

# INVOCADOR



*“A única coisa mais forte que minha fé é o fogo que uso para incinerar aqueles que ficam contra a vontade dos deuses.”*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Controlador. Os invocadores convocam o poder de um deus para atacar seus inimigos à distância, para deixá-los impossibilitados de se defender e para espalhá-los aos quatro ventos. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o personagem tende ao líder ou agressor como função secundário.

**Fonte de Poder:** Divino. Os invocadores praticam uma forma antiga de magia divina, controlando o poder que os próprios deuses usaram em suas batalhas contra os primordiais.

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

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete, gibão, cota

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

**Implementos:** Bastões, cajados

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

**Pontos de vida no Nível 1:** 10 + valor de Constituição

**Pontos de vida por Nível:** 4

**Pulsos de Cura por Dia:** 6 + modificador de Constituição

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

**Perícias de Classe:** Arcanismo (Int), Diplomacia (Car), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Religião (Int), Tolerância (Con)

**Características de Classe:** Canalizar Divindade, Conjuração Ritual, Contrato Divino

Na aurora dos tempos, os deuses que habitavam o Mar Astral combateram os primordiais do Caos Elemental, seres poderosos que moldaram o mundo a partir do vazio sem forma. Os maiores agentes mortais dos deuses nessa guerra foram os invocadores, imbuídos com uma fração do poder dos próprios deuses para combater ao seu lado. Nenhum servo mortal das divindades pode afirmar ser dotado de tamanho poder. Através de ritos de devoção, vingadores, clérigos e paladinos adquirem a habilidade de manifestar ecos desse poder, entoando preces cuidadosas e canalizando a energia divina através de seus símbolos sagrados. Seu personagem, por outro lado, canaliza o poder diretamente dos deuses. Um mero símbolo sagrado jamais poderia contê-lo, pois ele profere as palavras da criação, moldando o universo de acordo com a vontade de seu deus e a sua.

Talvez ele tenha sido treinado em um monastério secreto, ou tenha estudado em uma biblioteca onde os conhecimentos antigos do universo tenham sido preservados. Tal-



vez ele tenha sentido a presença de seu deus em primeira mão e tenha recebido um fragmento do poder divino dentro dele. Ele pode até mesmo ser um mortal nascido na forma material e que está acordando lentamente para o fantástico poder divino que lhe é de direito. Qualquer que seja seu passado, ele está entre os servos mais fiéis dos deuses, unido em um acordo jurado para usar seu poder divino com grande cuidado. Com qual finalidade ele empunhará esse poder?

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS INVOCADORES

Os invocadores possuem as seguintes características de classe.

### CANALIZAR DIVINDADE

Uma vez por encontro, o invocador pode utilizar um poder de Canalizar Divindade. O personagem começa com dois poderes de Canalizar Divindade: *expulsar mortos-vivos* e outro poder determinado por seu Contrato Divino. Um invocador pode adquirir novos poderes de Canalizar Divindade por meio de alguns talentos divinos.

### CONJURAÇÃO RITUAL

Os invocadores recebem o talento Conjunção Ritual como um talento adicional, permitindo que eles realizem rituais mágicos (consulte o Capítulo 10 do *Livro do Jogador*). Eles possuem um livro de rituais com dois rituais de sua escolha que eles já dominaram: Mão do Destino e outro ritual qualquer de nível 1.

Uma vez ao dia, os invocadores podem realizar o ritual Mão do Destino sem gastar componentes.

### CONTRATO DIVINO

Os invocadores manipulam um antigo poder divino que não está acessível para a maioria dos mortais – somente àqueles que fazem um contrato pessoal com uma divindade. Eles passam por muitos anos de estudo e inúmeros testes e só depois disso podem se submeter ao contrato final que os permite acesso aos poderes da classe. Alguns dizem que, durante o juramento final, o deus do invocador se manifesta rapidamente, mas os detalhes da iniciação de um invocador são um segredo bem guardado.

### CONTRATO DA PRESERVAÇÃO

Esse tipo de invocador recebe a missão de defender os fiéis e aliar-se com aqueles que buscam derrotar os inimigos de seu deus.

**Canalizar Divindade:** O invocador recebe o poder de Canalizar Divindade *repreensão do preservador*.

**Manifestação do Contrato:** Quando o invocador utiliza um poder de ataque divino por encontro ou diário durante o seu turno, um de seus aliados a até 10 quadrados é conduzido 1 quadrado.

## IMPLEMENTOS

Os invocadores não usam símbolos sagrados, acreditando que sua magia antecede e transcende tais representações do poder divino. Em vez disso, eles usam bastões e cajados como representações do domínio dos deuses sobre o mundo. Quando empunha um bastão ou cajado mágico, o invocador adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ata-

que e dano dos poderes de invocador e de trilha exemplar de invocador que possuam a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem usar esses poderes.

## INVOCADORES E DIVINDADES

**Escolha da Divindade:** Assim como outros personagens divinos, os invocadores são servos dedicados a uma ou mais divindade. A maioria devota seu tempo a um único deus, mas todos reconhecem o panteão como digno de respeito (consulte “Divindades,” no *Livro do Jogador*, pág. 20). Deferente de um clérigo que pode venerar Corellon e odiar Lolth, considerando-a uma rival e inimiga de seu deus, um invocador dedicado a Corellon reconhece Lolth e os servos dela como companheiros de arma contra as forças que buscam destruir o mundo e os deuses. Isso não quer dizer que um invocador dedicado a Corellon não pode se opor aos esquemas malignos dos seguidores de Lolth; só quer dizer que um invocador deve sempre ter uma visão ampla das coisas.

**Escolha de Tendência:** Diferente dos vingadores, clérigos e paladinos, os invocadores não recebem seus poderes por meio de rituais de posse ou ordenação. Eles carregam o peso do toque de seu deus em suas almas, criando um canal direto pelo qual o poder divino flui no mundo, moldado por sua vontade. Buscando deixar sua vontade em perfeita harmonia com a de seu deus, os invocadores seguem a tendência de sua divindade. Por exemplo, um invocador de Moradin deve ser leal e bondoso, um invocador de Pelor deve ser bondoso e um invocador de Ioun deve ser imparcial.

## CRIANDO UM INVOCADOR

Invocadores precisam de Sabedoria – como uma expressão de seu elo com a vontade divina – para obter precisão e levar potência aos seus ataques. Todo invocador faz um contrato com um deus, um pacto no qual ele aceita se submeter a certas tarefas em troca do poder divino que ele recebe para cumpri-las com sucesso. Os dois contratos mais comuns – o Contrato da Cólera e o Contrato da Preservação – constituem as duas estruturas de invocador mais comuns. Embora eles tenham que optar por um contrato, os invocadores podem escolher quaisquer poderes quiserem para ajudá-los a cumpri-lo.

### INVOCADOR PRESERVADOR

Esse tipo de invocador defende seus aliados, combinando magias defensivas com orações que atrapalham ou impedem os ataques dos inimigos. A Sabedoria deve ser seu atributo mais elevado, seguido da Inteligência, pois ele precisa da perspicácia para proteger seus aliados. Escolha poderes que concedam benefícios defensivos aos aliados ou penalidades aos inimigos. O invocador preservador tende ao líder como função secundária.

**Característica de Classe Sugerida:** Contrato da Preservação

**Talento Sugerido:** Preservação Criteriosa

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, Diplomacia, História, Religião

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe solar*, *relâmpago de vanguarda*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *lâminas de fogo astral*

**Poder Diário Sugerido:** *invocação de contenção das correntes*



## PODERES DE INVOCADOR

Os poderes de invocador são chamados de orações, mas não constituem de suplicações aos deuses, mas sim de uma manifestação direta do poder divino.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os invocadores possuem o poder de Canalizar Divindade *expulsar mortos-vivos*. A escolha de Contrato Divino do personagem determina o outro poder de Canalizar Divindade com o qual eles começam.

#### Canalizar Divindade: Expulsar Mortos-Vivos

Característica de Invocador

*Os mortos-vivos se encolhem diante de sua presença, queimados pela luz divina.*

**Encontro** ♦ Divino, Implemento, Radiante

**Ação Padrão** Explosão contígua 5

**Alvo:** Os mortos-vivos dentro da explosão

**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade

**Sucesso:** 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. O alvo é empurrado 2 quadrados e fica pasmo até o final do próximo turno do invocador.

**Nível 5:** 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

**Nível 11:** 3d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

**Nível 15:** 4d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

**Nível 21:** 5d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

**Nível 25:** 6d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

**Fracasso:** Metade do dano.

#### Canalizar Divindade: Repreensão do Preservador

Característica de Invocador

*Você clama aos deuses para punir um inimigo que ousou ferir aqueles sob seus cuidados.*

**Encontro** ♦ Divino

**Reação Imediata** Pessoal

**Gatilho:** Um aliado do invocador é atingido por um inimigo a até 10 quadrados do personagem

**Efeito:** Até antes do final do seu próximo turno, o invocador recebe um bônus na próxima jogada de ataque contra o inimigo que ativou o gatilho igual ao seu modificador de Inteligência.

### ORAÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

#### Golpe Solar

Ataque de Invocador 1

*Um raio de energia radiante se lança de suas mãos e banha um inimigo com uma luz causticante, forçando-o a se mover.*

**Sem Limite** ♦ Divino, Implemento, Radiante

**Ação Padrão** À distância 10

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo é conduzido 1 quadrado.

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

**Especial:** Este poder pode ser usado como um ataque básico à distância.

#### Relâmpago de Vanguarda

Ataque de Invocador 1

*Raios de luz divina arqueiam de suas mãos, queimando uma área adiante. Os raios permanecem ali por algum tempo, prontos para retribuir um ataque inimigo.*

**Sem Limite** ♦ Divino, Elétrico, Implemento

**Ação Padrão** Explosão de área 1 a até 10 quad.

**Alvo:** As criaturas dentro da explosão

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

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

Sempre que realizar um ataque de oportunidade até antes do final do próximo turno do invocador, o alvo sofre dano elétrico igual ao modificador de Inteligência do personagem.

**Nível 21:** 2d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

### ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

#### Lâminas de Fogo Astral

Ataque de Invocador 1

*Lâminas cintilantes de energia radiante surgem e golpeiam os inimigos. Em seguida, elas se transformam em escudos espectrais para proteger seus aliados.*

**Encontro** ♦ Divino, Implemento, Radiante

**Ação Padrão** Explosão de área 1 a até 10 quad.

**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

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

**Efeito:** Os aliados do invocador dentro da explosão recebem +2 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno do personagem.

**Contrato da Preservação:** O bônus de poder na CA é igual a 1 + o modificador de Inteligência do invocador.

### ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

#### Invocação de Contenção das Correntes

Ataque de Invocador 1

*Ao invocar o poder dos deuses, você sussurra palavras antigas de aprisionamento, atrapalhando o movimento dos inimigos com correntes espectrais.*

**Diário** ♦ Divino, Implemento

**Ação Padrão** Explosão contígua 10

**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

**Sucesso:** O alvo fica lento (TR encerra).

**Fracasso:** O alvo fica lento até o final do próximo turno do invocador.

## TALENTO

### PRESERVAÇÃO CRITERIOSA

**Pré-requisitos:** Invocador, característica de classe Contrato da Preservação

**Benefício:** Quando o invocador utiliza o poder *repreensão do preservador*, um de seus aliados atingido pelo ataque que ativou o gatilho recebe um número de pontos de vida temporários igual a 3 + o modificador de Inteligência do personagem.