



**“Os espíritos nos cercam, nos guiam e guardam todo o conhecimento do mundo”.**

#### PERFIL DA CLASSE

**Função:** Líder. O companheiro espiritual de um xamã apóia e cura os aliados do personagem, mas o xamã também pode evocar outros espíritos para auxiliar seus aliados ou ferir seus inimigos. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o personagem tende ao defensor ou agressor como função secundária.

**Fonte do Poder:** Primitivo. Os espíritos do mundo natural fornecem poder ao xamã e se manifestam ao lado dele.

**Atributos Principais:** Sabedoria, Constituição, Inteligência

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete

**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, lança longa

**Implementos:** Totens

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

**Pontos de Vida no Nível 1:** 12 + valor de Constituição

**Pontos de Vida por Nível:** 5

**Pulsos de Cura por Dia:** 7 + modificador de Constituição

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

*Perícias de Classe:* Arcanismo (Int), Atletismo (For), História (Int), Intuição (Sab), Natureza (Int), Percepção (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

**Características de Classe:** companheiro espiritual, espírito de cura, falar com os espíritos

Os xamãs são líderes de batalha inspiradores e perigosos. Eles comandam poderosos espíritos guias e através deles lideram seus aliados. Esses espíritos da natureza fortalecem os ataques de seus aliados e oferecem proteção e cura quando necessário.

Em um ritual de passagem ou de iniciação, seu personagem dedicou seu corpo aos espíritos, para ser seu representante no mundo. Através de antigas canções e de cerimônias sagradas, ele invocou um poderoso companheiro espiritual para ficar ao seu lado. Os espíritos primitivos da natureza confirmam sua vontade, guiam as ações de seus aliados e desferem ataques poderosos contra seus adversários. Ele pode ser um venerável conselheiro de um líder tribal, um jovem viajante tentando trazer histórias sobre o mundo distante para o seu povo ou um estudioso devotado em busca de conhecimentos quase esquecidos.

Os espíritos e as vozes da natureza guiam cada passo do xamã; seus poderes fluem através dele, convocando-o para liderar, lutar e triunfar.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS XAMÃS

Os xamãs possuem as seguintes características de classe.

### COMPANHEIRO ESPIRITUAL

Como parte da iniciação de um xamã, o personagem adquiriu um companheiro espiritual que o acompanha e auxilia. Muitos poderes de xamã possuem a palavra-chave espírito (*Livro do Jogador 2*, pág. 220). O companheiro espiritual de um xamã deve estar presente quando o personagem utiliza esses poderes.

Os xamãs recebem o poder *convocar companheiro espiritual*, que os permite chamar seu companheiro espiritual para o seu lado. Além disso, escolha uma das opções abaixo de companheiro espiritual. Essa escolha concede ao personagem uma Dádiva do Espírito e um ataque especial que pode ser usado por meio do companheiro espiritual, além de determinar um dos poderes sem limite do xamã. Essa escolha também concede um bônus em alguns poderes de xamã, conforme detalhado nesses poderes.

### ESPÍRITO DE CURA

O xamã recebe o poder *espírito de cura*. Por meio de uma rápida evocação do poder primitivo, o personagem concede resistência adicional a seus aliados.

### ESPÍRITO PROTETOR

Esse tipo de xamã invoca a força do urso ou outro espírito protetor semelhante para defender e apoiar seus aliados.

**Dádiva do Espírito:** Qualquer aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Constituição do xamã quando retoma o fôlego ou quando o personagem utiliza um poder de cura sobre ele.

**Escudo do Espírito:** O xamã recebe o poder *escudo do espírito*. Esse é um ataque que o personagem realiza por meio de seu companheiro espiritual usando uma ação de oportunidade.

**Poder de Ataque Sem Limite:** O xamã recebe o poder *golpe protetor*. O personagem escolhe um segundo poder de ataque sem limite normalmente.

### FALAR COM OS ESPÍRITOS

O xamã recebe o poder *falar com os espíritos*. O personagem tem consciência da presença constante dos espíritos que vagam às margens da realidade. Ele pode concentrar sua energia interior e abrir a mente para esses espíritos, deixando que eles guiem suas ações ou o preencham com intuição.

## IMPLEMENTOS

Os xamãs utilizam totens esculpidos para lembrar os espíritos que mais costumam invocar, particularmente seus espíritos companheiros. Quando empunha um totem mágico, o xamã adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de xamã e de trilha exemplar de xamã que possuam a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem usar esses poderes.

## CRIANDO UM XAMÃ

Os xamãs precisam de Sabedoria e também se beneficiam de um alto valor de Constituição ou Inteligência.

Um xamã pode escolher qualquer poder da classe, mas a maioria prefere uma das duas estruturas, deixando que sua escolha de poderes seja moldada pela forma de seu companheiro espiritual.

XAMÃ

### XAMÃ URSO

Seu trabalho é proteger seus aliados e preservar a vida. A Sabedoria deve ser o valor de atributo mais elevado desse tipo de xamã, seguido pela Constituição para que ele possa curar seus aliados com mais facilidade. Também é interessante ter um alto valor de Inteligência para melhorar a CA. Escolha poderes que ajudem a proteger seus aliados contra os ataques, restaurar pontos de vida ou conceder pontos de vida temporários. Eles tendem à função secundária de defensor.

**Característica de Classe Sugerida:** Espírito Protetor

**Talento Sugerido:** Espírito de Cura Compartilhado

**Perícias Sugeridas:** Natureza, Percepção, Socorro, Tolerância

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe defensor*, *golpe protetor*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *proteção do urso do trovão*

**Poder Diário Sugerido:** *espírito da inundação de cura*

## PODERES DE XAMÃ

Os poderes de xamã evocam espíritos primitivos que o personagem considera como companheiros ou anciões respeitáveis. Muitos desses poderes canalizam a energia primitiva por meio do companheiro espiritual do personagem e possuem a palavra-chave espírito (*Livro do Jogador 2*, pág. 220), apresentando também a palavra “espírito” como parte do alcance. Esses poderes consideram o espaço do companheiro espiritual como o quadrado de origem do poder, portanto, espírito corpo a corpo 1?significa que o alvo deve estar adjacente ao espírito.

Os demais poderes de xamã invocam outros espíritos para intervir no curso da batalha em nome do personagem. Muitos desses espíritos também canalizam sua energia através do companheiro espiritual do xamã, seja para beneficiar os aliados do personagem ou para ferir os inimigos.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os xamãs possuem o poder *convocar companheiro espiritual*, *espírito de cura* e *falar com os espíritos*. A escolha do tipo de companheiro espiritual determina se o personagem possui o poder *escudo do espírito* ou *presas do espírito*.

#### Convocar Companheiro Espiritual

Característica de Xamã

*Sua alma clama por seu espírito amigo, que lealmente aparece ao seu lado.*

**Sem Limite** ♦ **Conjuração, Primitivo**

**Ação Mínima**

**Explosão contígua 20**

**Efeito:** O xamã conjura um companheiro espiritual em um quadrado desocupado dentro da explosão. O espírito persiste até que o personagem fique inconsciente, até que ele o dissipe usando uma ação mínima ou até que ele use esse poder novamente. O espírito ocupa 1 quadrado. Os inimigos não podem se deslocar através do espaço ocupado por um espírito, mas os aliados podem. Quando o xamã usa uma ação de movimento, ele pode mover seu espírito um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

O espírito pode ser atingido por ataques corpo a corpo ou à distância normalmente, mas não possui pontos de vida. Se um único ataque corpo a corpo ou à distância causar dano ao companheiro espiritual igual ou superior a 10 + metade do nível do xamã, o espírito desaparece e o personagem sofre dano igual a 5 + metade do seu nível. O espírito não é afetado pelo ataque de nenhuma outra forma.

### Espírito de Cura

Característica de Xamã

*Você convoca os espíritos para auxiliar um aliado ferido, curando e revigorando-o.*

**Encontro (Especial) ♦ Cura, Primitivo**

**Ação Mínima** Explosão contígua 5

**Alvo:** O xamã ou um aliado dentro da explosão

**Efeito:** O alvo pode gastar um pulso de cura. Se o fizer, um aliado do xamã que não seja o alvo e que estiver adjacente ao companheiro espiritual recupera 1d6 pontos de vida.

Nível 6: 2d6 pontos de vida.

Nível 11: 3d6 pontos de vida.

Nível 16: 4d6 pontos de vida.

Nível 21: 5d6 pontos de vida.

Nível 26: 6d6 pontos de vida.

**Especial:** O xamã pode utilizar este poder duas vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada. No nível 16, o personagem pode utilizar este poder três vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada.

### Escudo do Espírito

Característica de Xamã

*O ataque de seu companheiro espiritual baixa a guarda do inimigo ao mesmo tempo em que ele concede energia curativa a um aliado.*

**Sem Limite ♦ Cura, Espírito, Implemento, Primitivo**

**Ação de Oportunidade** Espírito corpo a corpo 1

**Gatilho:** Um inimigo deixa um quadrado adjacente ao companheiro espiritual sem ajustar

**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

**Sucesso:** Modificador de Sabedoria de dano.

**Efeito:** Um aliado do xamã a até 5 quadrados do companheiro espiritual do personagem recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Constituição do xamã.

### Falar com os Espíritos

Característica de Xamã

*Você comunica com os espíritos, deixando que eles guiem suas palavras e ações.*

**Encontro ♦ Primitivo**

**Ação Mínima** Pessoal

**Efeito:** Durante este turno, o xamã recebe um bônus no próximo teste de perícia igual ao seu modificador de Sabedoria.

## EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

### Golpe Defensor

Ataque de Xamã 1

*Seu companheiro espiritual ataca o inimigo, drenando energia dele para usar como um escudo protetor.*

**Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo**

**Ação Padrão** Espírito corpo a corpo 1

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, o personagem e seus aliados recebem +1 de bônus de poder na CA enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do xamã.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

### Golpe Protetor

Ataque de Xamã 1

*Ecos estrondosos de antigas cavernas e grutas seguem o ataque de seu companheiro, enchendo seus aliados com vitalidade.*

**Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo**

**Ação Padrão** Espírito corpo a corpo 1

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade

**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e os aliados adjacentes ao companheiro espiritual do xamã recebem um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Constituição do personagem.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

## EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

### Proteção do Urso do Trovão

Ataque de Xamã 1

*Um espírito urso ancião ruga como o trovão e canaliza sua força através do seu companheiro espiritual para dar suporte a seus aliados.*

**Encontro ♦ Implemento, Primitivo, Trovejante**

**Ação Padrão** A distância 5

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. Fortitude

**Sucesso:** 1d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante.

Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados adquirem resistência contra todos os tipos de dano igual ao modificador de Constituição do personagem enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do xamã.

**Espírito Protetor:** O xamã ou um de seus aliados a até 5 recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição do personagem.

## EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

### Espírito da Inundação de Cura

Ataque de Xamã 1

*O espírito de uma grande inundação aparece na forma de uma criatura formada por águas agitadas. Sua essência sustenta seus aliados e afoga os inimigos.*

**Diário ♦ Cura, Implemento, Primitivo**

**Ação Padrão** Explosão contígua 5

**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão

**Ataque:** Sabedoria vs. Fortitude

**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano.

**Fracasso:** Metade do dano.

**Efeito:** Até o final do encontro, o xamã e seus aliados dentro da explosão adquirem regeneração 2 enquanto estiverem sangrando. Usando uma ação mínima, qualquer alvo pode encerrar esse efeito em si mesmo para recuperar 10 pontos de vida.

## TALENTO

### ESPÍRITO DE CURA COMPARTILHADO

**Pré-requisitos:** Xamã, poder espírito de cura

**Benefício:** Quando utiliza o poder espírito de cura, o xamã pode escolher um de seus aliados a até 2 quadrados do alvo para recuperar os pontos de vida adicionais, em vez de um aliado adjacente ao seu companheiro espírito.