

## 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. Seu conhecimento 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.

