

GUARDIÃO



“Quer passar por mim? Seria mais fácil tentar empurrar as montanhas de lado”.

PERFIL DA CLASSE

Função: Defensor. Os guardiões são vigorosos e resistentes e podem assumir formas bestiais ou aspectos da natureza para destruir seus inimigos. Dependendo de sua escolha de características da classe e poderes, os guardiões tendem ao controlador ou agressor como função secundária.

Fonte do Poder: Primitivo. Os guardiões são campeões primitivos; protetores do mundo natural e defensores de todas as coisas vivas.

Atributos Principais: Força, Constituição, Sabedoria

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão; escudo leve, escudo pesado

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples

Bônus na Defesa: +1 em Fortitude, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 17 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 7

Pulsos de Cura por Dia: 9 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Natureza. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Atletismo (For), Exploração (Sab), Intimidação (Car), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Cólera da Natureza, Fonte da Vida, Poder do Guardiã.

Como montanhas que permanecem majestosas contra o vento forte e como as árvores que se doblam, mas não se quebram, durante a tempestade, os guardiões são indivíduos vigorosos que recorrem aos espíritos primitivos da natureza para defender o mundo natural dos que o corrompem ou o destroem. Alguns guardiões utilizam o poder da terra e das rochas para proteger seus aliados do perigo, enquanto outros invocam a força primitiva de dentro de si para aumentar sua ferocidade e tenacidade.

Como um guardião, seu personagem pode ser um defensor leal de uma tribo, escolhido pelos espíritos para ser o campeão de seu povo. Talvez ele tenha sido visitado por espíritos de um bosque sagrado e encarregado com a proteção do local contra a propagação da corrupção. Ele pode ter sido criado por um urso ou nutrido pelas driades, escolhido desde a infância para permanecer firme contra os inimigos da natureza.

O poder primitivo está no solo, aos pés do guardião, pulsando com cada batida de seu coração e fluindo através de seus pulmões a cada respiração. O mundo clama por ele, chamando um campeão para defendê-lo.

Ele atenderá ao chamado?

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS GUARDIÕES

Os guardiões possuem as seguintes características de classe.

CÓLERA DA NATUREZA

Uma vez durante cada um dos seus turnos, o guardião pode marcar todos os seus inimigos adjacentes usando uma ação livre. Esta marca persiste até o final do próximo turno do personagem.

Além disso, o guardião recebe os poderes *aperto do guardião* e *fúria do guardião*. Ele pode utilizar estes poderes contra seus inimigos para impedi-los de ferir seus aliados.

FONTE DA VIDA

No começo do seu turno, o guardião pode realizar um teste de resistência contra um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência. Se obtiver sucesso, o efeito se encerra imediatamente e não afeta o personagem no turno em questão. Se obtiver sucesso contra as condições atordado ou pasmo, o personagem pode agir normalmente em seu turno. Se obtiver sucesso contra um efeito de dano contínuo, ele não sofre o dano.

Se fracassar no teste, o guardião ainda pode realizar outro teste de resistência contra o efeito no final do seu turno.

PODER DO GUARDIÃO

Os guardiões se conectam com o mundo natural de diversas formas visando aprimorar suas habilidades de combate.

Força Térrea: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o guardião pode usar seu modificador de Constituição para determinar a CA, em vez do modificador de Destreza ou Inteligência.

Além disso, quando retoma o fôlego, o personagem recebe um bônus na CA igual ao seu modificador de Constituição até o final do seu próximo turno.

CRIANDO UM GUARDIÃO

Você pode escolher os poderes que quiser para seu personagem, mas a maioria dos guardiões dá preferência a poderes que complementam sua escolha de Poder do Guardiã. Todos os guardiões precisam da Força. Além disso, eles se beneficiam de um alto valor de Constituição ou Sabedoria, dependendo da expressão de guardião escolhida.

GUARDIÃO DA TERRA

Seu personagem extrai o poder primitivo através de um vínculo com a terra e o poder da terra o fortalece e sustenta. A Força deve ser o valor de atributo mais alto do personagem, seguida pela Constituição, que aumenta a CA e os pontos de vida do personagem se ele escolher a opção Força Térrea do Poder do Guardiã. Escolha poderes que canalizem a energia primitiva da terra ao redor do guardião, retardando o movimento de seus adversários ou derrubando-os ao chão. Esses guardiões exercem a função secundária de controlador.

Característica de Classe Sugerida: Força Térrea

Talento Sugerido: Força Térrea Esmagadora

Perícias Sugeridas: Atletismo, Natureza, Percepção, Socorro

Poderes Sem Limite Sugeridos: *força da pedra, golpe do escudo de terra*

Poder Por Encontro Sugerido: *assalto do carneiro tropejante*

Poder Diário Sugerido: *forma do salgueiro sentinela*

PODERES DE GUARDIÃO

Os poderes de guardião, chamados de evocações, canalizam a energia primitiva por meio do corpo do personagem. Alguns buscam sua força na terra, outros invocam os espíritos dos animais primitivos e ainda outros evocam os espíritos de árvores e plantas.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os guardiões possuem os poderes *aperto do guardião* e *fúria do guardião*.

Aperto do Guardiã

Característica de Guardiã

Vinhas espectrais se fixam ao inimigo que atacou seu aliado, impedindo os movimentos dele.

Sem Limite ♦ **Primitivo**

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um inimigo marcado a até 5 quadrados do guardião realiza um ataque que não o inclui como alvo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo é conduzido 1 quadrado, fica lento e não pode ajustar até o final do seu próximo turno.

Fúria do Guardiã

Característica de Guardiã

Canalizando a fúria da natureza, você ataca um inimigo que atacou seu aliado, minando as defesas dele.

Sem Limite ♦ **Arma, Primitivo**

Interrupção Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo marcado realiza um ataque que não inclui o personagem como alvo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. Fortitude.

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao guardião e aos aliados dele até o final do próximo turno do personagem.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.



EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Força da Pedra Ataque de Guardião 1

Extraindo o poder da terra, você se revigora contra os ataques enquanto atinge o inimigo com sua arma.

Sem Limite ♦ **Arma, Primitivo**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o guardião recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe do Escudo de Terra Ataque de Guardião 1

Através do solo, o poder das rochas concede a você o peso necessário para fortalecer seu próximo ataque e protege sua pele por alguns instantes.

Sem Limite ♦ **Arma, Primitivo**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o guardião recebe +1 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Assalto do Carneiro Trovejante Ataque de Guardião 1

Ao atingir seu inimigo, você canaliza o espírito do carneiro do trovão para atacar seu inimigo, enquanto os aliados dele são empurrados para longe.

Encontro ♦ **Arma, Primitivo, Trovejante**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o guardião realiza um ataque secundário numa rajada contígua 3.

Força Téréea: O alvo primário também é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do guardião.

Alvo Secundário: As criaturas dentro da rajada

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 de dano trovejante e o alvo secundário é empurrado 1 quadrado.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Forma do Salgueiro Sentinela Ataque de Guardião 1

Sua pele adquire o aspecto da madeira polida e você consegue extrair a força da própria terra. Sua presença fortalece a resistência de seus companheiros e seus ramos protegem os aliados próximos.

Diário ♦ **Metamorfose, Primitivo**

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do salgueiro protetor. Enquanto estiver nesta forma, o guardião pode anular quaisquer efeitos de empurrar, puxar ou conduzir realizado contra ele. Além disso, os aliados do personagem recebem +2 de bônus de poder na defesa de Fortitude enquanto estiverem adjacentes ao guardião.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Interrupção Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo adjacente ao guardião realiza uma jogada de ataque contra um aliado do personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -4 de penalidade na jogada do ataque que ativou o gatilho.

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre -2 de penalidade na jogada de ataque que ativou o gatilho.

TALENTO

FORÇA TÉEREA ESMAGADORA

Pré-requisitos: Guardião, característica de classe Força Téréea

Benefício: Quando retoma o fôlego, o guardião recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques com arma igual ao seu modificador de Constituição.