

MANIPULADOR DE PORTAIS

“Um cálice de Corellon? Hum... Não sei... É realmente um item muito raro. Talvez algumas gemas valiosas consigam refrescar minha memória...”

Pré-requisitos: Ladino, treinado em Arcanismo

As habilidades ladinas de seu personagem são tão úteis nos planos quanto no mundo natural. Talvez ele esteja negociando com um rei fomoriano em vez de um mercador tiefling ou abrindo um portal ao invés de uma fechadura, mas o princípio é o mesmo. Ele gosta de localizar relíquias pelos planos e descobrir o paradeiro de criaturas que não querem ser encontradas, seus contatos se estendem por centenas de organizações e pessoas e ele conhece a localização de vários portais.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MANIPULADOR DE PORTAIS

Alterar Portal (Nível 11): Um manipulador de portais recebe os seguintes benefícios relacionados a portais (página 14).

Transparência: Um manipulador de portais consegue enxergar através de qualquer portal não ilusório como se eles fossem transparentes. O personagem pode realizar um testes de Arcanismo CD 25 para reconhecer um portal ilusório como tal e observar o destino verdadeiro do portal.

Acesso: Um manipulador de portais recebe +5 de bônus nos testes de Ladinagem para arrombar a Tranca Arcana de um portal.



Precisão: Ao passar por um portal, o manipulador de portais pode conceder ao portal a característica “precisão”. Esta característica persiste por 5 minutos ou até que o personagem passe novamente pelo portal.

Ação do Manipulador de Portais (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o manipulador de portais recebe uma ação de movimento adicional que ele pode usar para se teleportar um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Vantagem do Manipulador de Portais (Nível 16): Quando um inimigo na linha de visão do manipulador de portais utiliza um poder com a palavra-chave teleporte, ele obtém vantagem de combate contra o inimigo em questão até o final do seu próximo turno.

PROEZAS DE MANIPULADOR DE PORTAIS

Golpear Pelo Portal Ataque de Manipulador de Portais 11

Você surge de um bolso dimensional para empalar o inimigo.

Encontro ♦ Arcano, Arma, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O manipulador de portais deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque, o manipulador de portais se teleporta 5 quadrados para um espaço adjacente ao alvo e obtém vantagem de combate contra ele até o final do turno.

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Portal do Trapaceiro

Utilitário de Manipulador de Portais 12

Você abre uma fenda planar que permite que você e seus aliados atravessassem brevemente por outro plano para alcançar o destino desejado.

Diário ♦ Arcano, Teleporte

Ação de Movimento À distância 20

Efeito: O manipulador de portais cria dois portais dimensionais em dois quadrados desocupados dentro do alcance do poder. Esses portais persistem até o final do próximo turno do personagem. O manipulador de portais e seus aliados podem se mover de um dos quadrados com portal até o outro, como se eles fossem quadrados adjacentes. Não é possível se mover pelos portais se um dos quadrados com portal estiver ocupado.

Sustentação Mínima: O portal persiste. Usando uma ação de movimento, o manipulador de portais pode mover um portal 4 quadrados para um outro quadrado a até 20 quadrados dele.

Golpe Relâmpago Pelo Portal

Ataque de Manipulador de Portais 20

Você cria um pequeno portal a sua frente e um outro correspondente próximo a um inimigo, permitindo que você o golpeie de uma distância segura.

Diário ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O manipulador de portais realiza um ataque de um quadrado a até 10 quadrados dele, recebendo os benefícios ou penalidades associados ao quadrado em questão, como por exemplo, vantagem de combate se estiver flanqueando.

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

VIAJANTE PLANAR

“Você pode até dizer que o nascer do sol em Arvandor é a coisa mais linda que você já viu nos planos. Mas até aí, você nunca viu Erathis dar uma bronca num clérigo desobediente...”

Pré-requisitos: Bruxo ou mago

A exploração está no sangue de seu personagem, mas o mundo em si não o interessa. Ele prefere as infinitas maravilhas dos planos. Seus conhecimentos sobre as dimensões é vasto e sua habilidade de encontrar portais que o levarão para mundos exóticos é inigualável.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO VIAJANTE PLANAR

Estudo dos Planos (Nível 11): O viajante planar adquire o ritual e o domínio do ritual Portal Planar (*Livro do Jogador*, pág. 310), mesmo se não tiver o talento Conjuração Ritual ou o nível adequado. O personagem também recebe +4 de bônus nos testes de Arcanismo quando estiver realizando rituais da categoria viagem.

Ação do Viajante Planar (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o viajante planar também recebe uma ação de movimento que ele pode usar para se teleportar 10 quadrados.

Maestria Espacial (Nível 16): O viajante planar e seus aliados a até 5 quadrados não podem ser teleportados contra a sua vontade.

PROEZAS DE VIAJANTE PLANAR

Expulsar Ataque de Viajante Planar 11

Um vórtice abre sob o inimigo, sugando-o para um semiplano atemporal e aprisionando-o lá por alguns instantes.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Teleporte

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Inteligência ou Carisma vs. Fortitude

Sucesso: O alvo é banido para um semiplano (TR encerra). Ele desaparece e não pode realizar ações nem ser escolhido como alvo. Se obtiver sucesso no teste de resistência contra este efeito, o alvo reaparece no espaço que ocupava. Se esse espaço estiver ocupado, ele aparece no espaço desocupado mais próximo à sua escolha. O viajante planar pode trazer o alvo de volta do semiplano usando uma ação livre, fazendo com que ele reapareça como descrito acima.

Portal Rápido Utilitário de Viajante Planar 12

Ninguém consegue abrir um portal tão rápido como você.

Encontro ♦ Arcano, Teleporte

Ação Padrão À distância 5

Efeito: O viajante planar cria um portal num quadrado desocupado dentro do alcance do poder que persiste até o final do próximo turno do personagem. O portal leva para um círculo de teleporte permanente no mesmo plano. O personagem deve conhecer a sequência de símbolos do círculo em questão e ele perde três pulsos de cura quando cria o portal. Se o viajante planar tiver menos que três pulsos de cura quando usar este poder, ele sofre dano igual ao seu valor do pulso de cura para cada pulso de cura que ele não perder.

Sustentação Padrão: O viajante planar perde um pulso de cura ou sofre dano igual ao seu valor do pulso de cura.

Cascata Dimensional Ataque de Viajante Planar 20

Você lança um inimigo através de uma sequência mortal de localidades planares

Diário ♦ Arcano, Implemento, Teleporte; **Varia** (veja abaixo)

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Inteligência ou Carisma vs. Vontade

Sucesso: O alvo é lançado por uma série de locais planares perigosos. Até o final do próximo turno do alvo, ele desaparece, não pode realizar ações e não pode ser escolhido como alvo. Além disso, escolha quatro tipos de dano dentre os seguintes: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, radiante, trovejante e venenoso. O alvo sofre 4d8 de dano (1d8 de dano de cada tipo escolhido, na ordem que quiser) e 5 de dano contínuo de cada tipo (TR encerra tudo).

No começo do próximo turno do alvo, ele reaparece no espaço que ocupava. Se esse espaço estiver ocupado, ele aparece no espaço desocupado mais próximo à sua escolha.

Fracasso: O alvo é lançado por uma série de locais planares perigosos, mas só sofre o dano e dano contínuo de dois tipos de dano e reaparece no final do turno.

