devastadores. Eles simbolizam a força e são os mestres do combate armado.

Contudo, existem guerreiros que escolheram seguir um outro caminho, exatamente oposto, e ainda assim são tão temidos quanto os demais. Eles escolheram abdicar de pesadas armaduras e de armas poderosas, em favor de armaduras leves e de armas mais leves e sutis, com as quais se aperfeiçoam em usar a habilidade no lugar da força, para então infligir danos igualmente devastadores. Eles são conhecidos como lâminas sagazes.

Lâminas sagazes são combatentes ferozes e mortíferos. Não são dotados de grande força física, mas compensam essa suposta fraqueza com uma agilidade extraordinária. É fácil distinguir um lâmina sagaz dos demais guerreiros no campo de batalha. O lâmina sagaz se move agilmente e com muita velocidade, atingindo os pontos vitais de seus oponentes com precisão cirúrgica.

Guerreiros, ladinos e rangers são os mais comuns entre os lâminas sagazes. Bardos e monges eventualmente buscam essa classe de prestígio para desenvolver suas habilidades com armas. Alguns druidas, magos e feiticeiros, que escolheram também ter treinamento como guerreiros, se aventuram a desenvolver essas habilidades como um lâmina sagaz. Dificilmente bárbaros, clérigos ou paladinos se tornam lâminas sagazes, porque costumam seguir o caminho mais tradicional entre os guerreiros.

Um lâmina sagaz do Mestre poderá aceitar um PJ como pupilo, se ele se mostrar hábil o suficiente; ou então ser contratado para dar um fim definitivo nos PJs...

Dados de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um lâmina sagaz, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Acrobacia 4 graduações.

Talentos: Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Reflexos em Combate.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um lâmina sagaz (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Blear (Car), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um lâmina sagaz sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e todos os tipos de escudos (exceto escudo de corpo).

Fintar Aprimorado: No 1º nível, o lâmina sagaz recebe o talento Fintar Aprimorado como um talento adicional.

Deslocamento Acelerado (Ext): Um lâmina sagaz é mais rápido que a maioria dos guerreiros. No 2º nível, o deslocamento básico de um lâmina sagaz aumenta em 3 metros, e em 6 metros a partir do 7º nível.

Golpe Penetrante (Ext): A partir do 3º nível, um lâmina sagaz adquire a habilidade de atingir os pontos vulneráveis de seus oponentes usando uma arma na qual tenha aplicado o benefício do talento Acuidade com Arma, causando 1d6 pontos de dano adicionais. O Golpe Penetrante do lâmina sagaz afeta somente criaturas vivas, que tenham anatomias distintas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Fintar aprimorado
2º	+2	+0	+3	+0	Deslocamento acelerado (+3m)
3º	+3	+1	+3	+1	Golpe penetrante +1d6
4º	+4	+1	+4	+1	Evasivo +1
5º	+5	+1	+4	+1	Ataque em movimento
6º	+6	+2	+5	+2	Golpe penetrante +2d6
7º	+7	+2	+5	+2	Deslocamento acelerado (+6m)
8º	+8	+2	+6	+2	Evasivo +2
9º	+9	+3	+6	+3	Golpe penetrante +3d6
10º	+10	+3	+7	+3	Acuidade sagaz

Classes de Prestígio - versão 3.5

também será imune a essa habilidade; qualquer item que proteja a criatura de sucessos decisivos, também anulará um golpe penetrante. O dano do golpe penetrante aumenta em 1d6 adicional a cada três níveis subsequentes nessa classe de prestígio (6º e 9º).

Evasivo (Ext): O lâmina sagaz treina constantemente para aprimorar suas manobras defensivas. A partir do 3º nível, ele ganha +1 de bônus de esquiva na CA. Esse bônus aumenta para +2 no 8º nível. Essa habilidade substitui integralmente o talento Esquiva, mas o bônus é aplicado contra todos os oponentes e em todos os casos, exceto no caso dele ser surpreendido ou de perder o seu modificador de Destreza na CA, quando então esse bônus também se perde.

Ataque em Movimento: No 5º nível, o lâmina sagaz recebe o talento Ataque em Movimento como um talento

adicional.

Acuidade Sagaz (Ext): O lâmina sagaz utiliza a sua precisão para infligir um dano maior aos seus oponentes. No 10º nível, ele aplica o seu modificador de Destreza (se possuir algum) como bônus nas jogadas de dano (adicionalmente ao modificador de Força que ele possa ter) com uma arma na qual tenha aplicado o benefício do talento Acuidade com Arma. Alvos imunes a ataques furtivos ou a sucessos decisivos são imunes a essa habilidade; qualquer item que proteja a criatura de sucessos decisivos, também anulará o efeito da Acuidade Sagaz.

**A classe de prestígio Lâmina Sagaz é material Open Game Content.*



MAGO

ESPECIALISTA AVANÇADO

Artur Frederico Figueira dos Santos
lobodomar_larsen@yahoo.com.br

Alguns magos seguem o caminho mais comum, de aprendizagem amplo, que inclui todas as escolas de magia. Outros preferem se especializar em uma escola, tornando-se exímios conjurados em sua escola de magia. Essa decisão é tomada logo no início do árduo aprendizado como mago, se tornando então magos especialistas.

Para aqueles com determinação suficiente, se tornar um mago especialista não é o bastante. Esses magos continuam aprimorando seus conhecimentos arcanos, principalmente em sua escola, para se tornarem magos especialistas avançados.

O domínio de um mago especialista avançado sobre sua escola é muito superior à de um simples especialista, de modo que muitos especialistas tentam avançar seus estudos ainda mais.

Essa é uma classe de prestígio exclusiva para magos especialistas. Somente personagens magos especialistas ou multiclasses com níveis de magos especialistas podem ter acesso a ela.

Independente da escola de magia em que se especializou, um mago especialista pode ser um grande aliado, talvez um tutor de algum PJ, ou a mente maligna por trás de alguma grande conspiração...

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago especialista avançado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arcano) 11 graduações, Identificar Magia 11 graduações.

Talentos: Contramágica Aprimorada, Foco em Magia, Foco em Magia Maior.

Especial: O personagem precisa ser especialista em uma das escolas de magia.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago especialista avançado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Procurar (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os magos especialistas avançados não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um mago especialista avançado atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de mago especialista avançado aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago especialista avançado, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Bônus em Aprendizado: A partir do 1º nível, um mago especialista avançado recebe +4 de bônus nos testes de Identificar Magia para aprender magias da escola em que é especialista. Esse bônus substitue o +2 de bônus que um mago especialista normalmente recebe.

Tabela: O Mago Especialista Avançado

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Magia adicional I, bônus em aprendizado, bônus em identificar magia da escola	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Magia adicional II, magia penetrante superior	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Magia adicional III, foco em magia superior	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Magia adicional IV	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Magia adicional V, contramágica maior	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Magia adicional VI	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Magia adicional VII, magia penetrante superior	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Magia adicional VIII, foco em magia superior	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Magia adicional IX	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Magia espontânea da escola	+1 nível de classe arcana anterior

MESTRE DAS SOMBRAS

Thales Neves Sampaio
thales.neves@ibest.com.br

Mesmo nos mundos de fantasia medieval, existem indivíduos que escolheram viver nas sombras, que se especializaram em infiltração, espionagem e assassinato... Eles são os profissionais do silêncio e cobram alto por seus serviços. Existem mesmo guildas formadas por especialistas nesse tipo de atividade, organizações sempre envolvidas em segredo e no mais absoluto mistério.

Dentre os muitos tipos de profissionais a exercerem esse tipo de atividade, alguns dos mais conceituados são os mestres das sombras.

Um mestre das sombras é um perito nas artes do desaparecimento, silêncio, espionagem e assassinato, sendo especialista em invadir, sabotar e eliminar. A disciplina rígida de seu treinamento faz com que tenham uma calma extraordinária e sejam extremamente calculistas. Muitos reis e monarcas possuem um desses indivíduos sempre aos seus serviços, para as mais indizíveis tarefas.

A maioria dos mestres das sombras são ladinos ou bardos, mas eventualmente indivíduos de outras classes escolhem aprender esse tipo de atividade, gerando combinações igualmente mortíferas.

Mestres das sombras do Mestre são inimigos perigosos, seja um único contratado para obliterar os PJs ou quem sabe até toda uma guilda no encaço deles...

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre das sombras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Bom, Neutro e Bom ou Caótico e Bom.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Disfarces 5 graduações, Equilíbrio 5 graduações, Escalar 5 graduações, Esconder-se 9 graduações, Furtividade 9 graduações.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre das sombras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Decifrar Escrita (Int), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Prestidigitação (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Bônus em Identificar Magias da Escola: No 1º nível o mago especialista avançado recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia quando se refere a uma magia da escola em que é especialista. Esse bônus é cumulativo com outras fontes como o talento Aptidão Mágica.

Magias Adicionais: A partir do 1º nível, um mago especialista avançado pode preparar uma magia adicional por dia da escola em que é especialista. A cada nível da classe de prestígio, ele pode preparar uma magia adicional de acordo com o nível indicado (Magia Adicional I para magia de 1º nível, Magia Adicional II para magia de 2º nível, e assim por diante). Essas magias adicionais são em adição às magias adicionais que um mago especialista pode preparar, e o mago especialista avançado ainda precisa ser capaz de conjurar as magias do nível indicado.

Magia Penetrante Superior: No 2º e novamente no 7º nível, o mago especialista avançado recebe +2 de bônus nos testes de nível de conjurador (d20 + nível de conjurador) para ultrapassar a resistência à magia de uma criatura, mas somente para as magias da escola em que é especialista. Esses bônus são cumulativos entre si e com os bônus proporcionados pelos talentos Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior, totalizando um bônus de +8 quando o personagem atinge o 7º nível de mago especialista avançado, caso ele possua os dois talentos.

Foco em Magia Superior: No 3º e novamente no 8º nível, o mago especialista avançado recebe +1 na CD das magias da escola em que é especialista. Esses bônus são cumulativos entre si e com os bônus proporcionados pelos talentos Foco em Magia e Foco em Magia Superior, totalizando +4 na CD das magias da escola em que é especialista, quando atinge o 8º nível de mago especialista avançado.

Contramágica Maior: Um mago especialista avançado de 5º nível ou superior pode utilizar qualquer magia da escola em que é especialista como uma contramágica, desde que a magia alvo também seja dessa escola e que a magia utilizada seja de nível igual ou maior que a magia alvo.

Magia Espontânea: No 10º nível, o mago especialista avançado não precisa mais preparar antecipadamente as magias adicionais que recebe devido à sua especialização na escola, através da habilidade Magias Adicionais. Ele pode conjurá-las sem preparação, a qualquer momento, de modo semelhante ao feiticeiro. Note que se o mago especialista avançado soltar uma magia sem preparação juntamente com um talento metamágico, o tempo de conjuração será aumentado, como ocorre com o feiticeiro. Um mago especialista avançado se quiser ainda pode preparar antecipadamente essas magias.

Classes de Prestígio - versão 3.5

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Um mestre das sombras sabe usar adaga (qualquer tipo), arco curto, arco curto composto, azagaia, besta (qualquer tipo), boleadeira, clava, dardo, espada curta, foice curta, funda, kama, porrete, sabre e siangham. Ele também sabe usar armaduras leves, mas não escudos.

Ataque Furtivo: Igual à habilidade de classe do ladino. O dano adicional causado aumenta em +1d6 a cada nível ímpar. Se o mestre das sombras possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Evasão (Ext): Igual à habilidade de classe do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade evasão de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente evasão aprimorada.

Magias: A partir do 1º nível, um mestre das sombras adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para conjurar magias, o personagem precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um mestre das sombras com Inteligência 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do mestre das sombras são baseadas em Inteligência; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra magia de um mestre das sombras equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência. Quando um mestre das sombras adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de classe), recebe apenas magias adicionais. Um mestre das sombras que não receba magias adicionais em certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do mestre das sombras é

descrita a seguir. Um mestre das sombras conjura suas magias da mesma forma que um bardo.

Quando alcança o 6º nível, e a cada dois níveis subsequentes (8º e 10º), um mestre das sombras será capaz de aprender uma magia nova em substituição a uma magia antiga de seu repertório. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o mestre das sombras somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo de magia disponível. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará essa troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

Mestre das Sombras (Ext): No 2º nível da classe de prestígio, o mestre da sombra recebe +2 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade. Além disso, quando está escondido, ele pode se movimentar com o seu deslocamento normal sem sofrer nenhuma penalidade.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Igual à habilidade de classe do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada.

Evasão Aprimorada (Ext): Igual à habilidade especial do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade evasão de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente evasão aprimorada (veja acima).

Usar Venenos: Os mestres das sombras são treinados no uso de venenos e não existe o risco deles se envenenarem acidentalmente enquanto aplicam veneno sobre uma lâmina.

Mimetismo (Sob): A partir do 5º nível, um mestre das sombras é capaz de usar a perícia Esconder-se mesmo se estiver sendo observado. Enquanto estiver num raio de 3 m de qualquer sombra, o mestre das sombras conseguirá se esconder em campo aberto, mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada. Entretanto, é impossível esconder-se na sua própria sombra.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Igual à habilidade de classe do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como

Tabela: O Mestre das Sombras

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, evasão, magias	0	-	-	-
2º	+1	+0	+3	+0	Mestre das sombras, esquiva sobrenatural	1	-	-	-
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo (+2d6)	2	0	-	-
4º	+3	+1	+4	+1	Evasão aprimorada, usar veneno	3	1	-	-
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo (+3d6), mimetismo	3	2	0	-
6º	+4	+2	+5	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada	3	3	1	-
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo (+4d6)	3	3	2	0
8º	+6	+2	+6	+2	Mimetismo aprimorado	3	3	3	1
9º	+6	+3	+6	+3	Ataque furtivo (+5d6)	3	3	3	2
10º	+7	+3	+7	+3	Ataque traiçoeiro	3	3	3	3

Classes de Prestígio - versão 3.5

seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada (veja acima). Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Ataque Traíçoeiro: A partir do 10º nível, sempre que o mestre das sombras realizar um ataque furtivo bem sucedido, o alvo deve fazer teste de Fortitude (CD 10 + nível de mestre das sombras + modificador de Inteligência). Caso falhe, perderá temporariamente 1d4 pontos de Constituição. Caso tenha sucesso no teste, o golpe é considerado um ataque furtivo normal.

Tabela: Magias Conhecidas do Mestre das Sombras

Nível	Magias por Dia			
	1º	2º	3º	4º
1º	2*	-	-	-
2º	3	-	-	-
3º	3	2*	-	-
4º	4	3	-	-
5º	4	3	2*	-
6º	4	4	3	-
7º	4	4	3	2*
8º	4	4	4	3
9º	4	4	4	4
10º	4	4	4	4

* O mestre das sombras precisa ter um valor de Inteligência elevado o suficiente para adquirir magias adicionais deste nível.

Lista de Magias do Mestre das Sombras

Um mestre das sombras escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível – abrir/fechar, detectar armadilhas, detectar portas secretas, detectar venenos, imagem silenciosa, queda suave, salto, som fantasma, sono, transformação momentânea.

2º nível – alterar-se, arrombar, confundir detecção, escuridão, imagem menor, invisibilidade, localizar objetos, passos sem pegadas, patas de aranha, ver o invisível.

3º nível – clariaudiência/clarividência, dificultar detecção, dissipar magia, encolher item, escuridão profunda, forma gasosa, imagem maior, sono profundo.

4º nível – detectar vidência, envenenamento, invisibilidade maior, localizar criatura, modificar memória, movimentação livre, porta dimensional, zona de silêncio.



MESTRE DESARMADO

Gustavo Mesel "Gollum" Lobo Seixas
gumesel@hotmail.com

A maioria dos combatentes se valem de armaduras e armas para executar o seu perigoso ofício marcial. O próprio termo "homem-de-armas" já traduz a ligação desses indivíduos com o seu equipamento de batalha. Mas existem aqueles que lutam sem precisar de nenhuma armadura ou arma...

Os mestres desarmados acreditam que a dependência de um guerreiro de uma armadura ou de uma arma o torna fraco: o verdadeiro guerreiro sempre está pronto para combate, e não pode perder tempo vestindo armaduras ou procurando por armas. A arma do verdadeiro guerreiro deve ser suas próprias mãos!

Diferentes dos monges comuns, os mestres desarmados não buscam a perfeição corporal e espiritual. Eles apenas almejam a perfeição em combate.

A maioria dos mestres desarmados são guerreiros ou monges. Porém, ladinos, rangers e paladinos eventualmente se tornam mestres desarmados. Conjuradores que desejam se especializar no combate poderiam abandonar um pouco o seu treinamento mágico e se dedicar ao treinamento como mestre desarmado, mas isso é incomum de acontecer. Bárbaros não possuem a disciplina necessária para aprender a difícil técnica dos mestres desarmados, sendo raro encontrar um bárbaro com esse tipo treinamento.

Os mestres desarmados do Mestre podem aceitar algum PJ como discípulo, se ele se mostrar disposto e tiver habilidade necessária para seguir esse difícil caminho marcial.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre desarmado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Concentração 8 graduações.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado,

Ataque Poderoso, Foco em Arma (ataque desarmado), Separar Aprimorado.

Especial: O personagem deve ser treinado por outro mestre desarmado e seguir o código de conduta dessa classe.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre desarmado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os mestres desarmados não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Habilidades de Monge: Os níveis de mestre desarmado somam com os níveis de monge que o personagem possua para determinar sua quantidade de Ataques Atordoantes por dia, seu Dano Desarmado, seu Bônus de Ataque da Rajada de Golpes, seu Bônus na CA e seu Deslocamento sem Armadura.

Ataque Chi (Sob): A partir do 1º nível, o ataque desarmado de um mestre desarmado passa a ser considerado uma arma mágica para causar dano em criaturas com a habilidade Redução de Dano. Caso o personagem já possua essa habilidade, ele recebe +1 de bônus de competência em suas jogadas de ataque desarmado.

Desarme Aprimorado: No 2º nível, o mestre desarmado recebe o talento Desarme Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais. Caso o personagem já

Tabela: O Mestre Desarmado					
Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Habilidades de monge, ataque chi
2º	+2	+3	+3	+0	Desarme aprimorado
3º	+3	+3	+3	+1	Talento adicional
4º	+4	+4	+4	+1	Redução de dano 2/ --
5º	+5	+4	+4	+1	Ataque concentrado chi
6º	+6	+5	+5	+2	Talento adicional
7º	+7	+5	+5	+2	Separar maior
8º	+8	+6	+6	+2	Redução de dano 4/ --
9º	+9	+6	+6	+3	Talento adicional
10º	+10	+7	+7	+3	Rajada chi

MONGE ELEMENTAL

Newton "Nitro" Ribeiro Rocha Júnior -

necropia@terra.com.br

possua esse talento, o bônus concedido por esse talento aumenta para +6.

Talentos Adicionais: O mestre desarmado recebe um talento adicional no 3º nível e novamente no 6º e 9º níveis. Esses talentos devem ser escolhidos da lista de talentos adicionais do guerreiro. Esse talento é somado aos talentos que um personagem de qualquer classe normalmente adquire a cada três níveis. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para o talento adicional, incluindo os níveis de guerreiro para Especialização em Arma, Especialização em Arma Maior e Foco em Arma Maior.

Redução de Dano (Ext): A partir do 4º nível, um mestre desarmado adquire a habilidade de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque. Reduza o dano causado em 2 pontos sempre que um dano for infligido no mestre desarmado. No 8º nível, a Redução de Dano aumenta para 4/ --. Essa habilidade é capaz de reduzir um dano a 0, mas nunca a um valor negativo (ou seja, o mestre desarmado nunca recupera pontos de vida dessa forma).

Ataque Concentrado Chi (Sob): Um mestre desarmado de 6º nível ou superior pode concentrar seu chi para atacar com mais precisão e força. O mestre desarmado pode utilizar uma ação livre para realizar um teste de Concentração (CD 15). Caso obtenha sucesso, o mestre desarmado adicionará seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque e dano.

Separar Maior: Um mestre desarmado de 8º nível ou superior causa o dobro de dano quando executa a manobra Separar com um ataque desarmado.

Rajada Chi (Sob): No 10º nível, um mestre desarmado pode, um número de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1), concentrar seu chi e atacar com tanta habilidade que o ar se desloca e o ataque acertará um oponente distante. Ele pode utilizar uma ação livre para realizar um teste de Concentração (CD 20). Caso obtenha sucesso, o mestre desarmado pode usar seu ataque desarmado com um incremento de distância de 9 metros, mas o personagem continua realizando uma jogada de ataque corpo-a-corpo normal para isso.

Código de Conduta: Um mestre desarmado é proibido de usar armas, armaduras ou escudos. Os mestres desarmados acreditam que os que usam armas, armaduras ou escudos nunca poderão aprender o verdadeiro caminho do combate.

Observação para Multiclasse: Os personagens monges podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio, intercalando as duas classes sem penalidades.

Ex-Mestres Desarmados

Um mestre desarmado que não siga o seu código de conduta, não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio, e perderá as habilidades Ataque Concentrado Chi e Rajada Chi. Ele conserva todos os outros benefícios da classe. Ele recuperará essas habilidades especiais e seu acesso aos níveis da classe de prestígio se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia penitência, pag. 272).

A Ordem Monástica dos Quatro Elementos surgiu há centenas de anos atrás, quando um grupo de monges, preocupados com o avanço da magia e do perigo que isso poderia causar para seus monastérios, começaram a investigar o uso da energia arcana e descobrir um modo de usá-la dentro de suas disciplinas marciais. Depois de centenas de anos, com as técnicas sendo passadas de mestre para discípulo, os monges elementais se tornaram figuras lendárias, monges capazes de conjugar ataques desarmados mortais com magias poderosas.

Os monges elementais se dividiram em quatro grandes escolas, a Escola do Fogo, a Escola da Água, a Escola dos Ventos e a Escola da Terra. Cada uma das Escolas se especializa em um tipo de ataque elemental, uma mistura de artes marciais com magia.

Os poderes dos monges elementais vêm do ritual de iniciação realizado pelo noviço que o liga a um dos Planos Elementais. Cada monge pode se ligar somente a um dos quatro elementos. Após o ritual, o monge dos Quatro Elementos adquire a habilidade de falar o idioma dos elementais relativos ao elemento da sua escola, que sempre o tratarão como se fosse um dos seus, como se fosse um elemental; além dele, a partir de então, poder desenvolver suas habilidades elementais.

As escolas possuem certa rivalidade entre si, porém, a falta de discípulos capazes de suportar as terríveis disciplinas da ordem tem feito com que os monastérios dos monges elementais tenham mestres de cada uma das escolas convivendo. Existem ainda alguns raros monastérios mais específicos, e normalmente eles se situam em locais relacionados com o elemento da escola (como por exemplo o Monastério da Escola da Água fica em uma caverna subterrânea em uma costa marítima afastada ou por trás de uma cachoeira sagrada nas montanhas; um Monastério do Fogo pode se situar em uma região vulcânica etc.).

Os monges elementais são selecionados apenas entre os monges que consigam passar pelos rigorosos testes e treinamentos exigidos pelos mestres das quatro escolas elementais. Cada monge recebe um Mestre, a quem deve obedecer e seguir seus conselhos. O monge é considerado um discípulo até que chegue ao 10º nível de monge dos Quatro Elementos, quando recebe o título de mestre, e deixa de ter obrigações para com o seu antigo tutor.

Monges elementais do Mestre podem ser guadiões de algum grande tesouro ou artefato ligado aos elementos, e serão implacáveis ao defendê-lo.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um monge elemental, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Classes de Prestígio - versão 3.5

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro ou Leal e Mau.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Saltar 8 graduações, Equilíbrio 8 graduações.

Talents: Ataque Desarmado Aprimorado.

Especial: Possuir a habilidade de classe Ataque Chi (mágico).

Especial: Ser aceito como membro da Ordem Monástica dos Quatro Elementos e ser submetido ao ritual de iniciação na Ordem.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um monge elemental (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os monges elementais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Habilidades de Monge: Os níveis de monge elemental somam com os níveis de monge que o personagem possua para determinar sua quantidade de Ataques Atordoantes por dia, seu Dano Desarmado, seu Bônus de Ataque da Rajada de Golpes, seu Bônus na CA, seu Deslocamento sem Armadura e a sua redução da altura efetiva de uma queda com a habilidade Queda Lenta.

Afinidade Elemental: Após o ritual de iniciação, o monge da Ordem Monástica dos Quatro Elementos passa a possuir uma grande afinidade com o Plano Elemental da escola em que foi aceito e com os elementais desse

Plano. Ele desenvolve a capacidade de falar o idioma elemental relacionado com o elemento que ele domina. Ou seja, os monges da água ganham a habilidade de falar Aquan, a língua dos elementais da água; os monges dos ventos ganham a habilidade de falar Auran, a língua dos elementais do ar; os monges do fogo ganham a habilidade de falar Ígneo, a língua dos elementais do fogo; e os monges da terra ganham a habilidade de falar Terran, a língua dos elementais da terra. Eles também são tratados como iguais pelos elementais do elemento de suas respectivas escolas. Além disso, cada escola elemental confere, no 1º nível, uma habilidade especial para seus discípulos, descritas a seguir:

- **Resistência a Fogo (Ext):** O monge elemental do fogo adquire uma Resistência a Fogo 5 no 1º nível da classe de prestígio. Essa resistência aumenta para 10 no 5º nível e para 15 no 10º nível.

- **Respirar Debaixo d'Água (Sob):** O monge elemental da água adquire a habilidade de respirar normalmente debaixo d'água.

- **Imunidade a Gases Venenosos (Ext):** O monge elemental do ar ganha imunidade contra qualquer tipo de gás venenoso.

- **Redução de Dano (Ext):** O monge elemental da terra adquire uma Redução de Dano 2/-- no 1º nível da classe de prestígio. Essa Redução de Dano aumenta para 4/-- no 5º nível e para 6/-- no 10º nível. Essa habilidade é capaz de reduzir um dano a 0, mas nunca a um valor negativo (ou seja, o monge elemental da terra nunca recupera pontos de vida dessa forma).

Ataque Chi: O monge elemental ganha Ataque Chi (ordem) no 4º nível e o Ataque Chi (adamante) no 10º nível. Ou seja, no 4º o ataque desarmado do monge elemental será considerado como uma arma Ordeira, para causar dano em criaturas com Redução de Dano. No 10º nível, seu ataque desarmado será considerado uma arma de adamante para superar a Redução de Dano das criaturas e ultrapassar a dureza dos objetos.

Técnicas Elementais (SM): O monge da Ordem Monástica dos Quatro Elementos possui um conjunto de

Tabela: O Monge Elemental

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Habilidades de monge, afinidade elemental, técnica elemental nível 1
2º	+1	+3	+3	+3	---
3º	+2	+3	+3	+3	Técnica elemental nível 2
4º	+3	+4	+4	+4	Ataque chi (ordem)
5º	+3	+4	+4	+4	Técnica elemental nível 3
6º	+4	+5	+5	+5	---
7º	+5	+5	+5	+5	Técnica elemental nível 4
8º	+6	+6	+6	+6	---
9º	+6	+6	+6	+6	Técnica elemental nível 5
10º	+7	+7	+7	+7	Ataque chi (adamante)

Classes de Prestígio - versão 3.5

técnicas relativas à escola elemental que ele se dedicou. Eles são especialistas, assim, um monge só pode escolher uma escola na qual irá se dedicar. Ativar uma técnica elemental requer uma ação padrão (a não ser que a descrição da técnica indique diferente) e provoca ataques de oportunidade. Um monge elemental pode usar suas Técnicas Elementais um número de vezes por dia, arredondado para baixo, na seguinte proporção:

Técnica Elemental Nível 1:

5 + modificador de Sabedoria vezes por dia

Técnica Elemental Nível 2:

5 + modificador de Sabedoria vezes por dia

Técnica Elemental Nível 3:

3 + modificador de Sabedoria vezes por dia

Técnica Elemental Nível 4:

1 + modificador de Sabedoria vezes por dia

Técnica Elemental Nível 5:

1 + modificador de Sabedoria vezes por dia

Técnicas do Fogo

Punho Flamejante (Técnica Elemental do Fogo Nível 1): O monge elemental do fogo é capaz de deixar o seu punho em chamas, infligindo + 1d6 de dano adicional por fogo em cada ataque desarmado. A duração dessa técnica é de 1 minuto por nível na classe de prestígio.

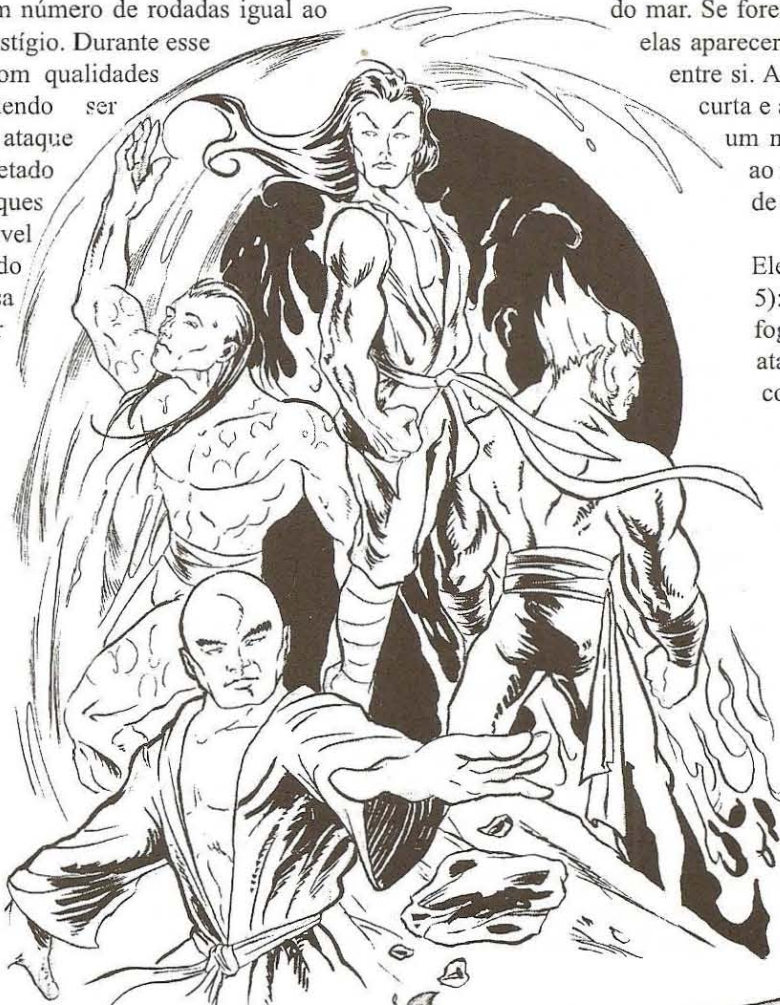
Corpo de Chamas (Técnica Elemental do Fogo de Nível 2): O monge elemental do fogo é capaz de transformar o seu corpo em chamas por um número de rodadas igual ao seu nível na classe de prestígio. Durante esse tempo, o monge fica com qualidades incorpóreas, não podendo ser atingido por nenhum ataque físico, mas sendo afetado normalmente por ataques mágicos. Até o 9º nível de monge elemental do fogo, o monge precisa ficar imóvel para manter a técnica. Essa é uma técnica defensiva, e caso o monge se mova enquanto usa a técnica, o efeito cessa. Porém, se for atingido por um ataque desarmado ou sofrer uma tentativa de ser agarrado, o corpo do monge inflige 2d6 de dano por fogo em seu atacante. Ao atingir o 10º nível de monge elemental do fogo, o monge poderá se movimentar normalmente e até mesmo atacar, causando 1d6 de dano por fogo.

Esse dano de fogo não é cumulativo com o dano de fogo proporcionado pela técnica *punho flamejante*.

Sopro Infernal (Técnica Elemental do Fogo de Nível 3): O monge elemental do fogo é capaz de soltar um sopro de fogo em uma linha reta de no máximo 12 metros de comprimento. O fogo inflige um dano de 4d6. O fogo, ao atingir o alvo, tem uma área de dispersão de 3 metros de raio. A duração da técnica é instantânea e o alvo pode fazer um teste de Reflexos para reduzir à metade o dano. O CD do teste de Reflexos é igual a 10 + 3 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental.

Invocar Guardião do Fogo (Técnica Elemental do Fogo de Nível 4): O monge elemental do fogo é capaz de invocar um Elemental Médio do Fogo ou 1d3 Elementais Pequenos do Fogo. O monge gasta uma ação de rodada completa para fazer a invocação (onde poderá fazer testes de Concentração para mantê-la). O Elemental do Fogo aparece no local escolhido e age imediatamente na rodada do monge elemental do fogo. Ele atacará os oponentes do monge com o melhor de suas habilidades. Se o monge elemental do fogo puder se comunicar com a criatura, poderá ordenar que não ataque, que ataque um inimigo em particular ou que realize outras tarefas. Um Elemental invocado não poderá invocar ou conjurar de qualquer forma outra criatura e nem usar qualquer habilidade de *teletransporte* ou *viagem planar*. O Elemental do Fogo também não pode ser invocado em um ambiente que não o suportaria, como por exemplo, o fundo do mar. Se forem mais de uma criatura, elas aparecerão a menos de 9 metros entre si. A duração da invocação é curta e a criatura permanece por um número de rodadas igual ao nível do monge na classe de prestígio.

Vão da Fênix (Técnica Elemental do Fogo de Nível 5): O monge elemental do fogo é capaz de realizar um ataque poderosíssimo com suas pernas,



Classes de Prestígio - versão 3.5

no final de um salto que é impulsionado por uma ave de fogo que surge em torno de seu corpo. Com essa técnica, o monge pode atingir um inimigo que esteja à 12 metros de distância dele com um único ataque. No final do ataque, o monge elemental do fogo estará posicionado no local imediatamente antes de seu alvo. Além desse deslocamento, o *Vôo da Fênix* inflige +6d6 de dano adicional por fogo no alvo, além do dano normal de ataque desarmado do chute. O golpe é impressionante visualmente, uma enorme ave de fogo surge como uma aura em torno do monge elemental do fogo no momento do ataque.

Técnicas da Água

Toque dos Afogados (Técnica Elemental da Água de Nível 1): O monge elemental da água é capaz de causar dano por afogamento ao encostar em um alvo. Com um ataque de toque bem sucedido, ele inflige 3d8 pontos de dano por afogamento. O monge, ao usar esse poder, faz com que o pulmão do seu inimigo se encha de água e fazendo-o sufocar, além de causar dano físico ao pulmão. Quando realiza o ataque de toque, o monge elemental da água recebe +3 de bônus em sua jogada de ataque se o oponente estiver molhado. Assim que o *toque dos afogados* acontece, a água escorrerá da boca do alvo e ele começará a ter convulsões por causa do afogamento. O alvo poderá fazer um teste de Fortitude contra uma CD igual a 10 + 1 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental da água para sofrer metade do dano.

Corpo de Gelo (Técnica Elemental da Água de Nível 2): O monge elemental da água é capaz de transformar o seu corpo em gelo por um número de rodadas igual ao seu nível na classe de prestígio. Durante esse tempo, o monge elemental da água ganha +10 em sua CA e possuirá Redução de Dano 10 contra ataques físicos. Essa Redução de Dano não funciona contra ataques de fogo. O monge não poderá se mover durante o tempo em que está em *corpo de gelo*.

Punhos de Gelo (Técnica Elemental da Água de Nível 3): O monge elemental da água é capaz de invocar instantaneamente dois punhos de gelo, uma cópia exata de suas mãos, que podem atingir um alvo que esteja até a 18 metros dele, podendo assim realizar um ataque desarmado à distância. Os *punhos de gelo* funcionam como um ataque desarmado normal do monge, mas à distância, e podem ser usados em conjunto com outras habilidades, como a Rajada de Golpes. Além disso, o monge elemental da água atingirá seu alvo distante fazendo um ataque corpo-a-corpo normal, ao invés de um teste de ataque à distância.

Invocar Guardião da Água (Técnica Elemental da Água de Nível 4): Igual à técnica *invocar guardião do fogo*, mas com Elementais da Água.

Tsunami (Técnica Elemental da Água de Nível 5): Girando o corpo em uma ação de rodada completa, o monge elemental da água, invoca uma enorme esfera de água que se forma em torno dele. Essa esfera enorme (20 metros de diâmetro) fica repleta de água. Com uma ação padrão,

o monge elemental da água libera todo esse conteúdo em um ou mais alvos, causando 5d6 de dano em todos que estiverem na área de impacto. Esse dano é causado ao jogar os alvos de encontro ao chão com a fortíssima pressão da água. A magia dura uma rodada completa, e torna impossível o deslocamento na área afetada. A magia pode atingir alvos que estejam a até 18 metros de distância e atinge todos que estejam em uma área de 6 metros de raio e 12 metros de altura.

Técnicas do Ar

Punhos Sônicos (Técnica Elemental do Ar de Nível 1): O monge elemental do ar é capaz de movimentar seus punhos em velocidades impressionantes, causando explosões sônicas em conjunto com seus golpes. Essas explosões sônicas infligem + 1d6 adicional de dano sônico em cada ataque desarmado, além de forçar o alvo a fazer um teste de Fortitude para não ficar surdo por 1d4 rodadas por causa do som dos *punhos sônicos*. O teste de Fortitude para evitar a surdez é feito contra uma CD igual a 10 + 1 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental do ar. Caso o alvo seja bem sucedido no teste de resistência, estará livre dos efeitos de surdez da técnica *punhos sônicos* naquele dia, mesmo se esse ou outro monge elemental do ar desferirem mais *punhos sônicos*. Caso o alvo falhe, ele ficará surdo por 1d4 rodadas para cada *punho sônico* que receba e falhe no teste de Fortitude. O dano sônico dos *punhos sônicos* independe do sucesso ou não do ataque desarmado. Mesmo se o monge elemental do ar errar seu ataque desarmado ao usar a técnica do *punho sônico*, o alvo irá sofrer 1d6 de dano sônico e terá que fazer o teste de Fortitude. A duração dessa técnica é de 1 minuto por nível na classe de prestígio.

Abraço dos Ventos (Técnica Elemental do Ar de Nível 2): Uma esfera de ventos fortíssimos de 3 metros de diâmetro envolve o monge elemental do ar, tornando-o imune a ataques físicos à distância, a ataques com fogo e adicionando +3 de bônus na sua CA. O monge elemental do ar poderá se deslocar e realizar seus ataques normalmente, apenas notando que os ventos fortíssimos que o envolvem atrapalham muito seus inimigos que queiram fazer ataques corpo-a-corpo. O *abraço dos ventos* dura um número de rodadas igual à metade do nível do monge na classe de prestígio. O *abraço dos ventos* não protege o monge elemental do ar de ataques mágicos de energia, como ataques de eletricidade ou *misséis mágicos*. Ativar a técnica *abraço dos ventos* requer uma ação de rodada completa.

Ventos Cortantes (Técnica Elemental do Ar de Nível 3): O monge elemental do ar é capaz de invocar instantaneamente uma rajada de ventos cortantes que atinge todos que estejam dentro de um cone de 18 m, infligindo 4d6 de dano. O vento corta a pele do alvo como se fosse centenas de lâminas afiadas. A duração da técnica é instantânea e um alvo pode fazer um teste de Reflexos para reduzir à metade o dano. A CD do teste de Reflexos é igual a 10 + 3 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental do ar.

Invocar Guardião do Ar (Técnica Elemental do Ar de Nível 4): Igual à técnica *invocar guardião do fogo*, mas com Elementais do Ar.

Classes de Prestígio - versão 3.5

Tornado (Técnica Elemental do Ar de Nível 5): Correndo em torno do alvo por uma rodada completa, o monge elemental do ar, na rodada seguinte, cria um pequeno tornado em torno do seu inimigo. Esse tornado levanta o inimigo a uma altura de 60 metros e depois ele para instantaneamente. O alvo irá sofrer 10d6 de dano de queda se cair em um terreno duro, sem haver nada para amortecer. Uma árvore, ou qualquer outro tipo de objeto que possa reduzir a sua velocidade de queda, irá diminuir o dano na quantidade determinada pelo Mestre, pois irá variar de acordo com as condições de combate. Caso essa técnica seja usada em locais com menos de 60 metros de altura, o Mestre poderá calcular o dano causado (1d6 para cada 6 metros de queda livre sem aparato), e ainda adicionar mais 1d6 pelo impacto do alvo com o teto do local. O alvo, se tiver algo em que possa se agarrar (como uma árvore, uma corrente presa ao chão, etc.), poderá resistir com um teste de Força contra uma CD igual a 10 + 5 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental do ar. Caso seja bem sucedido, o alvo não é levantado pela força do Tornado.

Técnicas da Terra:

Braços da Terra (Técnica Elemental da Terra de Nível 1): Com essa técnica, os braços do monge elemental da terra se transformam em terra e quadruplicam de tamanho. Com esses braços enormes, o monge pode atingir oponentes que estejam a 6 metros de distância com seus ataques desarmados (o monge não pode usar nenhum tipo de arma com essa técnica). Além disso, o monge elemental da terra ganha a habilidade Construção e passa a infligir 2d6 de dano por concussão para cada teste bem sucedido da manobra Agarrar. Os braços da terra duram um número de rodadas igual ao nível do monge elemental da terra na classe de prestígio. Os braços da terra podem ser usados em conjunto com outras habilidades do monge, como a Rajada de Golpes.

Casulo de Areia (Técnica Elemental da Terra de Nível 2): Uma esfera de areia de 3 metros de diâmetro envolve o monge elemental da terra, tornando-o imune a ataques físicos à distância, a ataques com fogo e energia, e adicionando +10 de bônus na sua CA. Contudo, o monge fica imóvel dentro do casulo. O casulo de areia dura um número de rodadas igual ao nível do monge elemental da terra na classe de prestígio. Ele pode colocar uma pessoa de tamanho médio dentro do casulo, junto com ele. Ativar a técnica casulo de areia requer uma ação de rodada completa.

Terremoto (Técnica Elemental da Terra de Nível 3): O monge elemental da terra é capaz de criar um terremoto com seus pés que atinge todos dentro de um cone de 12 m, e infligi 5d6 de dano pelas vibrações violentas do solo. O monge bate com seu pé direito violentamente no chão, criando um cone de rachaduras e vibrações fortíssimas que termina explodindo sob os pés dos alvos. A duração da técnica é instantânea e um alvo pode fazer um teste de Reflexos para reduzir à metade o dano. A CD do teste de Reflexos é igual à 10 + 3 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental da terra.

Invocar Guardião da Terra (Técnica Elemental da Terra

de Nível 4): Igual à técnica *invocar guardião do fogo*, mas com Elementais da Terra.

Casulo da Morte (Técnica Elemental do Ar de Nível 5): O monge elemental da terra cria em torno de seu alvo um casulo de terra que o imobiliza completamente. Na rodada seguinte, o casulo de terra começa a se contrair, causando 3d6 de dano por esmagamento. O casulo continua o esmagamento por um número de rodadas igual a 1 + o modificador de Sabedoria do monge elemental da terra ou até o alvo ser morto. O alvo poderá tentar escapar, realizando um teste de Arte da Fuga ou Força contra uma CD igual a 10 + 5 (o nível da técnica) + o modificador de Sabedoria do monge elemental da terra, em cada rodada em que estiver sofrendo o esmagamento.

Observação para Multiclasse: Os personagens monges podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio, intercalando as duas classes sem penalidades.

ORÁCULO DUELISTA

Thiago Araújo de Alencar

th_ar_al@yahoo.com.br ou th_ar_al@hotmail.com.br

A misteriosa arte arcana da Adivinhação é vista como um caminho avesso ao combate: aqueles que tentam desvendar as complicadas tramas do destino tendem a se afastar das questões mundanas, para evitar interferir no curso do destino. Contudo, alguns adivinhos se recusaram a ficar alheios ao mundo, e escolheram usar a arte de ver o futuro em conjunto com a arte da guerra, para eles mesmos tecerem os seus destinos.

O oráculo duelista combina duas artes normalmente vistas como incompatíveis: a adivinhação e o combate. Ele entende o quanto pode ser decisivo esse conhecimento místico em combate, e o quanto essa combinação pode mudar o destino do mundo.

Os membros dessa classe são magos especializados na Escola da Adivinhação, normalmente possuindo multiclasse com alguma classe mais focada no combate, principalmente a classe guerreiro.

Oráculos duelistas do Mestre podem estar em alguma missão vital para a existência do mundo e os PJs, inadvertidamente, podem atravessar o caminho de algum deles...

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um oráculo duelista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Especialização em Combate, Lutar às Cegas.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas de 2º nível. Capacidade de preparar e conjurar *ataque certeiro*.

Especial: Ser especialista na Escola da Adivinhação.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um oráculo duelista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os oráculos duelistas não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Quando um oráculo duelista atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias arcanas diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de bardo ou assassino, etc.). Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de oráculo duelista aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um oráculo duelista, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Prever Movimentos (Ext): A partir do 1º nível, um oráculo duelista sabe onde seus inimigos estarão. Ele adiciona o seu o modificador de Inteligência ao seu modificador de Destreza na CA e nas jogadas de ataque à distância – assim como nas jogadas de ataque corpo a corpo, caso esteja usando uma arma que tenha recebido o benefício do talento Acuidade com Arma. Em situações em que

perca o modificador de Destreza na CA, ele também perderá o modificador de Inteligência.

Evasão (Ext): Igual à habilidade de classe do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade evasão de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente evasão aprimorada.

Percepção Arcana (Ext): A partir do 3º nível, um oráculo duelista adiciona o seu modificador de Inteligência nas perícias Ouvir, Observar, Sentir Motivação e qualquer outra relacionada à percepção, adicionalmente ao modificador de Sabedoria.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Igual à habilidade de classe do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada.

Evasão Aprimorada (Ext): Igual à habilidade especial do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade evasão de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente evasão aprimorada (veja acima).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Igual à habilidade de classe do ladino. Caso o personagem já possua a habilidade esquiva sobrenatural de outras fontes (como seus níveis de ladino), ele adquire automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada (veja acima). Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Percepção às Cegas (Ext): A partir do 9º nível, um oráculo duelista se torna capaz de perceber os adversários em escuridão total, camuflados ou invisíveis num raio de 18 metros.

Imunidade a Surpresa (Ext): No 10º nível, o oráculo duelista não pode ser mais surpreendido e sempre agirá na rodada surpresa. Contudo, antes de começar a agir, ele continua sendo considerado como se estivesse surpreso.

Tabela: O Oráculo Duelista

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+1	+0	+2	+2	Prever movimentos	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+2	+0	+3	+3	Evasão	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+3	+1	+3	+3	Percepção arcana	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+4	+1	+4	+4	Esquiva sobrenatural	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+5	+1	+4	+4	---	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+6	+2	+5	+5	Evasão aprimorada	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+7	+2	+5	+5	---	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+8	+2	+6	+6	Esquiva sobrenatural aprimorada	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+9	+3	+6	+6	Percepção às cegas	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+10	+3	+7	+7	Imunidade a surpresa	+1 nível de classe arcana anterior

TEMPLÁRIO

DA LUZ ETERNA

Djalma "Djamon" Lúcio Rosa da Silva

djalma.lucio@click21.com.br

Tempos atrás um grupo de seguidores do deus da justiça e da guerra honrada firmaram um pacto para defender o mundo do caos. Para isso, fundaram a Ordem do Templo da Luz Eterna, o local sagrado onde o pacto foi estabelecido. Uma ordem devotada a destruir o mal e os servos dos deuses malignos.

Conhecidos como templários da Luz Eterna, esses guerreiros são os escolhidos de seu deus, e por isso ele os abençoa com algumas dádivas, para que possam melhor cumprir a sua missão. Em contrapartida, devem seguir fielmente os dogmas de seu deus.

Os monges, clérigos, guerreiros, rangers e paladinos são os que mais freqüentemente se tornam templários. Magos, feiticeiros e ladinos eventualmente escolhem seguir os desígnios do deus da justiça e da guerra honrada. Bárbaros, druidas e bardos raramente são aceitos como templários.

Templários da Luz Eterna do Mestre serão uma força do bem no mundo, e ajudarão os PJs no que puderem. Eventualmente, algum PJ pode ser convidado a ingressar na Ordem.

Dados de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um templário da Luz Eterna, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro ou Neutro e Bom.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma.

Especial: Deve ter sido convidado a entrar na Ordem por outro membro e deve seguir os preceitos do deus.

Especial: A Ordem do Templo da Luz Eterna deve ser uma ordem ligada a um deus leal e bom, que aceita somente seguidores com tendência próxima ao deus (Leal e Bom, Leal e Neutro ou Neutro e Bom).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um templário da Luz Eterna (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os templários da Luz Eterna não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Detectar o mal (SM): Um templário da Luz Eterna pode usar *detectar o mal* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*. Caso o templário já possua essa habilidade por outra classe, o alcance dela é dobrado.

Idioma Adicional: No 1º nível, o templário da Luz Eterna aprende Abissal, o idioma de seus inimigos.

Destruir o Mal (Sob): No 1º nível, o templário da Luz Eterna pode tentar destruir o mal uma vez por dia, exatamente como um paladino. Caso o personagem já possua a habilidade Destruir o Mal de outras fontes (como seus níveis de paladino), ele ganha uma tentativa adicional por dia no 1º nível da classe de prestígio. No 8º nível, o templário ganha mais uma tentativa adicional por dia. Os

Tabela: O Templário da Luz Eterna

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Detectar o mal, idioma adicional (abissal), destruir o mal 1/dia
2º	+2	+3	+0	+3	Sucesso decisivo aprimorado
3º	+3	+3	+1	+3	Armadura natural +1
4º	+4	+4	+1	+4	Aura de coragem
5º	+5	+4	+1	+4	Golpeando o lado negro
6º	+6	+5	+2	+5	Armadura natural +2
7º	+7	+5	+2	+5	Visão da verdade
8º	+8	+6	+2	+6	Destruir o mal 2/dia
9º	+9	+6	+3	+6	Armadura natural +3
10º	+10	+7	+3	+7	Mestre templário

Classes de Prestígio - versão 3.5

níveis de paladino que o templário da Luz Eterna possuir são somados aos níveis da classe de prestígio para calcular o bônus de dano para destruir criaturas malignas.

Sucesso Decisivo Aprimorado: No 2º nível, o templário da Luz Eterna recebe o talento Sucesso Decisivo Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Armadura Natural (Ext): O templário da Luz Eterna é protegido por sua divindade. No 3º nível, ele recebe a dádiva de ter sua pele mais forte e resistente do que o normal, adquirindo +1 de bônus de armadura natural na CA. Esse bônus aumenta para +2 no 6º nível e para +3 no 9º nível da classe de prestígio.

Aura de Coragem (Sob): Igual à habilidade de classe do paladino. Caso o personagem já possua a habilidade Aura de Coragem por outras fontes (como seus níveis de paladino), o alcance da aura passa a ser dobrado.

Golpeando o Lado Negro (Ext): No 6º nível, uma vez por dia, a perícia marcial do templário permite a ele atacar com tamanha precisão que o golpe enfraquece e debilita a alvo. Deve-se declarar que essa habilidade será usada antes da jogada de ataque ser feita. Se o ataque for bem sucedido, o alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude com

CD 10 + o nível na classe de prestígio + o modificador de Sabedoria do templário. Se o teste falhar, além do dano normal, o alvo receberá uma penalidade de -2 pontos na Força e na Destreza por um dia. Alvos imunes a ataques furtivos ou a sucessos decisivos são imunes a essa habilidade; qualquer item que proteja a criatura de sucessos decisivos, também anulará o efeito de Golpeando o Lado Negro.

Visão da Verdade (SM): No 7º nível, o templário da Luz Eterna se torna capaz de conjurar a magia *visão da verdade* um número de vezes por dia igual a 1 + o seu modificador de Sabedoria, como um clérigo de 10º nível.

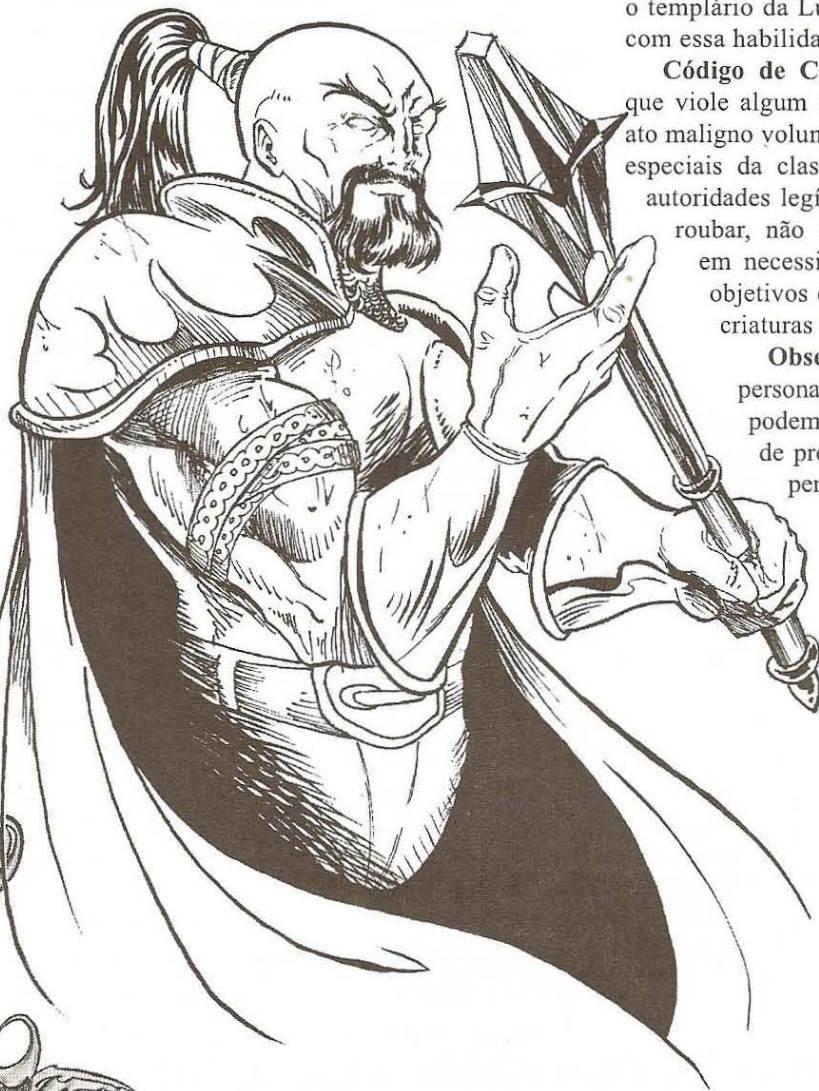
Mestre Templário (Sob): No 10º nível, o templário recebe o título de Mestre Templário. Ele alcançou um nível de devoção tal que a divindade confere a ele a dádiva de rasgar o tecido da realidade. Uma vez a cada encontro, usando uma ação de movimento, o templário pode se deslocar dimensionalmente, sumindo e reaparecendo até a uma distância equivalente ao dobro do seu deslocamento. O espaço em que ele aparece não pode estar ocupado e usar essa habilidade não provoca ataques de oportunidade. Como o deslocamento é dimensional, o templário da Luz Eterna pode ignorar barreiras físicas com essa habilidade.

Código de Conduta: Um templário da Luz Eterna que viole algum dogma de seu deus (como cometer um ato maligno voluntariamente) perderá todas as habilidades especiais da classe de prestígio. Ele deve respeitar as autoridades legítimas, agir com honra (não mentir, não roubar, não usar venenos, etc.), ajudar as pessoas em necessidade (desde que essa ajuda não tenha objetivos caóticos ou malignos) e trazer justiça às criaturas que ferem ou ameaçam os inocentes.

Observação para Multiclasse: Os personagens paladinos e os personagens monges podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio, intercalando as duas classes sem penalidades.

Ex-Templários da Luz Eterna

Um templário da Luz Eterna que viole de modo grave algum dogma de seu deus, perderá todas as habilidades especiais da classe. Ele também não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe de prestígio. Ele recuperará suas habilidades especiais e seu acesso aos níveis da classe de prestígio se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*, pag. 272).



TRAPACEIRO

Thiago Vaz dos Santos e Silva
zerovaz@yahoo.com.br

Em um mundo de fantasia, a maioria da população trabalha e alguns poucos se tornam aventureiros. Mas existem alguns que não fazem nem uma coisa, nem outra, e se especializam em atividades mais "sutis": vivem de mentir, enganar, ludibriar... Esses indivíduos são chamados de trapaceiros.

Os trapaceiros praticam várias atividades ilícitas, sempre para tirar proveito próprio. Mas isso não torna todos eles necessariamente maus. Muitos, apesar de tudo que fazem, possuem no fundo um bom coração...

Os trapaceiros não chegam a formar uma guilda ou irmandade, na verdade eles são pessoas que compartilham única e exclusivamente a habilidade extraordinária de mentir e enganar, alguns o fazem por prazer, outros por profissão ou por falta de opção, cada um ao seu estilo. O aspecto mais irritante dos trapaceiros é que, normalmente, só se descobre que está se lindando com um deles depois de ser ludibriado.

O mais intrigante é que os trapaceiros também desenvolvem um número reduzido de efeitos mágicos que facilitam suas trapaças, e não se sabe como conseguem isso. Talvez uma dádiva do deus das trapaças ou talvez essa também seja mais uma trapaça deles.

Ladinos e bardos são os indivíduos que mais comumente se tornam trapaceiros. Paladinos e monge nunca. Eventualmente uma ou outra classe escolhe essa maneira "alternativa" de levar a vida.

Trapaceiros dos Mestre podem infernizar a vida dos PJs, atrapalhando-os constantemente e sem nunca feri-los ou provocar um combate.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um trapaceiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Blefar 10 graduações, Diplomacia 10 graduações, Disfarces 10 graduações, Sentir Motivação 5 graduações.

Talentos: Especialização em Combate, Foco em Perícia (Blefar).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um trapaceiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Prestidigitação (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe de prestígio.

Usar Armas e Armaduras: Os trapaceiros não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Fintar Aprimorado: No 1º nível, o trapaceiro recebe o talento Fintar Aprimorado como um talento adicional.

Tabela: O Trapaceiro

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Fintar Aprimorado, maestria em perícia
2º	+2	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6
3º	+3	+1	+3	+1	Alterar-se
4º	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6, mente escorregadia
5º	+5	+1	+4	+1	Imperceptível, maestria em perícia
6º	+6	+2	+5	+2	Ataque Furtivo +3d6, esperteza
7º	+7	+2	+5	+2	Sugestão
8º	+8	+2	+6	+2	Ataque furtivo +4d6
9º	+9	+3	+6	+3	Confiável, maestria em perícia
10º	+10	+3	+7	+3	Ataque furtivo +5d6, despistar

Classes de Prestígio - versão 3.5

Maestria em Perícia: No 1º nível e novamente no 5º e 9º níveis, o trapaceiro adquire essa habilidade, igual à habilidade especial do ladino. Cada vez que o trapaceiro adquirir essa habilidade, ele deve selecionar perícias diferentes em cada ocasião.

Ataque Furtivo: Igual à habilidade de classe do ladino. O dano adicional causado aumenta em +1d6 a cada nível ímpar. Se o trapaceiro possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Alterar-se (SM): O trapaceiro é capaz de alterar-se magicamente uma quantidade de vezes por dia igual ao seu nível na classe de prestígio. Essa habilidade é similar à magia *alterar-se*, com um nível de conjurador equivalente ao nível do personagem na classe de prestígio.

Mente Escorregadia (Ext): Igual à habilidade especial do ladino.

Imperceptível: O trapaceiro sabe se passar por uma pessoa comum, daquelas que não merecem uma atenção especial e que é logo esquecida. Ele recebe +2 de bônus de competência nos testes de Disfarces e de Furtividade.

Esperteza (Ext): Toda vez que alguém tentar manipular um trapaceiro - utilizando as perícias Blear, Diplomacia ou Intimidação - e o trapaceiro for bem sucedido no teste resistido, ele ganha uma oportunidade de contornar a situação, tornando-a favorável para si. O trapaceiro recebe um bônus de circunstância para contornar a situação igual à margem pela qual superou o teste do oponente. Este bônus é aplicado nas perícias Blear, Diplomacia e Intimidação.

Sugestão (SM): A partir do 7º nível, um trapaceiro pode conjurar a magia *sugestão* como um feiticeiro com o nível equivalente ao seu na classe de prestígio. Ele pode conjurar uma quantidade de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

Confiável: A partir do 9º nível, um trapaceiro é capaz de se passar por uma das últimas pessoas que alguém esperaria ser trapaceado. O trapaceiro recebe +2 de bônus em todas as jogadas relacionadas a Carisma.

Despistar (SM): No 10º nível, o trapaceiro pode conjurar a magia *despistar* como se fosse um feiticeiro com o seu nível de personagem. Ele pode conjurar uma quantidade de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).



The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

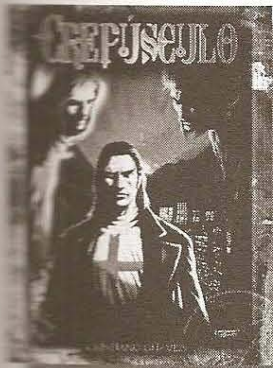
15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

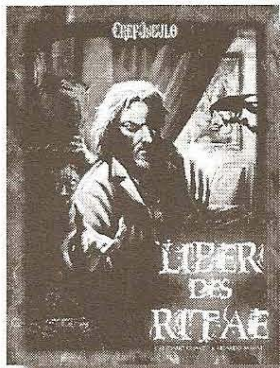
Conheça nossas publicações!



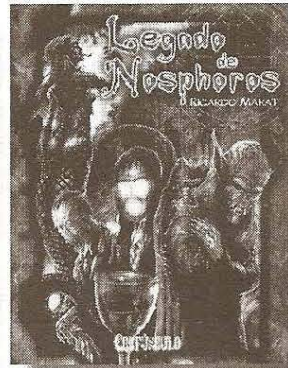
LINHA CREPÚSCULO



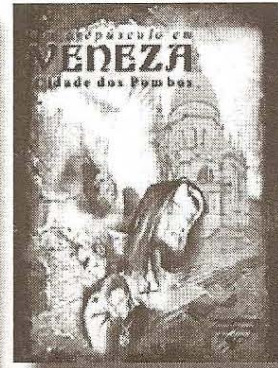
Livro Básico



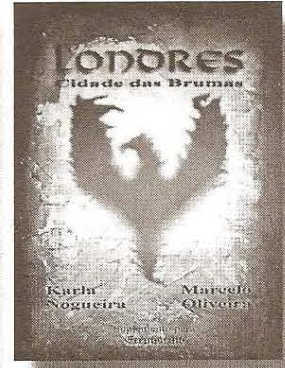
Livro de Magia



Livro dos Nosferatus



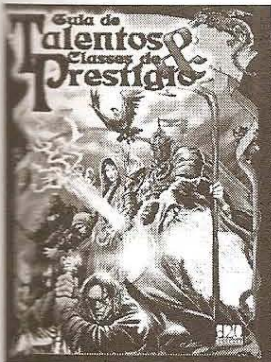
Cenário de Campanha



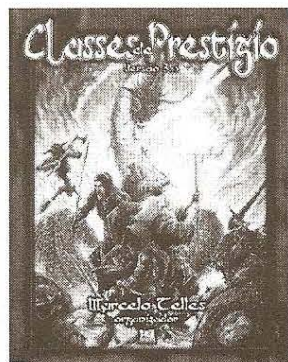
Cenário de Campanha

LINHA DE SUPORTE

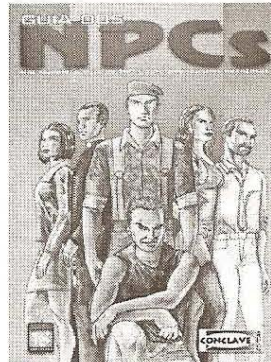
LINHA VIKINGS



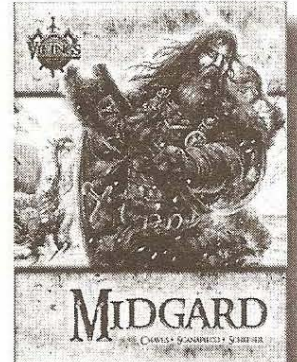
114 Talentos
35 Classes de Prestígio



25 Classes de Prestígio

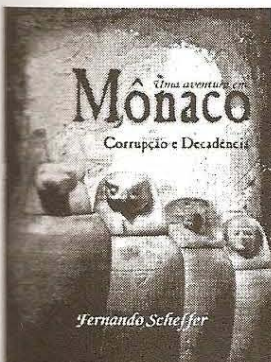


NPCs de todos os tipos

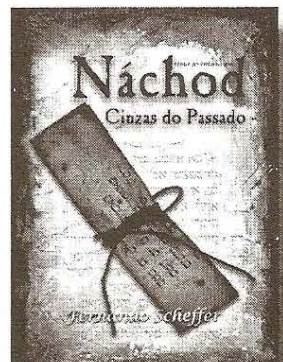


Livro Básico

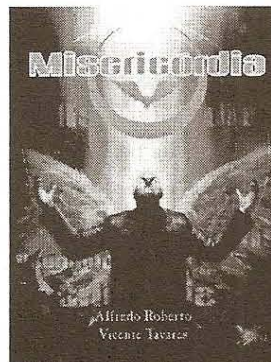
LINHA DE AVENTURAS



Aventura para Crepúsculo

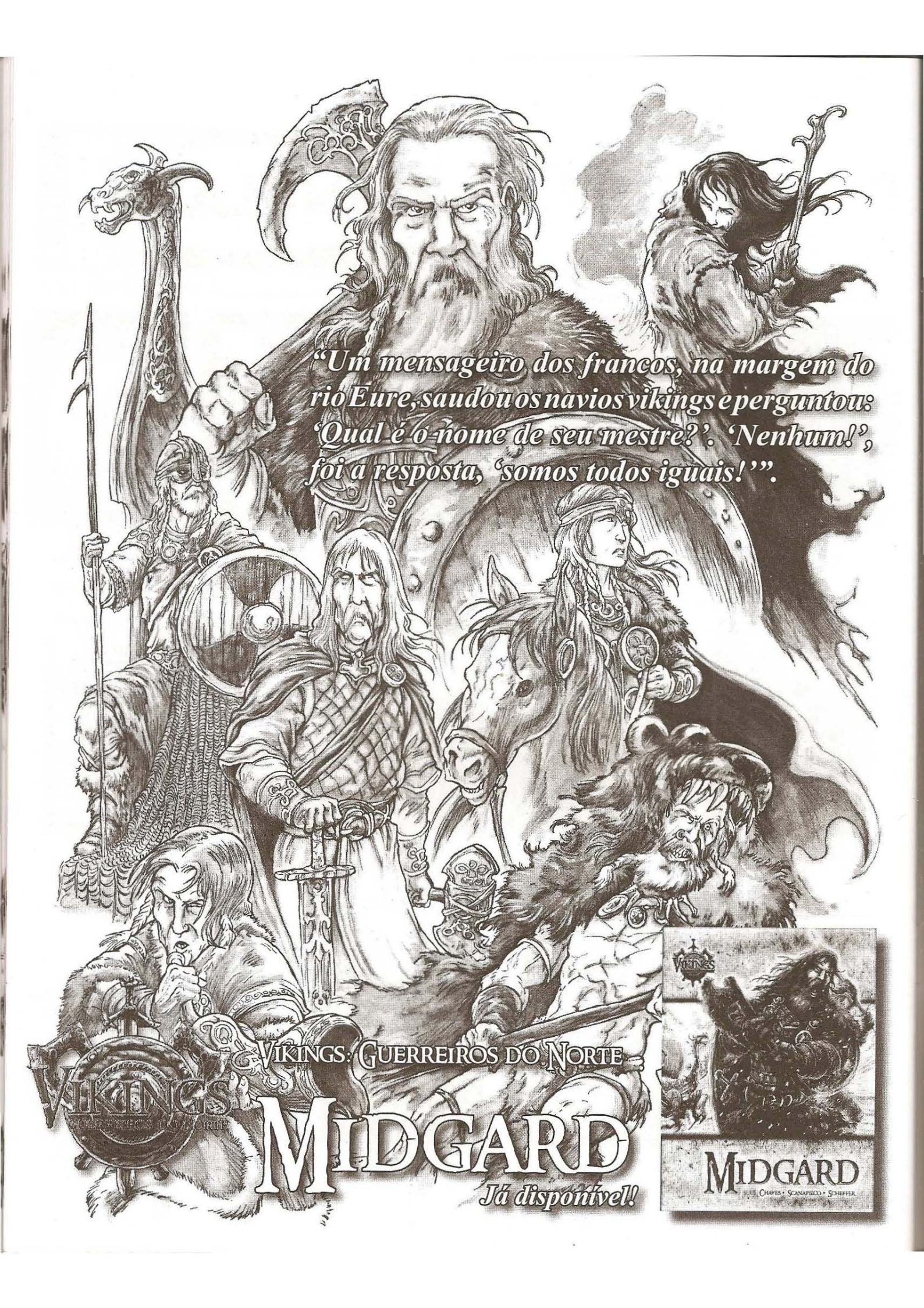


Aventura para Crepúsculo



Aventura para Crepúsculo

Conclave Comic Shop e Editora
Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, lj. 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
Tel: (32) 3215-2708
www.editora.conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br



“Um mensageiro dos francos, na margem do rio Eure, saudou os navios vikings e perguntou: ‘Qual é o nome de seu mestre?’. ‘Nenhum!’, foi a resposta, ‘somos todos iguais!’”.

VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE

MIDGARD

Já disponível!



MIDGARD

CHAVES • SCARFIELD • SCHEFFER

Classes de Prestígio

Versão 3.5

Em 2003, a **Conclave Editora**, em parceria com o portal **REDERPG**, realizou uma iniciativa inédita no Brasil: o lançamento de um livro de RPG, de um livro para o Sistema d20 com material feito por jogadores brasileiros.

Tendo por base os netbooks do Projeto d20 da **REDERPG**, o *Guia de Talentos e Classes de Prestígio* foi feito através de uma rigorosa seleção pela Internet.

O sucesso desse primeiro livro aliado ao lançamento em português da edição 3.5 do Sistema d20, fez a **Conclave** e a **REDERPG** repetirem a iniciativa. Realizando uma nova seleção, a Conclave lança agora o **Classes de Prestígio 3.5**, um novo livro com material totalmente inédito!

Classes de Prestígio 3.5 traz 25 novas classes de prestígio para serem usadas ou facilmente adaptadas em qualquer cenário de fantasia medieval do Sistema d20, complementando as classes de prestígio do *Livro do Mestre 3.5*. Este novo livro foi concebido num formato mais acessível e viável para a realidade do jogador brasileiro, mas mantendo a mesma alta qualidade gráfica do primeiro livro. Dessa vez as ilustrações foram feitas por dois novos e talentosos artistas: Luciano Giovani e Flávio Ribeiro, esse último também fazendo a belíssima capa desse novo livro.

Para usar o **Classes de Prestígio 3.5**, os jogadores precisarão do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros* da edição 3.5 do sistema d20, lançados em português pela **Devir Livraria**.

O que está esperando? Leve estes 25 novos caminhos para os seus personagens trilharem!



ISBN 85-89690-09-1



9 788589 690096