

Campeão de Rajaat

Créditos

Desenvolvimento de Regras: www.athas.org

Tradução: Fabiano de Oliveira

O modelo a seguir requer o *Livro do Jogador 3.5* e o *Manual dos Monstros 3.5*, assim como o *Livro Básico de Dark Sun 3.5*, disponível em <http://www.darksun.com.br/projeto.php?proj=1>.

Esta é uma versão prévia, por favor coloque comentários no fórum de Dark Sun em <http://boards1.wizards.com/forumdisplay.php?f=290> ou através do e-mail contato@darksun.com.br.

Campeão de Rajaat

Milhares de anos atrás, o Primeiro Feiticeiro de Athas, um deformado pyreen conhecido como Rajaat, reuniu seus quinze melhores estudantes na Torre Prístina. Com o poder daquele lugar ancestral e de um artefato conhecido como Lentes Negras, Rajaat canalizou as muitas energias do próprio sol e transformou esses estudantes em seres imortais de poderes terríveis: seus Campeões. Tão grandes eram as estranhas forças liberadas nessa transformação, que o sol se contraiu de uma esfera dourada para uma fornalha rubra ardente, para sempre alterando o curso da história de Athas. Essa mudança assinalou o início de um tempo de sangue e morte de magnitude sem precedentes. Ela assinalou o início das Guerras Purificadoras.

Antes já poderosos profanadores e dobradores de mentes, os recém-formados Campeões de Rajaat, todos humanos, estavam para travar uma campanha de genocídio contra todas as raças não humanas de Athas, erradicando-as totalmente da face do mundo. Muitos foram bem-sucedidos, destruindo raças como orcs, ogros, gnomos e wemics. Finalmente, entretanto, os Campeões de Rajaat descobriram que seu mestre planejava traí-los em troca, porque nem os humanos seriam poupados de sua insana busca por pureza. Os Campeões se voltaram contra seu criador e o aprisionaram no Vazio. Aqueles Campeões que sobreviveram a esse tempo de destruição e traição se tornaram os primeiros reis-feiticeiros de Athas.

O campeão de Rajaat parece ser um humano normal, mas é imbuído com um número de poderosas habilidades que lhe dão um ar de suprema confiança. Uma das principais é a habilidade de usar orbes de obsidiana para sugar energia mágica de criaturas vivas. A pele do campeão parece dura como o aço ao toque e ele pode ignorar ferimentos que parecem terrivelmente mortais.

Campeões de Rajaat falam Comum mais qualquer outro idioma que conheciam antes da transformação.

Criando um Campeão de Rajaat

“Campeão de Rajaat” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humana (daqui por diante referida como criatura base), desde que ela possa acessar e usar os poderes da Torre Prístina e das Lentes Negras. Nota que é possível que, com o aprisionamento de Rajaat, o conhecimento de como atingir tal transformação não mais exista e, mesmo se possível, o sol athasiano pode não mais possuir energia suficiente para realizar a transformação.

O campeão de Rajaat tem todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto as indicadas aqui.

Dado de Vida: O campeão de Rajaat sempre tem o máximo de **pontos de vida**.

Ataques Especiais: O campeão de Rajaat mantém todos os ataques especiais da criatura base e ganha os descritos abaixo. As **CDs** dos testes são iguais a $10 + \frac{1}{2}$ dos **DV** do campeão de Rajaat + o modificador de **Car** do campeão de Rajaat a menos que notado o contrário.

Foco em Genocídio (Sob): Cada campeão de Rajaat é criado para destruir todos os membros de uma determinada raça. Magias e poderes que causam dano infligem +4d6 pontos bônus de dano contra membros dessa raça. Qualquer arma que o campeão de Rajaat use em combate é considerada uma arma destruidora contra membros da raça escolhida. A arma perde sua habilidade destruidora se o campeão de Rajaat parar de usá-la. Contra membros da raça escolhida, o bônus efetivo de melhoria da arma é +4 melhor que seu bônus normal de melhoria e ela causa +4d6 pontos bônus de dano.

Magias Características (SM): O campeão de Rajaat escolhe uma magia de cada nível do 1º ao 9º. As magias escolhidas se tornam as magias características do campeão de Rajaat. O campeão de Rajaat pode canalizar a energia de uma magia armazenada em magias características que o campeão de Rajaat não preparou a tempo. O campeão de Rajaat pode “gastar” qualquer magia preparada em troca de lançar uma de suas magias características que seja de mesmo nível da magia preparada ou menor (Como um clérigo pode gastar uma magia preparada em troca de lançar uma magia de cura do mesmo nível ou menor).

Qualidades Especiais: O campeão de Rajaat mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as descritas abaixo.

Redução de Dano (Sob): O campeão de Rajaat tem **redução de dano 10/épico**.

Armazenar Energia (Sob): Campeões de Rajaat podem armazenar energia a vital de criaturas próximas em orbes de obsidiana psionicamente encantadas. Recolher e armazenar energia é uma ação de rodada completa que provoca um **ataque de oportunidade**. Criaturas num raio de 3 metros x $\frac{1}{2}$ dos **DV** do campeão de Rajaat ganham um nível negativo a cada rodada que o campeão de Rajaat usar armazenar energia. Para mais informações sobre armazenamento de energia e orbes de obsidiana, vê a seção “Orbe de Armazenamento de Energia”.

Imortalidade (Ext): Todos os campeões de Rajaat são naturalmente imortais e não podem morrer de causas naturais. Campeões de Rajaat não envelhecem e não precisam comer, dormir ou respirar. A única maneira de o campeão de Rajaat morrer é por circunstâncias especiais, normalmente sendo mortos em combates mágicos ou físicos.

Imunidades (Ext): Campeões de Rajaat são imunes a doenças e envenenamento, efeitos de atordoamento, sono, paralisia e morte, desintegração, dreno de energia, dreno de habilidade, dano de habilidade, metamorfose, petrificação ou qualquer outro ataque que altere sua forma. As imunidades podem ser voluntariamente suprimidas

Regeneração (Ext): O campeão de Rajaat tem **regeneração 10**. Frio e efeitos sonoros causam dano normal ao campeão de Rajaat. Se o campeão de Rajaat perder um membro ou parte do corpo, a porção perdida cresce novamente em **3d6** minutos. O campeão de Rajaat pode reconectar o membro decepado instantaneamente segurando-o junto ao tronco.

Resistências (Ext): O campeão de Rajaat tem tanto resistência a magia quanto a poder de 32.

Abilidades: Faça os seguintes ajustes na criatura base: **For +4, Con +4, Int +4, Sab +4, Car +4**.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +6.

Tesouro: Moedas padrão, bens padrão, dobro de itens.

Progressão: Pela classe do personagem.

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura base +8.

Orbe de Armazenamento de Energia

Apesar de os mestres do Caminho usarem as esferas de obsidiana há séculos, os campeões de Rajaat aprenderam uma forma de uso mais obscura para esses orbes. Eles podem drenar e armazenar a força vital de criaturas sencientes dentro delas para propósitos de energizar suas magias épicas mais tarde.

Descrição Física: Uma esfera feita de obsidiana que varia em tamanho de alguns centímetros até vários metros de diâmetro. O orbe tem **CA** de 7, **pv** igual a $5 + \frac{1}{3}$ cm de diâmetro, uma dureza de 8 e uma **CD** para quebra de 16.

Ativação: Campeões de Rajaat drenam e armazenam **DV** de raças sencientes dentro dos orbes, usando a habilidade de Armazenar Energia do modelo de Campeão de Rajaat. O **DV** armazenado pode ser usado para substituir o custo de XP no lançamento de magias e manifestação de poderes psiônicos, épicos e não-épicos (incluindo o custo em queima de XP), e na criação de itens numa razão de 5 XP/**DV**. Um orbe pode armazenar até $200 \text{ DV} / 3$ cm de diâmetro. Apenas um personagem com a habilidade de Armazenar Energia pode usar os orbes para substituir o custo de XP no lançamento de magias e manifestação de poderes psiônicos, épicos e não-épicos.

Telepatia moderada; NM 7º; **Criar Item Universal, drenar poder**; Preço: 2.000 pc/3 cm de diâmetro.