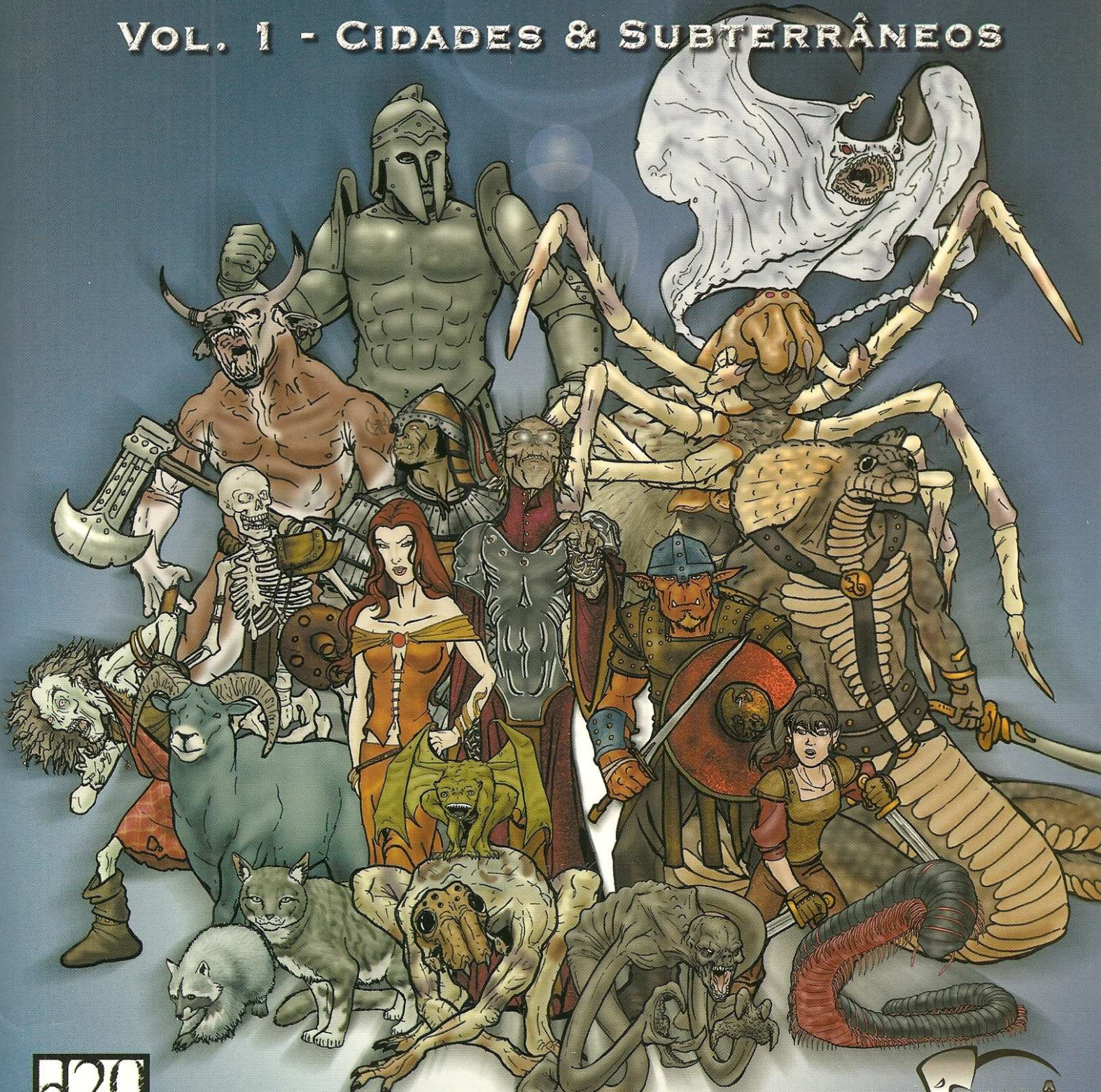


Fiery Dragon

COUNTER COLLECTION

VOL. 1 - CIDADES & SUBTERRÂNEOS



d20
system

MAIS DE 450 MARCADORES!

JAMBÔ



COUNTER COLLECTION

VOL. 1 - CIDADES & SUBTERRÂNEOS

ÍNDICE

Introdução	2
Lista dos Marcadores	2
Variantes para Meio-Orcs	3
Classes de Prestígio	4
Assassino do Sorriso Escarlate	4
Cavaleiro Sáurio	5
Dançarino de Batalha	7
Gnomo Minerador de Combate	8
Idealista da Irmandade da Forma	10
Presa Sombria	12
Novo Monstro: Illujan	13

Este produto requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®. “d20 System” e o logo “d20 System” são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas de acordo com os termos da Licença d20 System. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão.

Conteúdo registrado © 2001 Fiery Dragon Productions, Inc. Todos os direitos reservados.

ISBN: 85-89134-11-3

Publicado em dezembro de 2004

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

P893c Pozas, Claudio
Cidades & Subterrâneos / Claudio Pozas;
Ryan Nock; tradução de Leonel Caldela; editor
Rafael Dei Svaldi. - - Porto Alegre: Jambô,
2004.

16p. + 8 il. (Counter Collection, v.1)

1. Jogos eletrônicos - RPG I. Nock, Ryan.
II. Caldela, Leonel. III. Svaldi, Rafael Dei.
IV. Título. V. Série.

CDU 794:681.31

Proibida a venda e distribuição na América do Norte. Sale and distribution prohibited in North America.

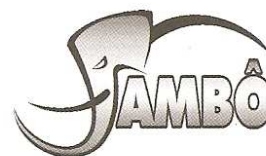
Créditos

Arte dos Marcadores: **Claudio Pozas**
“A Parte das Regras”: **Claudio Pozas e Ryan Nock**
Edição: **Michael Johnstone e Scott Holden-Jones**
Produção: **Jason Kempton**

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: **Fiery Dragon Productions, Inc.**
Tradução: **Leonel Caldela**
Editoração Eletrônica: **Guilherme Dei Svaldi**
Revisão: **Claudio Pozas e Rafael Dei Svaldi**

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 32261426
jambô@jamborpg.com.br • www.jamborpg.com.br

Publicado sob autorização de:

Fiery Dragon Productions Inc.
2255B Queen Street East, Suite 1159
Toronto, Ontario
M4E 1G3
Canadá
www.fierydragon.com



Incendeie Sua Imaginação

Agradecimento

Ao Claudio Pozas – além de ter desenhado todos os marcadores, ele nos ajudou com o resto do livro... Ele é um baluarte do RPG nacional! Que o Daniel cresça e se torne um cara tão legal quanto o pai.





INTRODUÇÃO

Esta coleção contém mais de 400 imagens de personagens e monstros. Estes marcadores totalmente coloridos são baseados numa escala em que 2,5 centímetros equivalem a 1,5 metro. Assim, uma criatura que ocupe um espaço de 1,5 m no mundo de jogo será representada por um marcador de 2,5 cm. Antes de começar o jogo, corte os marcadores ao longo das linhas pretas. Tome cuidado ao usar estiletos ou tesouras para fazer isso.

Todos os marcadores possuem um quadrado em branco no canto inferior direito, permitindo que o Mestre designe números para várias criaturas do mesmo tipo. Por exemplo, os heróis podem encontrar quatro gigantes do fogo, que estariam então numerados de 1 a 4. O Mestre pode então manter um registro dos Pontos de Vida individuais e das ações de cada gigante no combate.

Os marcadores não possuem um rótulo com o tipo de criatura, já que muitos personagens podem encontrar as criaturas pela primeira vez, e o conhecimento dos jogadores sobre o monstro poderia fornecer uma vantagem injusta. O Mestre deve usar este mistério para seu benefício. Por exemplo, ao invés de dizer "vocês encontram quatro gigantes do fogo", o Mestre pode dizer "vocês encontram quatro humanoides altos mas atarracados, com pele negra como carvão e cabelos vermelhos e flamejantes", e então colocar os marcadores apropriados no tabuleiro, para que os jogadores possam ver o desenho.

Além disso, a ausência de um rótulo com o nome da criatura permite que alguns marcadores sejam usados para representar mais de um único tipo de monstro. Por exemplo, um limo cinzento poderia também representar um novo tipo de elemental da lama, ou uma ninfa poderia representar outro tipo de criatura feérica. Os marcadores foram projetados para serem representações icônicas, e não devem ser considerados como versões definitivas da aparência das criaturas. Sua utilidade será dobrada se você pensar neles desta forma, tornando cada marcador mais versátil.

A PARTE DAS REGRAS

Além de uma vasta seleção e quantidade de marcadores para o seu jogo de fantasia, este livro também contém novo material de jogo – a "parte das regras" – para adicionar novas opções para a sua campanha. Seis novas classes de prestígio e um novo tipo de monstro estão inclusos, todos provenientes do mundo próprio da editora Fiery Dragon, Karathis. Enquanto vem originalmente de um cenário específico, este material pode ser adaptado com facilidade para quase qualquer campanha de fantasia. Além disso há novas regras para meio-orcs, com duas variantes para esta raça.



LISTA DOS MARCADORES

Página 1 - Heróis

Humanos x 44
Anões x 6
Elfos x 9
Gnomos x 4
Halflings x 7

Página 2

Plebeu x 10
Guarda de Cidade x 10
Soldado x 10
Cavaleiro x 10
Clérigo x 10
Ladrão x 5
Bandido x 10
Assassino x 5

Página 3

Anão x 14
Derro x 5
Duergar x 5
Drow x 14
Drow Guerreiro x 7
Drow Guerreiro de Elite x 2
Drow Herói x 4
Svirfneblin x 5
Meio-Orc x 10
Meio-Orc Herói x 4

Página 4

Comedor de Cérebros x 3
Grimlock x 4
Doppelganger x 3
Manto Negro x 2
Constritor x 1
Abocanhador Matraqueante x 1
Cria de Illujan x 6
Lorde Illujan x 2
Monstro da Ferrugem x 2
Mantor x 1
Lorde Ocular x 1
Mímico x 1
Grick x 2
Verme Rastejante x 1
Naga Guardiã x 1
Naga Negra x 1
Ettercap x 2
Drider x 1
Undrathar x 1
Otyugh x 1

Página 5

Gárgula x 4
Medusa x 2
Minotauro x 2
Basilisco x 2
Basilisco Superior Abissal x 1
Estrangulador x 1
Dragão de Prata x 1
Pseudodragão x 4
Cabrito Montanhês x 1
Cachorro de Montaria x 1
Cachorro x 2

Cavalo x 4
Raposa x 4
Macaco x 4
Esquilo x 4
Gato x 4
Guaxinim x 4
Mangusto x 4
Gato Selvagem x 1
Corvo x 4
Morcego x 4
Rato x 8
Rato Atroz x 2
Enxame de Morcegos x 1
Enxame de Ratos x 1

Página 6

Vaga-lume Gigante x 3
Gafanhoto Gigante x 1
Enxame de Centopéias x 1
Enxame de Aranhas x 1
Limo Cinzento x 1
Gosma Ocre x 1
Centopéia Monstruosa x 1
Escorpião Monstruoso x 1
Cubo Gelatinoso x 1
Aranha Monstruosa x 2
Aranha Monstruosa (Imensa) x 1
Pudim Negro x 1

Página 7

Esqueleto x 5
Zumbi x 5
Carniçal x 4
Sombra x 3
Espectro x 2
Allip x 1
Múmia x 3
Senhor das Múmias x 1
Vampiro x 2
Cria Vampírica x 6
Homúnculo x 4
Lich x 2
Golem de Carne x 2
Golem de Barro x 2
Golem de Pedra x 2
Golem de Ferro x 2

Página 8

Objeto Animado x 2
Objeto Animado (Grande) x 1
Guardião Protetor x 1
Goblin x 10
Goblin Herói x 1
Robgoblin x 6
Robgoblin Herói x 1
Bugbear x 6
Bugbear Herói x 1
Orc x 14
Orc Herói x 1
Kobold x 7
Kobold Herói x 3
Trogglodita x 5
Homem-Rato x 5





VARIANTES PARA MEIO-ORCS

A seguir estão descritas duas variantes para meio-orcs. Orcs meio-humanos (que são meio-orcs criados por orcs) e humanos meio-orcs (que são aqueles criados na sociedade humana).

O objetivo destas variantes é equilibrar os meio-orcs com as outras raças de jogadores (que possuem várias características raciais), tornando mais interessante a experiência de jogar com esta raça.

ORCS MEIO-HUMANOS

Orcs meio-humanos são híbridos humanos e orcs criados por seus parentes orcs. Eles sofrem da maior parte das desvantagens culturais dos orcs, como falta de educação, má higiene e a tendência de odiar todo mundo. Já que não são tão fortes quanto orcs de sangue puro, orcs meio-humanos devem compensar isto através de sagacidade e malícia, como é apropriado para uma sociedade onde a lei é matar ou morrer.

Orcs meio-humanos em geral se tornam os batedores e caçadores das tribos orcs, já que possuem sentidos aguçados para contrabalançar suas habilidades físicas (relativamente) reduzidas. Para um orc meio-humano, ser um chefe de tribo é um objetivo virtualmente inatingível, mas eles podem se tornar conselheiros e manipuladores ocultos entre os orcs ainda mais primitivos do que eles mesmos.

Quando longe de outros orcs, orcs meio-humanos normalmente sentem o chamado de seu lado humano, que se manifesta em geral como um senso de curiosidade e desejo de viajar e ver o mundo. Mas, quando encontram estranhos, eles tendem a mostrar todos os preconceitos normais dos orcs (especialmente o ódio por elfos e anões).

Características Raciais dos Orcs Meio-Humanos:

+2 em Força, -2 em Inteligência: Orcs meio-humanos são fisicamente imponentes, mas têm dificuldades com pensamento racional.

Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os orcs meio-humanos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

O deslocamento básico dos orcs meio-humanos equivale a 9 metros.

Visão no Escuro: Os orcs meio-humanos conseguem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.

+1 de bônus racial em testes de Sobrevivência e Ouvir.

+2 de bônus racial em testes de Intimidar e em testes de nível para resistir à intimidação.

Orcs meio-humanos recebem Tolerância como um talento de bônus.

-2 de penalidade em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação. Orcs meio-humanos são, em geral, alvo de desconfiança.

Familiaridade com Armas: Os orcs meio-humanos consideram o machado duplo orc como uma arma comum, em vez de uma arma exótica.

Sangue Orc: Para todas as habilidades especiais e efeitos que dependem de raça, um orc meio-humano é considerado um orc.

Classe Favorecida: Bárbaro. Um orc meio-humano ouve o chamado de seus ancestrais orcs.

HUMANOS MEIO-ORCS

Humanos meio-orcs são híbridos humanos e orcs criados por seus parentes humanos. Eles são vítimas de muito preconceito enquanto crescem, e isto tende a torná-los mais duros para enfrentar o mundo. Ao mesmo tempo, seu crescimento acelerado assegura que sejam maiores e mais fortes que a maior parte dos humanos de sua idade, o que leva a uma sensação de poder pessoal. A menos que sejam criados por um pai ou mãe amorosos, humanos meio-orcs tendem a se tornar valentões.

Humanos meio-orcs tendem a trabalhar onde suas características selvagens não sejam notadas e sua grande força seja apreciada, tornando-se ferreiros, marinheiros e caçadores. Têm a tendência a serem reservados e desconfiados demais ou muito fanfarrões e intimidadores. Mas, uma vez que se passe por este mecanismo de defesa, o humano meio-orc mostra todas as variações de personalidade de um humano, mesmo que tenha o pavio um pouco curto.

Humanos meio-orcs não têm nenhuma postura em especial em relação a elfos ou anões, mas são tratados mal com tanta frequência por tais indivíduos que desenvolvem um desgosto por eles de qualquer jeito (embora este seja mais voltado a indivíduos específicos do que à raça como um todo).

Características Raciais dos Humanos Meio-Orcs:

+2 em Força, -2 em Inteligência: Humanos meio-orcs são fisicamente imponentes, mas têm dificuldades com pensamento racional.

Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os humanos meio-orcs não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

O deslocamento básico dos humanos meio-orcs equivale a 9 metros.

Visão no Escuro: Os humanos meio-orcs conseguem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.

+1 de bônus racial em testes de Ouvir.





+2 de bônus racial em testes de Intimidar e em testes de nível para resistir à intimidação.

Humanos meio-orcs recebem Tolerância como um talento de bônus.

Sangue Orc: Para todas as habilidades especiais e efeitos que dependem de raça, um humano meio-orc é considerado um orc.

Classe Favorecida: Qualquer. Um humano meio-orc pode dar ouvidos ao chamado de seu selvagem coração orc ou à adaptabilidade de seu espírito humano.

NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO

Assassino do Sorriso Escarlate: Bufão da Morte

A mulher curvou-se na direção do espectador, sorrindo de forma sedutora. Suas roupas espalhafatosas faziam contraste com os trajes sóbrios do cavaleiro, e os guizos em seu chapéu soavam de forma zombeteira a cada movimento. Aproximou-se, pressionando seu corpo contra o dele enquanto vendava-o.

“Agora fique quietinho”, ela sussurrou em seu ouvido.

Com uma pose teatral, ela sacou diversas adagas e começou a fazer malabarismos ao redor do homem vendado, contorcendo-se ao redor de seu corpo para apanhar as lâminas que rodopiavam. Com cada volteio, ela roçava seu corpo no dele, provocando. A platéia continha o riso enquanto o homem tateava às cegas, procurando o corpo da acrobata. Ela provocou-o por mais de um minuto, para o deleite da platéia.

“E agora, o desfecho! Faça o que fizer, não se mova!”

Pegando a meia dúzia de facas do ar, ela as jogou todas para cima, e então puxou a venda dos olhos do homem. Enquanto o lenço caía pelo pescoço do cavaleiro, as seis adagas cravavam-se no chão ao seu redor. Ele ficou estático, os olhos arregalados.

Rindo da expressão do homem, a platéia explodiu em aplausos. A mulher então fez uma mesura exagerada e saiu do palco dando piruetas, seus guizos chocalhando. A multidão aplaudiu por quase meio minuto antes de perceber que o homem com o lenço tinha caído ao chão. Os gritos tomaram o lugar das risadas, e uma dama da platéia correu ao palco para ajudar.

Quando virou o homem, o lenço escorreu encharcado para o chão. Engasgando de nojo, ela puxou o pano, revelando um largo corte cruzando o pescoço dele de orelha a orelha, como um sangrento sorriso escarlate.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um assassino do sorriso escarlate, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Má.

Perícias: Atuação (dança, dramaturgia ou humor) 8 graduações, Blear 8 graduações, Disfarces 8 graduações e Prestidigitação 8 graduações.

Especial: O candidato a bufão da morte deve encontrar um membro da classe e contar-lhe uma piada que ele nunca tenha ouvido antes. Caso consiga fazer o bufão da morte ao menos sorrir, este irá treiná-lo. Caso contrário, o candidato acabará ele mesmo com um enorme “sorriso”.

Perícias de Classe

As perícias de classe do bufão da morte (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacias (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blear (Car), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car). Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um bufão da morte não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicionais.

Ataque Furtivo (Ext): O bufão da morte se especializa em atacar quando o alvo está indefeso, normalmente aproximando-se da vítima enquanto disfarçado e aparentemente inofensivo. Um bufão da morte pode executar ataques furtivos com as mesmas exigências e limitações que um ladino. Caso o bufão da morte receba um bônus de ataque furtivo de outra fonte (como níveis de ladino), os bônus de dano se acumulam.

O Caminho do Riso: Uma vez por dia por nível, um bufão da morte pode usar suas atuações (comédia, sátira, provocações, dança e outras) para produzir efeitos mágicos naqueles ao seu redor, de maneira semelhante à habilidade música de bardo. Cada habilidade exige um nível mínimo de bufão da morte e graduações mínimas em Atuação (dança, dramaturgia ou humor). Algumas dessas habilidades permitem testes de resistência de Vontade; criaturas bem-sucedidas nestes testes de resistência não podem ser afetadas pela mesma habilidade de um mesmo bufão por 24 horas.

Inspirar Amizade (SM): Um bufão da morte de 1º nível ou superior, com 8 ou mais graduações em Atuação, pode tentar tornar sua platéia mais amigável e favorável a ele mesmo. Para ser afetada, a platéia deve poder ver e ouvir o bufão da morte atuar por uma rodada completa. Para ativar essa habilidade, o bufão da morte faz um teste de Atuação. O resultado desse teste será a CD do teste de resistência de Vontade de cada vítima. Aqueles que não forem bem-sucedidos em seus testes de resistência têm sua atitude ajustada para o próximo nível de reação mais favorável (por exemplo, indiferente vira amistoso); além disso, aqueles afetados sofrem -2 de penalidade de circunstância em testes de resistência contra outros efeitos de Encantamento que o mesmo





Tabela 1: O Assassino do Sorriso Escarlate

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, o caminho do riso, o sorriso escarlate
2	+1	+0	+3	+0	Sempre feliz
3	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6
4	+3	+1	+4	+1	Sorriso surpresa
5	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6

bufão da morte tente. Criaturas envolvidas em combate não são afetadas por essa habilidade. *Inspirar amizade* dura tanto tempo quanto o bufão da morte atue, e por 5 rodadas depois que termina a atuação. *Inspirar amizade* é um encantamento (compulsão) e um efeito de ação mental.

Deleite Irracional (SM): Um bufão da morte de 1º nível ou superior, com 8 ou mais graduações em Atuação, pode tentar incapacitar uma criatura-alvo fazendo-a rir incontrolavelmente. O alvo deve poder ver e ouvir o bufão da morte, estar dentro de 27 metros, e estar prestando atenção nele; além disso, o bufão da morte deve se concentrar, como se estivesse conjurando ou mantendo uma magia. Para ativar essa habilidade, o bufão da morte faz um teste de Atuação. O resultado desse teste será a CD do teste de resistência de Vontade da vítima. Uma falha neste teste de resistência significa que o alvo começa a rir de forma descontrolada, ficando caído e surpreendido; da mesma forma, o alvo sofre -4 de penalidade em testes de Observar e Ouvir. Este efeito dura por 3 rodadas mais 1 rodada por nível de classe do bufão da morte. *Deleite irracional* é um encantamento (compulsão) e um efeito de ação mental.

Rir É o Melhor Remédio: A partir do 1º nível, sempre que o bufão da morte, ou qualquer um de seus aliados, precisar fazer um teste de resistência, ele pode fazer um teste de Atuação. Após jogarem seus próprios testes de resistência, os aliados dentro de 9 metros do bufão da morte podem usar o resultado do teste de Atuação do bufão no lugar do teste de resistência. Logo depois de ter de fazer o teste de resistência, o bufão da morte conta uma piada que faz troça do perigo.

Sugestão (SM): Um bufão da morte de pelo menos 4º nível, com 12 ou mais graduações em Atuação, pode fazer uma *sugestão* (como a magia) para uma criatura que já tenha afetado com *deleite irracional* (veja acima). A *sugestão* não conta contra o limite diário de usos do caminho do riso, embora o *deleite irracional* conte. Um teste de resistência de Vontade (CD 13 + o modificador de Carisma do bufão da morte) anula este efeito. A *sugestão* é um encantamento (compulsão) e um efeito de ação mental dependente de idioma.

O Sorriso Escarlate (Ext): A partir do 1º nível, caso o bufão da morte estude sua vítima por 3 rodadas e então faça um ataque furtivo que cause dano com uma arma de corpo a corpo de corte, ele abre a carne da vítima sobre uma grande artéria em um arco largo. Como este ataque normalmente é desferido na garganta, é normalmente conhecido como o Sorriso Escarlate.

Enquanto estuda sua vítima, o bufão pode realizar outras ações, desde que sua atenção esteja focalizada na vítima e esta não reconheça-o como inimigo. Caso a vítima deste ataque falhe em seu teste de resistência de Fortitude (CD 10 + o nível de classe do bufão da morte + modificador de Carisma), ela começa a sangrar profusamente. A cada rodada subsequente, a vítima sofre dano como se tivesse recebido outro ataque furtivo que causasse a mesma quantidade de dados de dano. Um teste de Cura (CD 20) estanca o sangramento, assim como qualquer forma de cura mágica que restaure pelo menos 5 PV.

O bufão da morte pode tentar um teste de Prestidigitação ou Blefar (resistido pelo teste de Observar ou Sentir Motivação de uma testemunha, respectivamente) para realizar o ataque do sorriso escarlate de forma sutil. Caso o bufão vença esta disputa, a testemunha não percebe o ataque em si (mas pode notar suas consequências).

Sempre Feliz (Ext): Um bufão da morte de 2º nível sempre está um pouco feliz, ganhando imunidade a todas as formas de magia que induzam a emoções (magias com o descritor ação mental). Ele também recebe +5 de bônus de resistência a todos os efeitos de Encantamento.

Sorriso Surpresa (Ext): No 4º nível, o bufão da morte pode infligir o indefectível ataque do sorriso escarlate até mesmo em combate normal. Com qualquer ataque furtivo bem-sucedido que cause dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + o nível de classe do bufão da morte + modificador de Carisma). Em caso de falha, a cada rodada subsequente a vítima sofre um ponto de dano por dado de dano infligido pelo ataque furtivo, devido ao sangramento. Este sangramento pode ser estancado com um teste bem-sucedido de Cura (CD 10) ou qualquer forma de cura mágica que restaure pelo menos 1 Ponto de Vida.

Cavaleiro Sáurio

"Minhas escamas ficarão vermelhas com o seu sangue!"

Existem inúmeras histórias de cavaleiros de armadura brilhante mandados para matar o dragão e libertar a terra da opressão reptiliana. Mas poucos conhecem o outro lado desta moeda. Poucos ouviram falar daqueles que juram lealdade a um dragão, recebendo em troca poder e força. Trajado em metal, com uma lança na mão, o cavaleiro sáurio é tão ou mais imponente que o





Campeões Dracônicos

O cavaleiro sáurio e o presa sombria representam personagens que escolhem servir a um dragão, recebendo dele poderes em troca de seus serviços. No mundo de Karathis esse papel é desempenhado por kobolds, que se valem de seu sangue reptiliano para forjar alianças com dragões malignos.

Essas classes podem também representar outras raças que cultuem dragões ou sirvam a estes. Desta maneira, você pode substituir o pré-requisito racial destas classes por outras raças (como orcs) ou subtipos (como reptiliano) em sua campanha. Você pode até designar raças ou subtipos específicos para determinados tipos de dragões.

campeão de suas tribos. Mesmo um cavaleiro sáurio que não pertença à raça dos kobolds poderá contar com seu respeito e devoção. Quase todos os cavaleiros sáurios são malignos, aliados com um dragão cromático. Mas há boatos de que, no passado distante, um honrado cavaleiro sáurio jurou lealdade a um dragão de prata.

A maior parte dos cavaleiros sáurios são guerreiros/feiticeiros. Dragões vermelhos e brancos algumas vezes permitem que bárbaros/feiticeiros os sirvam, mas isto é raro. Dragões negros quase nunca possuem cavaleiros sáurios, preferindo empregar os presas sombrias em seus planos malignos.

Dado de Vida: d8.

mais orgulhoso dos paladinos, e muito mais aterradorante.

Cavaleiros sáurios são servos de dragões poderosos, explorando a área ao redor do covil de seu mestre em busca de ameaças e tesouros. Em troca, recebem habilidades e dádivas das poderosas criaturas. Cavaleiros sáurios muitas vezes são kobolds, já que a ligação das pequenas e malignas criaturas com os dragões é notória. Os kobolds que seguem por este caminho são freqüentemente recompensados com a posição de chefe ou ao menos

Pré-Requisitos

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

Raça: Especial (veja a caixa lateral).

Tendência: Igual à do dragão patrono.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Concentração 4 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Magias em Combate, Tolerância.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas sem preparação.

Especial: Deve ser aceito por um dragão de idade pelo menos adulta.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cavaleiro sáurio (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For). Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O cavaleiro sáurio sabe usar todas as armas simples e comuns, e todos os tipos de armadura.

Conjuração: A cada três níveis o cavaleiro sáurio ganha magias adicionais como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador arcano a qual pertencia antes de adquirir a classe de prestígio. Contudo, ele não ganha nenhum outro benefício que um personagem dessa classe ganharia com o avanço de nível (como habilidades de familiar). Se o personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um cavaleiro sáurio, ele deve decidir a qual classe adicionar este novo nível de conjurador.

Tabela 2: O Cavaleiro Sáurio

Bônus Base						Conjuração
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	
1	+0	+2	+0	+0	Personificar o dragão	-
2	+1	+3	+0	+0	Talento adicional	-
3	+2	+3	+1	+1		+1 nível de uma classe arcano anterior
4	+3	+4	+1	+1	<i>Aumentar pessoa</i>	-
5	+3	+4	+1	+1	Como uma segunda pele 10%	-
6	+4	+5	+2	+2		+1 nível de uma classe arcano anterior
7	+5	+5	+2	+2	Talento adicional	-
8	+6	+6	+2	+2	Como uma segunda pele 20%	-
9	+6	+6	+3	+3		+1 nível de uma classe arcano anterior
10	+7	+7	+3	+3	Personificar o dragão (não fica mais exausto), talento adicional	-





Personificar o Dragão (Sob): A partir do 1º nível, o cavaleiro sáurio pode invocar a força ancestral de seu patrono dragão. Ele adquire escamas (ou, no caso de já possuir escamas, estas se tornam mais duras) e seus músculos ficam mais tensos à medida que ele se torna mais feroz. O cavaleiro sáurio ganha +4 de bônus de melhoria em Força e Constituição e RM igual a 10 + o seu nível de classe + seu modificador de Carisma. Esta habilidade dura por 3 rodadas + o modificador de Carisma do cavaleiro sáurio. Depois disso, ele fica esgotado, estando fatigado (-2 em Força, -2 em Destreza, não pode fazer investidas ou correr) e não pode conjurar magias. Esta condição dura pelo restante do encontro. O cavaleiro sáurio pode personificar o dragão uma vez por dia no 1º nível e uma vez adicional por dia no 4º e 8º níveis, mas somente uma vez por combate. No 10º nível, o cavaleiro sáurio não fica mais esgotado quando a duração de personificar o dragão acaba.

Talento Adicional (Ext): No 2º, 7º e 10º níveis, um cavaleiro sáurio desenvolve novas habilidades de combate, ou seu patrono dragão sussurra novos segredos arcanos em seus ouvidos. O cavaleiro sáurio recebe um talento adicional em cada um destes níveis. Este deve ser um talento metamágico ou um talento da lista de talentos adicionais de guerreiro.

Aumentar Pessoa (SM): A partir do 4º nível, o cavaleiro sáurio pode conjurar *aumentar pessoa* em si mesmo uma vez por dia. Seu nível de conjurador é igual ao seu nível de classe.

Como Uma Segunda Pele (Ext): No 5º nível, o cavaleiro sáurio fica mais confortável dentro de sua armadura. Ele reduz a chance de falha de magia arcana de sua armadura em 10%. No 9º nível, ele reduz esta chance em 20%. Por exemplo, um cavaleiro sáurio de 8º nível em armadura de placas sofre apenas 15% de chance de falha de magia arcana.

Dançarino de Batalha

Da mesma forma que os arqueiros arcanos, os dançarinos de batalha (ou *dargorsalka*) são exemplos perfeitos da cultura élfica, mesclando arte, guerra e magia em uma combinação mortal – e bela. Focalizando suas habilidades guerreiras no sabre, os dançarinos de batalha praticam posturas e seqüências de luta que lembram passos de dança, numa associação algo assustadora. Um dançarino de batalha lutando entre uma dúzia de orcs e matando-os de maneira graciosa e estética é algo realmente impressionante. Quase todos os dançarinos de batalha são membros de uma única irmandade (tanto homens quanto mulheres), e normalmente exibem uma tatuagem em seus corpos, com a figura de um gato élfico. Por outro lado, os arqueiros arcanos trazem a figura de um falcão élfico. A maioria dos dançarinos de batalha são guerreiros/magos, ou, no caso de elfos selvagens, guerreiros/feiticeiros. Alguns ladinos/magos juntam-se às fileiras dos dançarinos de batalha após inúmeras provas, enquanto alguns dos melhores dançarinos de batalha são bardos.

Dançarinos de batalha do Mestre são normalmente os cavaleiros errantes da raça élfica, procurando o mal onde quer

que se esconda. Eles também são exemplos vivos de tudo o que um elfo pode se tornar.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um dançarino de batalha, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Acrobacias 3 graduações, Atuação (dança) 3 graduações e Concentração 4 graduações.

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Usar Arma Comum (sabre) e Usar Armadura Leve.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas, incluindo *agilidade do gato*.

Perícias de Classe

As perícias de classe do dançarino de batalha (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacias (Des), Atuação (dança) (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Equilíbrio (Des), Identificar Magia (Int) e Saltar (For). Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O dançarino de batalha não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicionais.

Conjuração: No 1º nível, e a cada três níveis subseqüentes (4º, 7º e 10º), o dançarino de batalha ganha magias adicionais como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador arcano a qual pertencia antes de adquirir a classe de prestígio. Contudo, ele não ganha nenhum outro benefício que um personagem dessa classe ganharia com o avanço de nível (como habilidades de familiar). Se o personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um dançarino de batalha, ele deve decidir a qual classe adicionar este novo nível de conjurador.

Dança de Batalha (Ext): Dançarinos de batalha precisam memorizar dúzias de posturas de luta especialmente criadas para lidar com diferentes situações no campo de batalha. O dançarino de batalha deve lembrar de todas elas, e deve ser capaz de escolher repentinamente a postura ou seqüência correta a utilizar. Estas seqüências, que lembram passos de dança, oferecem muitas vantagens à medida que o dançarino de batalha sobe de nível.

No 1º nível, quando usando armadura leve ou nenhuma armadura, e não usando um escudo, um dançarino de batalha pode adicionar 1 ponto de bônus de Inteligência (caso haja) por nível de dançarino de batalha ao seu bônus de Destreza para modificar sua Classe de Armadura, enquanto estiver usando um





Tabela 3: O Dançarino de Batalha

Bônus Base						
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	Conjuração
1	+1	+0	+2	+2	Dança de batalha (Int para CA)	+1 nível de uma classe arcana anterior
2	+2	+0	+3	+3	Dança arcana (ignorar chance de falha de magia arcana)	-
3	+3	+1	+3	+3	Dança de batalha (Mobilidade)	-
4	+4	+1	+4	+4		+1 nível de uma classe arcana anterior
5	+5	+1	+4	+4	Dança arcana (conjurar defensivamente)	-
6	+6	+2	+5	+5	Dança de batalha (Finta Aprimorada)	-
7	+7	+2	+5	+5		+1 nível de uma classe arcana anterior
8	+8	+2	+6	+6	Dança arcana (encantar lâmina)	-
9	+9	+3	+6	+6	Dança de batalha (Ataque Giratório)	-
10	+10	+3	+7	+7		+1 nível de uma classe arcana anterior

sabre. Por exemplo, um dançarino de batalha de 3º nível com uma pontuação em Inteligência de 18 (bônus de +4) pode adicionar +3 à sua Classe de Armadura. Se um dançarino de batalha for pego surpreendido, ou por outra razão não puder usar seu bônus de Destreza, ele também perde este bônus.

No 3º nível, um dançarino de batalha ganha os benefícios do talento Mobilidade sempre que estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

No 6º nível, um dançarino de batalha ganha os benefícios do talento Finta Aprimorada sempre que estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

No 9º nível, um dançarino de batalha ganha os benefícios do talento Ataque Giratório sempre que estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Dança Arcana: No 2º nível, o dançarino de batalha domina a arte de mesclar os componentes gestuais de suas magias em sua dança marcial. Ele ignora a chance de falha de magia arcana de armaduras leves (mas não de escudos).

No 5º nível, o dançarino de batalha se acostuma a estar no meio da batalha, e não fica mais distraído pelo som de metal contra metal e pela violenta movimentação. Ele pode ‘escolher 10’ em testes de Concentração para conjurar magias defensivamente. Esta é uma habilidade extraordinária.

No 8º nível, a arma do dançarino de batalha se torna uma extensão dele próprio. Como uma ação padrão, o dançarino de batalha pode conjurar uma magia de toque ou de raio, que possa ser conjurada com uma única ação, através de sua lâmina enquanto ataca (conjurar a magia é parte do ataque, mas ele ainda deve conjurar defensivamente para evitar um ataque de oportunidade). Esta magia afeta o inimigo caso este seja atingido pela arma. Ataques de toque adicionais podem ser usados em rodadas posteriores, mas são descarregados caso a lâmina toque qualquer outra coisa, ou seja derrubada ou embainhada. Embora desfira os efeitos de magias de toque, o ataque em si não é um

ataque de toque. Logo, modificadores de armadura, armadura natural e escudo ainda se aplicam. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Gnomo Minerador de Combate

“Vai desabar!”

Onde as catapultas e bolas de fogo falham, onde escalar é arriscado demais e um teletransporte é suicídio, aí é o ambiente de trabalho do minerador de combate. Como diz o ditado, por trás de toda grande parede existe um grande caminho. Não apenas competente em derrubar paredes e portas, mas também em destruir os constructos animados de conjuradores malignos, os mineradores de combate estão para os gnomos assim como os arqueiros arcanos estão para os elfos: eles são a epítome da raça, os exemplos que todos os jovens sonham em se tornar, mas que poucos conseguem atingir. Gnomos mineradores de combate normalmente se dão bem com anões e com gnomos das profundezas (os últimos, de fato, exibem alguns mineradores de combate em suas fileiras).

Guerreiros tornam-se mineradores de combate com muito mais frequência do que qualquer outra classe, mas mineradores bárbaros, bardos, paladinos, rangers e ladinos também são comuns. Clérigos dos deuses gnomos por vezes ouvem o chamado da batalha e se tornam mineradores de combate, assim como clérigos de outras raças se tornam cruzados. Magos e feiticeiros não podem cumprir os pré-requisitos até os níveis mais altos, e então já podem usar magias para desempenhar as mesmas tarefas do minerador de combate. Druidas e monges são as notáveis exceções, já que os gnomos nunca ouviram falar de mineradores de combate advindos destas duas classes.

Mineradores de combate do Mestre são normalmente líderes de forças de elite gnômicas especializadas em penetrar as defesas de castelos e fortalezas, em particular durante cercos. Eles freqüentemente formam suas próprias pequenas unidades para





este propósito. Mineradores de combate são algumas das figuras mais importantes da história gnômica, especialmente por suas proezas nas numerosas batalhas contra o Rei das Sombras.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um gnomo minerador de combate, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Gnomo.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (arquitetura e engenharia) 4 graduações, Profissão (minerador) 4 graduações.

Talentos: Combater com Duas Armas, Foco em Arma (martelo gnomo com gancho), Separar Aprimorado, Usar Arma Exótica (martelo gnomo com gancho).

Especial: A Familiaridade com Armas de um gnomo com o martelo gnomo com gancho permite que ele cumpra o pré-requisito de Usar Arma Exótica caso saiba usar todas as armas comuns.

Perícias de Classe

As perícias de classe do gnomo minerador de combate (e a habilidade chave de cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Conhecimento (arquitetura e engenharia) (Int), Escalar (For), Natação (For), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Profissão (minerador) (Sab) e Saltar (For). Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O gnomo minerador de combate sabe usar todos os tipos de armaduras, mas não escudos. Ele não aprende a usar nenhuma arma nova além daquelas que já sabe devido a classes anteriores.

Lutar com Martelo (Ext): Quando utiliza o martelo gnomo com gancho, o minerador de combate luta como se possuísse o talento Combater com Duas Armas Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Ignorar Dureza (Ext): O gnomo minerador de combate pode ignorar uma parte da dureza de um objeto. No 1º nível, ele pode ignorar os primeiros 5 pontos de dureza. Este valor sobe para 10 pontos no 5º nível, e 15 no 9º.

Visão de Minerador (Sob): O gnomo minerador de combate desenvolve visão no escuro com um alcance de 18 metros.

Lar Subterrâneo (Ext): Quando estiver lutando em um espaço igual à metade de seu espaço normal, ou maior, um gnomo minerador de combate de 2º nível sofre apenas -2 de penalidade em jogadas de ataque e em CA. Ele também ignora penalidade por armadura em testes de Arte da Fuga feitos para se espremer por espaços menores que metade de seu espaço normal. No 7º nível, o gnomo minerador de combate pode passar por entulho, lama ou outros terrenos difíceis à sua taxa normal de deslocamento.

Estas habilidades funcionam apenas quando o minerador de combate está no subterrâneo, tanto em ambientes naturais (como cavernas) quanto trabalhados (como masmorras).

Pontos Fracos (Ext): A partir do 3º nível, os ataques do gnomo minerador de combate rapidamente esfaçalham objetos. Caso ele faça um ataque total contra um objeto utilizando ambos os lados do martelo gnomo com gancho, o minerador de combate causa +2d6 pontos de dano. Este dano aumenta para +4d6 no 8º nível.

Amolecer Terra e Pedra (SM): No 4º nível, o minerador de combate ganha a habilidade de conjurar a magia *amolecer terra e pedra* com um nível de conjurador igual ao seu nível de personagem.

Lutar com Martelo Aprimorado (Ext): No 7º nível, quando usando o martelo gnomo com gancho, o minerador de combate luta como se possuísse o talento Combater com Duas Armas Maior, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Tabela 4: O Gnomo Minerador de Combate

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	
1	+1	+2	+0	+0	Lutar com martelo, ignorar dureza 5, visão de minerador
2	+2	+3	+0	+0	Lar subterrâneo (reduz penalidades)
3	+3	+3	+1	+1	Ponto fraco +2d6
4	+4	+4	+1	+1	<i>Amolecer terra e pedra</i>
5	+5	+4	+1	+1	Ignorar dureza 10
6	+6	+5	+2	+2	Lar subterrâneo (passa por terreno difícil)
7	+7	+5	+2	+2	Lutar com martelo aprimorado
8	+8	+6	+2	+2	Ponto fraco +4d6
9	+9	+6	+3	+3	Ignorar dureza 15
10	+10	+7	+3	+3	<i>Pedra em lama</i>





Pedra em Lama (SM): No 10º nível, o gnomo minerador de combate ganha a habilidade de conjurar a magia *pedra em lama* com um nível de conjurador igual ao seu nível de personagem.

Idealista da Irmandade da Forma

"Agora, jovem discípulo, pegue os estilhaços e comece a trabalhar."

A Irmandade da Forma viaja por Kalendia e outras nações humanas, restaurando prédios abandonados, estruturas ancestrais e objetos destruídos como esculturas outrora famosas. Seus membros seguem um estilo de vida rigoroso e monástico, meditando sobre as verdadeiras formas de todos os objetos do mundo, acreditando poderem descobrir e revelar estas formas verdadeiras. O idealista da Irmandade da Forma representa o caminho mais difícil, embora poderoso, de contemplação, pois ele atinge um entendimento intuitivo e místico dos objetos e suas formas verdadeiras.

Monges são particularmente dados a se tornarem idealistas, embora alguns clérigos, guerreiros, paladinos, rangers e ladinos já tenham se tornado idealistas na história da Irmandade. Magos vez por outra adotam esta classe de prestígio, caso tenham um interesse particular por constructos, especialmente golens. Bardos, druidas e feiticeiros raramente se tornam idealistas, e a Irmandade da Forma nunca conheceu um idealista bárbaro.

Idealistas do Mestre normalmente comandam células individuais da Irmandade, envolvendo-se em projetos separados que às vezes demoram anos. Eles também são procurados e consultados para restaurar objetos valiosos como obras de arte, instrumentos musicais, armas, armaduras, heranças de família e coisas do gênero.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um idealista da Irmandade da Forma, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arquitetura e engenharia) 5 graduações e Ofícios (qualquer) 10 graduações.

Talento: Ataque Desarmado Aprimorado.

Tendência: Qualquer Ordeira. Um idealista que se torne não-ordeiro não pode adquirir novos níveis como idealista, mas mantém todas as habilidades dessa classe.

Especial: O discípulo deve passar por um teste de habilidade. Usando qualquer perícia de Ofícios, o discípulo deve esculpir uma obra de arte magistral, usando apenas partes quebradas. Os resultados destes testes usualmente não são nada normais. Durante o tempo necessário para completar esta tarefa, o candidato deve permanecer no monastério da Irmandade local. Esta prova exige dois testes de Ofícios, um para o próprio item (CD variável) e um para torná-lo uma obra-prima (CD 20, como descrito na perícia Ofícios). Para itens que não sejam armas ou armaduras, assuma que o componente obra-prima custa 150 PO. O candidato é forçado a usar matérias-primas danificadas e

ferramentas improvisadas, o que impõe -10 de penalidade de circunstância para ambos os testes.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um idealista (e a habilidade chave de cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (arquitetura e engenharia) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe. Exceto quando listado, todas as habilidades similares a magia funcionam como se conjuradas por um clérigo do nível de classe do idealista.

Usar Armas e Armaduras: Um idealista não aprende a usar nenhuma arma ou armadura adicional. Além disso, as habilidades especiais do idealista exigem liberdade de movimento. Um idealista que utilize qualquer tipo de armadura ou escudo perde seu bônus na CA de monge, enquanto todas suas habilidades especiais sofrem a chance de falha de magia arcana que o tipo de armadura normalmente acarreta.

Bônus na CA de Monge (Ext): Quando o idealista não está usando armadura ou escudo, recebe um bônus em CA como descrito na Tabela 5: O Idealista da Irmandade da Forma. Este bônus se acumula com qualquer bônus em CA previamente ganho como monge. Além disso, o idealista aplica os bônus de Destreza e Sabedoria em CA caso esteja sem armadura.

A Fundação de Todos os Ofícios (Ext): Devido ao seu conhecimento único dos conceitos fundamentais da manufatura, um idealista ganha um bônus de percepção igual ao seu nível de classe em todos os testes de Ofícios. Ele também ganha 2 pontos de perícia adicionais por nível que só podem ser usados para adquirir graduações em perícias de Ofícios.

Percepção de Objetos (Ext): Um idealista ganha +2 de bônus de competência em testes para notar e identificar obras incomuns de construção ou engenharia, como portas secretas ou ocultas, paredes deslizantes, construções recentes, superfícies perigosas, tetos prestes a desabarem, a natureza e extensão dos danos a uma estrutura (como um prédio ou uma carroça), e outras coisas do gênero. Um idealista que simplesmente chegue a 3 metros de uma obra incomum de construção ou engenharia pode fazer um teste como se estivesse procurando ativamente. O bônus de competência de +2 advindo de percepção de objetos também se aplica a qualquer teste de Avaliação feito para identificar o valor de objetos manufaturados (como armas, armaduras, escudos, esculturas e ferramentas).

Romper o Véu (SM): No 2º nível, o idealista, depois de muita meditação e prática, começa a sentir intuitivamente as verdadeiras formas dentro de cada objeto, e aprende a reconhecer





Tabela 5: O Idealista da Irmandade da Forma

Nível	Bônus Base				Bônus	
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	na CA	Especial
1	+0	+2	+2	+2	+0	A fundação de todos os ofícios, percepção de objetos
2	+1	+3	+3	+3	+0	Romper o véu, toque reparador
3	+2	+3	+3	+3	+0	Curar objetos, mão de ferro (adamante, +1 de melhoria)
4	+3	+4	+4	+4	+0	Toque restaurador
5	+3	+4	+4	+4	+1	Toque de clareza
6	+4	+5	+5	+5	+1	Mão de ferro (Separar Aprimorado, +2 de melhoria)
7	+5	+5	+5	+5	+1	Seduzir a forma
8	+6	+6	+6	+6	+1	Toque restaurador superior
9	+6	+6	+6	+6	+2	Astúcia da verdade, mão de ferro (anti-constructos, +3 de melhoria)
10	+7	+7	+7	+7	+2	Comunhão com objetos, toque desintegrador

quaisquer alterações a estas formas verdadeiras. O idealista recebe a habilidade de conjurar *detectar magia* à vontade em objetos, com a restrição de que pode apenas detectar magias de Transmutação.

Toque Reparador (Ext): No 2º nível, o idealista adquire a habilidade extraordinária de reparar danos menores a um objeto inanimado meramente concentrando-se e tocando-o com suas mãos, numa variedade de movimentos sutis e delicados. Isto é uma ação de rodada completa e é o equivalente a uma magia de *consertar*, embora o toque reparador não seja um efeito mágico. O idealista pode usar esta habilidade um número de vezes a cada dia igual ao seu nível de classe mais seu modificador de Sabedoria. Esta habilidade é tradicionalmente usada para restaurar obras-primas de arte.

Curar Objetos (SM): Ao alcançar o 3º nível, o idealista ganha a habilidade de curar dano a objetos inanimados (como armas, armaduras, escudos, ferramentas, paredes, carroças, tecidos, portas, móveis, obras de arte) e constructos (como golens) de forma semelhante à habilidade de cura pelas mãos do paladino, com a exceção de que o idealista não canaliza energia positiva e, assim, não pode ferir mortos-vivos. O idealista pode restaurar um número de pontos de vida a objetos inanimados e constructos a cada dia igual ao seu nível de classe multiplicado pelo seu modificador de Sabedoria.

Mão de Ferro (Ext): A partir do 3º nível, o idealista começa a entender a natureza dos objetos inanimados manufaturados e constructos de uma forma quase mística, de modo que pode ignorar o valor de dureza e bônus mágico de um objeto e a resistência a dano de um constructo. Assim, no 3º nível, os ataques desarmados de um idealista contam como armas de adamante para efeitos de redução de dano e para atravessar a dureza de objetos; da mesma forma, tais ataques são efetivos contra armas, escudos e armaduras com +1 de bônus de melhoria.

No 6º nível, o idealista recebe o talento Separar Aprimorado como bônus, e seus ataques são efetivos contra armas, escudos e armaduras com até +2 de bônus de melhoria.

No 9º nível, os ataques desarmados do idealista são efetivos contra armas, escudos e armaduras com até +3 de bônus de

melhoria. Além disso, no 9º nível, os ataques desarmados de um idealista contra constructos passam a ser equivalentes a armas mágicas com a habilidade especial anti-constructos, ganhando um bônus de melhoria de +2 no ataque e +2d6 no dano.

Toque Restaurador (SM): A partir do 4º nível, o idealista pode conjurar a magia *tornar inteiro* uma vez por dia.

Toque de Clareza (SM): No 5º nível, o idealista pode tentar dissipar com um toque qualquer magia de Transmutação usada para alterar um objeto inanimado e manufaturado. Isto é uma ação equivalente a um ataque de toque corpo a corpo, e o idealista deve declarar que está usando esta habilidade antes de fazer a jogada de ataque. Um ataque bem-sucedido não causa dano, mas, ao invés disso, afeta o alvo como uma magia *dissipar magia* que pode dissipar apenas magias de Transmutação. O *toque de clareza* pode ser usado um número de vezes por dia igual ao modificador de Sabedoria do idealista.

Seduzir a Forma (Ext): A partir do 7º nível, o idealista atinge um estado de entendimento intuitivo com qualquer substância com que trabalhe. Suas mãos agora são equivalentes a ferramentas obras-primas, fornecendo +2 de bônus de circunstância em todos os testes de Ofícios. Além disso, todos os objetos feitos ou consertados por um idealista são considerados como sendo de qualidade obra-prima.

Toque Restaurador Superior (SM): No 8º nível, o idealista pode estender sua habilidade de criar um efeito equivalente à magia *tornar inteiro*, consertando varinhas, cajados e bastões mágicos, assim como itens que tenham sido distorcidos, queimados, desintegrados, moídos ou derretidos. Além disso, o uso desta habilidade concede +1 de bônus de melhoria ao valor de dureza do objeto. Esta habilidade exige uma ação de rodada completa, e pode ser usada uma vez por dia.

Astúcia da Verdade (SM): Um idealista de 9º nível pode alterar a forma essencial de um objeto manufaturado ou construído. Com um toque, ele pode realizar um efeito equivalente à magia *metamorfosar objetos*, com a restrição de que a alteração deve ser dentro do mesmo reino, classe, tamanho e substância geral; além disso, esta habilidade não pode ser usada em criaturas, mas pode afetar constructos. Um idealista poderia,





por exemplo, transformar uma espada de aço em um candelabro de aço, uma mochila de couro em um colete de couro, uma tigela de pedra em uma pequena escultura de pedra, e assim por diante. A mudança é permanente (a menos, talvez, que seja dissipada pela habilidade de *toque de clareza* de um idealista). Esta habilidade similar a magia pode ser usada uma vez por dia.

Comunhão com Objetos (SM): Ao alcançar o 10º nível, a longa experiência do idealista com objetos, e sua meditação a respeito da natureza dos objetos e suas formas permitem que, em efeito, ele entre em comunhão com objetos, e adquira informações deles, de modo equivalente à magia *conto das rochas*. Assim, o idealista pode descobrir quem ou o quê tocou o objeto, quem ou o quê fez o objeto, quem ou o quê pode estar escondido atrás ou debaixo do objeto. O objeto fornecerá descrições completas caso seja perguntado, embora qualquer informação possa variar de acordo com a perspectiva, percepção e conhecimento do objeto. O idealista pode falar apenas com objetos construídos ou manufaturados. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao modificador de Sabedoria do idealista.

Toque Desintegrador (SM): No 10º nível, um idealista não apenas entende os detalhes do conserto e restauração de objetos – ele também entende os detalhes de como desintegrar objetos, reduzindo-os a pó. Esta habilidade similar a magia age de todas as formas como a magia *desintegrar*, exceto por exigir um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido, e por poder ser aplicada apenas a objetos manufaturados (incluindo constructos). O toque desintegrador pode ser utilizado uma vez por dia.

Presa Sombria

“Mais rápido que a mordida, mais mortal que a baforada.”

Uma sombra que não deveria estar ali. O cheiro ácido do veneno. O reluzir do aço. Morte.

Esta, em geral, é toda a extensão do relacionamento de uma vítima com o presa sombria. Transformando seus poderes

arcanos naturais em lábia, enganações e infiltrações, presas sombrias são kobolds que sobrevivem através do assassinato e espionagem. Embora trabalhem para qualquer um com bolsos fundos o bastante, nunca agem contra dragões (eles não são burros).

A maior parte dos presas sombrias são ladinos/feiticeiros. Alguns podem até mesmo combinar este caminho com o caminho do assassino, tornando-se máquinas de matar ainda mais temíveis. Alguns presas sombrias podem procurar um conforto mais profundo na escuridão, tornando-se também dançarinos das sombras.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

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

Raça: Especial (veja a caixa lateral na página 6).

Tendência: Qualquer não Boa.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Arte da Fuga 4 graduações, Esconder-se 7 graduações, Furtividade 7 graduações e Identificar Magia 3 graduações.

Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas sem preparação.

Perícias de Classe

As perícias de classe do presa sombria (e a habilidade chave de cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacias (Des), Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car). Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Tabela 6: O Presa Sombria

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade		
1	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, furtividade veloz	-
2	+1	+0	+3	+0		+1 nível de uma classe arcana anterior
3	+1	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, <i>sombras que saltam</i>	-
4	+2	+1	+4	+1		+1 nível de uma classe arcana anterior
5	+2	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6, escarro venenoso	-
6	+3	+2	+5	+2		+1 nível de uma classe arcana anterior
7	+3	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6, ataque incapacitante	-
8	+4	+2	+6	+2		+1 nível de uma classe arcana anterior
9	+4	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, <i>abraço da sombra</i>	-
10	+5	+3	+7	+3		+1 nível de uma classe arcana anterior





Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O presa sombria sabe usar todas as armas simples e armaduras leves.

Conjuração: A cada dois níveis o presa sombria ganha magias adicionais como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador arcano a qual pertencia antes de adquirir a classe de prestígio. Contudo, ele não ganha nenhum outro benefício que um personagem dessa classe ganharia com o avanço de nível (como habilidades de familiar). Se o personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um presa sombria, ele deve decidir a qual classe adicionar este novo nível de conjurador.

Ataque Furtivo (Ext): O presa sombria aprende a arte de atacar alvos desatentos onde realmente dói. Um presa sombria pode executar ataques furtivos com as mesmas exigências e limitações que um ladino. Caso o presa sombria receba um bônus de ataque furtivo de outra fonte (como níveis de ladino), os bônus de dano se acumulam.

Furtividade Veloz (Ext): Um presa sombria pode ser furtivo e ainda se mover à sua taxa normal de deslocamento, sem sofrer quaisquer penalidades.

Sombras que Saltam (SM): A partir do 3º nível, uma vez por dia, o presa sombria pode invocar sombras nas proximidades para esconder sua forma. Isto funciona exatamente como a magia *usblar*, exceto por ser um efeito de ilusão (sombra) (veja o Capítulo 10 do *Livro de Regras Básicas I*). O nível de conjurador é igual ao nível de classe do presa sombria.

Escarro Venenoso (Ext): Uma vez por dia por ponto de bônus de Constituição, o presa sombria pode secretar veneno e cuspi-lo a uma distância de 3 metros (sem penalidade de distância). Este é um ataque de toque à distância que causa dano inicial de 1d6 pontos de dano temporário em Constituição, e dano secundário de 1 ponto de dano temporário em Constituição. A CD para resistir a este veneno é de 15 + o bônus de Constituição do presa sombria. O presa sombria não pode usar o escarro venenoso mais de uma vez por minuto.

Ataque Incapacitante (Ext): A partir do 7º nível, com um ataque furtivo bem-sucedido, o presa sombria causa 2 pontos de dano temporário em Força. Isto funciona exatamente como a habilidade especial de ladino de mesmo nome. Caso o presa sombria já possua esta habilidade, ele causa um total de 2 pontos de dano temporário em Força e 2 pontos de dano temporário em Destreza.

Abraço da Sombra (SM): Uma vez por dia, o presa sombria pode se tornar levemente incorpóreo. Isto funciona exatamente como a magia *pisca*, exceto que, ao invés de “pisca” do Plano Etéreo para o Plano Material, o presa sombria “pisca” do Plano Material para o Plano das Sombras.

LORDE ILLUJAN

Humanóide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 7d8+28 (59 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 metros (6 quadrados), escalar 6 metros, natação 6 metros

Classe de Armadura: 22 (-1 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 12, surpreendido 19

Ataque Base/Agarrar: +7/+16

Ataque: Corpo a corpo: falcione (obra-prima) +12 (dano: 2d6+7; dec. 18-20)

Ataque Total: Corpo a corpo: falcione (obra-prima) +12/+7 (dano: 2d6+7; dec. 18-20), mordida +6 (dano: 2d4+2 mais veneno) e cauda +6 (dano: 1d8+2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 1d8+5, cuspir veneno, habilidades similares à magia, magias, veneno

Qualidades Especiais: Faro, imunidade a veneno, percepção às cegas 9 m, Resistência à Magia 16, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +10

Habilidades: For 20, Des 17, Con 18, Int 19, Sab 16, Car 17

Perícias: Blefar +9, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +9, Escalar +13, Esconder-se +6*, Furtividade +7, Identificar Magia +9, Natação +13, Observar +10, Ofícios ou Conhecimento (um qualquer) +8, Ouvir +10, Procurar +7, Sobrevivência +7*

Talento: Ataque Poderoso, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos^B, Vontade de Ferro^B

Ambiente: Florestas quentes ou temperadas, planícies e subterrâneo

Organização: Solitário, par, esquadrão (3-6, mais 4-24 crias de illujan) ou cidade (10-100, mais 2d4 crias de illujan e 4d4 escravos por illujan)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +8

A criatura tem o corpo de uma serpente constritora e uma cabeça semelhante à de uma cobra, apresentando inclusive um capuz coberto de escamas. Contudo, possui também um tronco humanóide e um par de braços. Ela carrega uma imensa espada curva em suas mãos escamosas.

Os illujan são conjuradores poderosos e antigos, que, segundo o que se diz, descendem de algum deus-serpente esquecido ou raramente venerado. Qualquer que seja a verdade de suas origens, os próprios illujan são agora o objeto de sua adoração, corrompendo aqueles de vontade fraca em versões distorcidas de si mesmos, e transformando humanóides aptos e fortes em escravos.





Cadê o Cabrito?

Talvez você tenha percebido que há um cabrito na capa do livro. Assim como há marcadores para alguns animais que você não vai encontrar no *Livro de Regras Básicas III*, como a raposa e o gato selvagem.

A verdade é que o material de regras da série Counter Collection não termina aqui! Visite nosso site (www.jamborpg.com.br) para *web-enhancements* gratuitos, como um arquivo com a descrição de seis novos animais (incluindo o cabrito) e as regras para usá-los como familiares.

Combate

Lordes illujan correm na direção de seus oponentes, esmagando inimigos de armadura enquanto retalam aqueles sem esta proteção. Se a força bruta não estiver funcionando, eles confiam em seus impressionantes poderes mágicos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o lorde illujan precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua cauda. Ele

poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um lorde illujan causa 1d8+5 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Cuspir Veneno (Ext): Um lorde illujan pode expectorar veneno uma vez a cada 1d4+1 rodadas, a uma distância máxima de 6 metros. Isto é tratado como um ataque de toque à distância sem penalidades por distância. O lorde illujan pode usar sua cusparada de veneno contra um oponente agarrado sem provocar ataques de oportunidade. Contato; Fortitude (CD 17); dano inicial cegueira por 1d4+2 rodadas/dano secundário 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite – *acalmar animais* (CD 16), *invocar aliado da natureza III* (apenas cobras constritoras ou víboras Grandes), *sugestão* (CD 16), *transe animal* (CD 15); 1/dia – *pele rochosa*. Nível de conjurador: 7º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias: Um lorde illujan conjura magias como um feiticeiro de 7º nível. Caso o illujan adquira níveis de feiticeiro, estes níveis se acumulam com esta habilidade de conjuração. Assim, um lorde illujan com 2 níveis de feiticeiro conjura magias como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 – *brilho, globos de luz, mãos mágicas, mensagem, pasmear, raio de ácido, toque da fadiga*; 1º – *armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento*; 2º – *flecha ácida de Mell, pasmear monstro, raio ardente*; 3º – *deslocamento, velocidade*.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário 1d6 pontos de dano

temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Um lorde illujan recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar, e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça. Um lorde illujan recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em uma linha reta.

*Lordes illujan recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas de vegetação rasteira densa. Eles também recebem +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

CRIA DE ILLUJAN

Através de cruzamentos e manipulações místicas, os illujan aprenderam a criar um híbrido monstruoso entre eles mesmos e os humanóides que habitam o mundo da superfície (e a maior parte do Mundo Subterrâneo). Estas crias de illujan muitas vezes se tornam espíões de seus mestres, e freqüentemente formam grupos de caça para capturar mais escravos para os templos illujan ocultos.

Exemplo de Cria de Illujan

Este humanóide esguio parece humano à primeira vista, mas suas presas vestigiais, semelhantes às das víboras, e suas pupilas reptilianas acusam uma herança monstruosa. Escamas minúsculas e quase invisíveis cobrem partes de seu corpo.

Este exemplo de cria de illujan usa como criatura-base um guerreiro humano de 4º nível com os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 14, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Cria de Illujan/Guerreiro Humano de 4º nível Humanóide Monstruoso (Médio - Humanóide Avançado)

Dados de Vida: 4d10+12 (34 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 6 m, natação 6 m

Classe de Armadura: 18 (+1 natural, +4 Des, +2 armadura de couro, +1 escudo), toque 14, surpreendido 14

Ataque Base/Agarrar: +4/+7

Ataque: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +9 (dano: 1d6+5; dec. 18-20); à distância: arco longo composto (bônus de For +3) +8 (dano: 1d8+3; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +9 (dano: 1d6+5; dec. 18-20); à distância: arco longo composto (bônus de For +3) +8 (dano: 1d8+3; dec. x3)





Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Cuspir veneno, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Imunidade a veneno, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +4

Habilidades: For 16, Des 19, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 8

Perícias: Adestrar Animais +6, Cavalgar +11, Escalar +11, Esconder-se +10, Furtividade +10, Natação +11, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +10

Talentos: Especialização em Arma (cimitarra), Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sorrateiro

Ambiente: Florestas quentes ou temperadas, planícies e subterrâneo.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +3

Combate

Habilidades Similares à Magia: 3/dia – *detectar venenos, transformação momentânea*, 1/dia – *sugestão* (CD 12), *transe animal* (CD 11). Nível de conjurador: 4º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Cuspir Veneno (Ext): Uma vez a cada 1d6+1 rodadas, até 3 vezes por dia; 3 metros, toque à distância +8; Fortitude (CD 15); dano inicial cegueira por 1d4 rodadas/dano secundário 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Posses: Armadura de couro, escudo leve de aço obra-prima, cimitarra obra-prima, arco longo composto (bônus de For +3), 20 flechas.

Como Criar uma Cria de Illujan

"Cria de illujan" é um modelo hereditário que pode ser acrescentado a qualquer humanóide (daqui por diante denominado "criatura-base").

Uma cria de illujan conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "humanóide monstruoso". Não modifique o bônus base de ataque e os testes de resistência da criatura. O tamanho não é afetado.

Deslocamento: A cria de illujan ganha um deslocamento de escalada de 6 metros e um deslocamento de natação de 6 metros. Caso a criatura-base já possua um deslocamento de escalada ou natação, use o valor da criatura-base para este modo.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +1 (e acumula com qualquer bônus de armadura natural que a criatura-base tenha).

Ataques Especiais: Uma cria de illujan conserva todos os ataques especiais da criatura-base e também recebe aqueles descritos abaixo.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia – *detectar venenos, transformação momentânea*; 1/dia – *sugestão, transe animal*. O nível de conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura e as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Cuspir Veneno (Ext): Uma cria de illujan pode expectorar veneno uma vez a cada 1d6+1 rodadas, a uma distância máxima de 3 metros. Isto é tratado como um ataque de toque à distância sem penalidades por distância. A cria de illujan pode cuspir veneno um número máximo de vezes por dia igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1/dia). A cria pode usar sua cusparada de veneno contra um oponente agarrado sem provocar ataques de oportunidade. Contato; Fortitude (CD 10 + 1/2 DV da cria de illujan + modificador de Constituição); dano inicial cegueira por 1d4 rodadas/dano secundário 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Qualidades Especiais: Uma cria de illujan conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes:

- Imunidade a veneno.
- Visão na penumbra.
- Visão no escuro 18 m.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des +4, Con +2, Sab +4.

Perícias: Uma cria de illujan recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar, e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça. Uma cria de illujan recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em uma linha reta. Uma cria de illujan ganha +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade e +2 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.

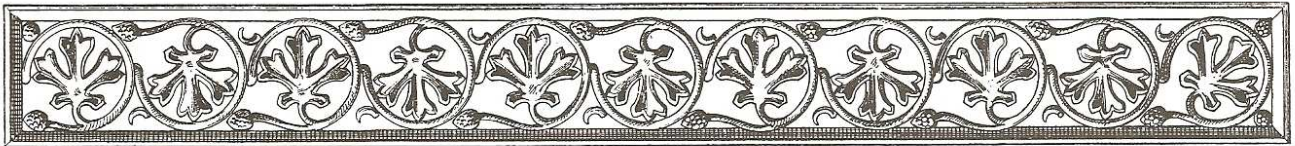
Ambiente: O mesmo da criatura-base, mais florestas quentes a temperadas, planícies e subterrâneo.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2 (mínimo 3).

Tendência: Geralmente Mau (qualquer).

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +3.





TEXTO LEGAL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Counter Collection Vol. 1 - Cidades & Subterrâneos Copyright 2004, Fiery Dragon Productions, Inc. Artwork and Rules by Claudio Pozas. www.fierydragon.com

Identificação do Conteúdo de Open Game: Todo material deste produto, com as seguintes exceções, é "Open Game Content". As exceções são: textos descritivos das classes de prestígio (do título até o Dado de Vida), textos descritivos do novo monstro ("Lorde Illujan") e do novo modelo ("Cria de Illujan") e os textos descritivos das variantes para meio-orcs. Estas seções não são Conteúdo Open Game.

Identificação da Identidade do Produto: Os seguintes itens são considerados "Product Identity", de acordo com a Seção 1(e) da Open Game License, versão 1.0a: Todos os nomes de produtos e linhas de produtos da Fiery Dragon Productions o que inclui, mas não está limitado a, Beyond All Reason, Gates of Oblivion, Queen of Lies e Revivify the Vivid; a organização dos Assassinos do Sorriso Vermelho, a Irmandade da Forma, o Rei das Sombras, Kalendia; o mundo de Karathis; todos os desenhos, ilustrações, projeto gráfico, mapas e cartografia. A Identidade do Produto acima não é Conteúdo de Open Game e a reprodução deste material sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas.



COUNTER COLLECTION

VOL. 1 - CIDADES & SUBTERRÂNEOS

UMA VARIEDADE DE VILÕES! UMA MULTIDÃO DE MONSTROS! UMA COLEÇÃO DE CRIATURAS!



Atrás de cada porta, depois de cada esquina, escondidos nas sombras, eles estão lá, esperando... Tente escutar algum ruído, desarme a armadilha, note a criatura furtiva logo atrás de você. Chute a porta, entre na taverna e sente-se ao balcão – mas cuidado com a adaga rápida do estranho ao seu lado!

As cidades e os subterrâneos estão cheios de perigos, monstros e vilões prontos a encurtarem sua vida com aço afiado! Quer seja em ruelas estreitas, duelando contra ladrões e assassinos, quer seja em masmorras profundas, enfrentando monstros esquecidos pelo tempo, com o *Counter Collection Vol. 1 – Cidades e Subterrâneos* você vai viver aventuras cheias de suspense e emoção.

Counter Collection Vol. 1 – Cidades e Subterrâneos traz mais de 450 marcadores de papel, apresentando uma variedade imensa de personagens, monstros e vilões para o seu RPG de fantasia. Com desenhos do premiado artista Claudio Pozas, aqui estão imagens icônicas dos mais perigosos habitantes dos becos e das masmorras – junto com os bravos heróis que os combatem. Todos os marcadores estão em escala, revelando fielmente a comparação de tamanho entre as diversas criaturas, e prontas para uso com a versão 3.5 do Sistema d20.



INCLUI UM SUPLEMENTO DE REGRAS DE 16 PÁGINAS QUE CONTÉM:

- 6 NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO!
- 2 VARIANTES PARA MEIO-ORCS!
- 2 NOVOS MONSTROS!



REQUER O USO DO LIVRO DO JOGADOR DE DUNGEONS & DRAGONS®, VERSÃO 3.5, PUBLICADO PELA DEVIR LIVRARIA®.

Publicado sob autorização de:



Classificação
Inadequado para
menores de 14 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-11-3



9 788589 134118







