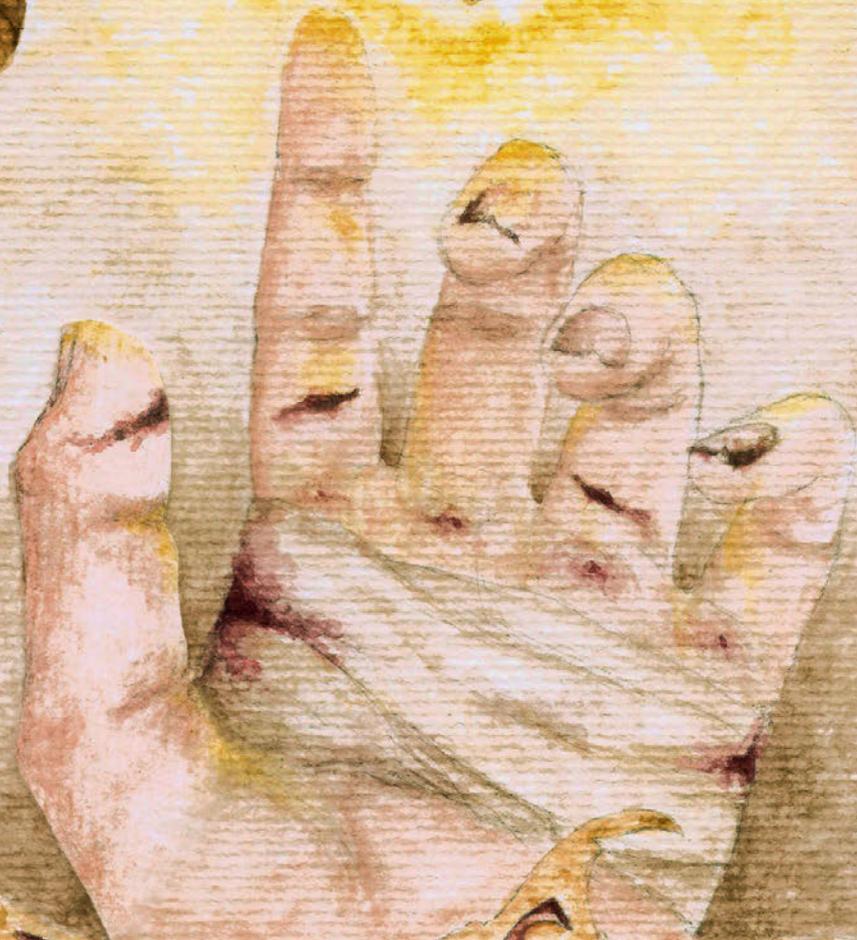


DAVE ARNESEN

GARY GYGAX

D&D



REGRAS
BASICAS

LUIZA MAXIMO



REGRAS BÁSICAS

Regras Básicas para Jogadores Versão 0.2.3

CRÉDITOS

Líderes de projeto de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Desenvolvedores de Regras: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editores: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray,

Produtor: Greg Blisland

Diretores de Arte: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapiere, Shauna Narciso

Designers Gráficos: Bree Heiss, Emi Tanji

Ilustrador de Interior: Jaime Jones

Contribuidores Adicionais: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Gerentes de Projeto: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Serviços de Produção: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Marca e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervi, Kim Lundstrom

Baseado no jogo original criado por: E. Gary Gygax e Dave Arneson, com Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward e Don Kaye

Feito para desenvolvimento posterior por

J. Eric Holmes, Tim Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, Davic 'Zeb' Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weiss, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins and Rob Heinsoo

Testes do jogo feito por

mais de 175.000 fãs de D&D. Muito obrigado!

Consultoria adicional de: Jeff Grubb, Kenneth Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella and Zak S.

Lançamento: 12 de Agosto de 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, o & comercial de dragão, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, e todos os outros nomes de produtos da Wizards of the Coast e suas respectivas logos são marcas comerciais da Wizards of the Coast nos EUA e demais países. Todos os personagens e suas singularidades são propriedades da Wizards of the Coast. Esse material está sob proteção das leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado de seu conteúdo ou arte em seu interior está proibida sem a expressa permissão da Wizards of the Coast.

©Versão original impressa no EUA. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Representado pela Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11, 1ET, UK.

Equipe responsável pela atualização, revisão e diagramação: Aquiles Fraga, F.A, Jeferson Lucas Zanin e Luiz Agostinho

Equipe responsável pela tradução: Aquiles Fraga, Apollo Crachas, Daniel Oliveira, F.A, Jeferson Lucas Zanin, Luiz Agostinho e Walter Mello Filho.

Agradecimentos: ao Marcelo Telles pela confiança e todos àqueles que de forma direta e indireta contribuíram para que esta versão chegasse na mão de todos os rpgistas. Foram muitas noites mal dormidas, muitas horas de discussão, mas o resultado final valeu a pena! Obrigado!

Capa: Luiza Maximo

DUNGEONS & DRAGONS

Disponível para download em
DungeonsandDragons.com

Não esqueça de participar da nossa comunidade no Facebook:
<http://www.facebook.com/groups/dednext>

Sumário

INTRODUÇÃO	3	PARTE 2: JOGANDO D&D	80
MUNDOS DE AVENTURA	4	CAPÍTULO 7: UTILIZANDO ATRIBUTOS	80
COMO USAR ESSE LIVRO	4	VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES	80
COMO JOGAR	4	VANTAGEM E DESVANTAGEM	80
AVENTURAS	6	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA	81
PARTE 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	9	TESTES DE ATRIBUTO	81
CAPÍTULO 1: PERSONAGENS PASSO A PASSO	9	USANDO CADA ATRIBUTO	84
CAPÍTULO 2: RAÇAS	16	Força	84
ESCOLHA UMA RAÇA	16	Destreza	85
ANÃO	17	Constituição	86
ELFO	20	Inteligência	86
HALFLING	24	Sabedoria	86
HUMANO	26	Carisma	87
CAPÍTULO 3: CLASSES	30	TESTES DE RESISTÊNCIA	88
CLÉRIGO	31	CAPÍTULO 8: AVENTURANDO-SE	89
GUERREIRO	36	TEMPO	89
LADINO	39	MOVIMENTO	89
MAGO	43	O AMBIENTE	92
CAPÍTULO 4: PERSONALIDADE E ANTECEDENTE 48	48	INTERAÇÃO SOCIAL	94
DETALHES DO PERSONAGEM	48	DESCANSO	95
INSPIRAÇÃO	52	ENTRE AVENTURAS	96
ANTECEDENTES	52	CAPÍTULO 9: COMBATE	98
CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS	61	A ORDEM DO COMBATE	98
EQUIPAMENTO INICIAL	61	MOVIMENTO E POSIÇÃO	99
RIQUEZA	61	AÇÕES EM COMBATE	101
ARMADURAS E ESCUDOS	62	REALIZANDO UM ATAQUE	103
ARMAS	64	COBERTURA	105
EQUIPAMENTO DE AVENTURA	67	DANO E CURA	106
FERRAMENTAS	71	COMBATE MONTADO	109
MONTARIAS E VEÍCULOS	72	COMBATE SUBMERSO	109
COMÉRCIO DE BENS	73	PARTE 3: AS REGRAS DE MAGIA	111
DESPESAS	73	CAPÍTULO 10: LANÇANDO MAGIAS	111
BUGIGANGAS	76	O QUE É UMA MAGIA?	111
CAPÍTULO 6: OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO	78	LANÇANDO UMA MAGIA	112
MULTICLASSE	78	CAPÍTULO 11: MAGIAS	117
TALENTOS	78	DESCRIÇÕES DAS MAGIAS	118
		APÊNDICE A: CONDIÇÕES	150
		APÊNDICE B: DEUSES DO MULTIVERSO	152
		APÊNDICE C: AS CINCO FACÇÕES	154

INTRODUÇÃO

O RPG DUNGEONS & DRAGONS É SOBRE contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta.

Mestre: Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma guinada repentina para o leste e o Castelo Ravenloft aparece adiante. Torres em ruínas mantêm uma vigília silenciosa sobre a aproximação de vocês. Elas parecem guaritas abandonadas. Além delas, um abismo se mostra e desaparece em uma névoa mais ao fundo. Uma ponte levadiça está baixada e atravessa o abismo, conduzindo o caminho até um portal de entrada do jardim do castelo. As correntes da ponte levadiça rangem com o vento, o aço corroído pela ferrugem está tensionado com seu peso. Do alto da forte muralha, gárgulas de pedra encaram vocês com as órbitas vazias e sorrisos horríveis. Uma grade levadiça de madeira apodrecida, coberta de verde que cresceu ali, segue dependurada no túnel de entrada. Além disso, as portas do castelo estão abertas, e uma luz quente e abundante chega até o jardim.

Phillip (jogando com Gareth): Eu quero olhar as gárgulas. Eu tenho um sentimento que elas não são apenas estátuas.

Amy (jogando com Riva): A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver quão resistente ela é. Dá para passar, ou que ela vai cair com o nosso peso?

Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviar do golpe de um relâmpago mágico, ou fazer alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros.

No jogo de DUNGEONS & DRAGONS, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros

personagens, combater monstros fantásticos e descobrir itens mágicos fabulosos e outros tesouros.

Mestre: Ok, um de cada vez. Phillip, o Gareth está olhando para as gárgulas?

Phillip: Sim. Tem alguma dica de que elas podem ser criaturas em vez de decoração?

Mestre: Faça um teste de Inteligência.

Phillip: Por acaso minha perícia Investigação se aplica?

Mestre: Claro!

Phillip (rolando um d20): Pô! Sete.

Mestre: Elas parecem como decoração para você. E Amy, Riva está checando a ponte levadiça?

Um jogador, porém, toma o papel de Mestre, o condutor da história do jogo e árbitro. O Mestre cria aventuras para os personagens que navegam por seus perigos e decidem os caminhos a explorar. O Mestre pode descrever a entrada do Castelo Ravenloft e os jogadores decidem o que eles querem que seus aventureiros façam. Eles irão atravessar a arriscada ponte levadiça? Vão se amarrar a uma corda para minimizar a chance de alguém cair se a ponte falhar? Ou vão lançar uma magia que pode atravessá-los pelo penhasco?

Então o Mestre determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o que eles experimentaram. Como o Mestre pode improvisar uma reação para qualquer tentativa dos jogadores, D&D é infinitamente flexível e cada aventura pode ser excitante e inesperada.

O jogo não tem um final real. Quando se finaliza uma história ou missão, outra pode começar, criando um arco contínuo chamado de **campanha**. Muitas pessoas que o jogam, mantêm suas campanhas por meses ou anos, encontrando seus amigos a cada semana, ou mais tempo, para retomar a história no ponto em que pararam. Os aventureiros crescem em poder à medida que a história avança. Cada monstro derrotado, cada aventura completada, cada tesouro retomado não apenas se insere na história que continua, mas também garante novas capacidades aos aventureiros. Esse aumento de poder é refletido pelo nível de um aventureiro.

Não há vencedor ou perdedor no jogo DUNGEONS & DRAGONS, pelo menos não em termos que geralmente se têm em um jogo. Juntos, o Mestre e os jogadores criam uma história excitante de aventureiros

ousados que enfrentam perigos fatais. Algumas vezes um aventureiro pode ter um fim sinistro, partido em pedaços por monstros ferozes ou finalizado por vilões nefastos. Mesmo assim, outros aventureiros podem procurar por magias poderosas que são capazes de reviver seus companheiros caídos, ou o jogador pode escolher criar um novo personagem para continuar jogando. O grupo pode não conseguir completar uma aventura, mas se todos tiveram um bom tempo juntos e criaram uma história memorável, então todos ganharam.

MUNDOS DE AVENTURA

Os muitos mundos do jogo DUNGEONS & DRAGONS são lugares de magia e monstros, de bravos combatentes e aventuras espetaculares. Eles começam com a base na fantasia medieval e depois é só adicionar criaturas, localidades e magia para fazê-los únicos.

Os mundos do jogo DUNGEONS & DRAGONS existem em um cosmos chamado **multiverso**, conectados uns aos outros por caminhos estranhos e misteriosos, e também a outros planos de existência, como o Plano do Fogo Elemental e As Camadas Infinitas do Abismo. Nesse multiverso existe uma variedade infinita de mundos. Muitos deles foram publicados como cenários oficiais para jogos de D&D. As lendas dos cenários Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara e Eberron estão entrelaçadas na estrutura do multiverso. Ao lado desses mundos estão outras centenas de milhares, criados por gerações de jogadores de D&D em seus próprios jogos. E com toda a riqueza do multiverso, você pode criar o seu próprio mundo.

Todos esses mundos compartilham características, mas cada um é diferenciado por sua própria história e cultura, monstros e raças distintas, geografia fantástica, masmorras antigas e vilões ardilosos. Algumas raças têm peculiaridades próprias em cada um dos mundos. Os halflings no cenário de Dark Sun, por exemplo, são canibais que vivem nas selvas, e os elfos são nômades do deserto. Alguns dos mundos possuem raças que são desconhecidas nos demais cenários, como os forjados bélicos, soldados criados e embebidos de vida para lutar na Última Guerra. Alguns dos mundos são dominados por uma grande história, como a Guerra da Lança que tem um papel principal no

cenário de Dragonlance. Mas todos são mundos de D&D, e você pode usar as regras desse livro para criar personagens e jogar em qualquer um deles.

Seu Mestre pode ambientar a campanha em um desses mundos ou em um que ele mesmo criar. Como há tanta diversidade entre os mundos de D&D, você pode conferir com seu Mestre as regras da casa, aquelas feitas e adaptadas por vocês e que irão afetar o jogo. No fim das contas, o Mestre é a autoridade sobre a campanha e o cenário, mesmo se for ambientado em um mundo publicado.

COMO USAR ESSE LIVRO

O *D&D Regras Básicas para Jogadores* é dividido em três partes:

Parte 1 é sobre a criação de personagem, fornecendo as regras e diretrizes que você precisa para fazer o personagem que você irá jogar. Inclui informações sobre várias raças, classes, antecedentes, equipamentos e outras opções para personalização que você pode escolher. Muitas das regras da parte 1 dependem da parte 2 e 3. Se você encontrar algum conceito do jogo na parte 1 que você não entender, consulte o índice do livro.

Parte 2 detalha as regras de como jogar o jogo, além do básico descrito nessa introdução. Essa parte aborda o tipo de jogadas de dados que você faz para determinar o sucesso ou falha nas tarefas que seu personagem se envolve e descreve as três categorias mais gerais de atividades do jogo: exploração, interação e combate.

Parte 3 é toda sobre magia. Aborda a natureza da magia nos mundos de D&D, as regras para lançar magias e a seleção típica de magias disponíveis para um personagem ou monstro que usa magia no jogo.

COMO JOGAR

O jogo de DUNGEONS & DRAGONS se desdobra de acordo com os seguintes passos.

1. O Mestre descreve o ambiente. É o que Mestre diz aos jogadores onde os aventureiros estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas portas os conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna e assim por diante).

2. Os jogadores descrevem o que querem fazer.

Algumas vezes um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós seguimos pela porta leste", por exemplo. Aventureiros diferentes tomam ações diferentes, um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, enquanto que um segundo examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília por monstros. Os jogadores não têm que agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações.

Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou pode haver alguma outra circunstância mais desafiadora para que o aventureiro complete a tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação.

3. O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros. Descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo 1.

Esse padrão se mantém se os aventureiros estão cautelosamente explorando uma ruína, conversando com um príncipe corrupto, ou se presos em um combate mortal contra um poderoso dragão. Em certas situações, particularmente em combate, a ação é mais bem estruturada e os jogadores (e o Mestre) usam turnos para escolher e resolver ações. Mas na maior parte do tempo, o jogo é fluido e flexível, adaptando às circunstâncias da aventura.

Com frequência, a ação em uma aventura se ambienta na imaginação dos jogadores e do Mestre, contando com as descrições verbais do Mestre para imaginarem a cena. Alguns Mestres gostam de usar música, arte ou efeitos de sons gravados para ajudar a preparar o clima, e muitos jogadores e Mestres fazem uso de vozes diferentes para os vários aventureiros, monstros e outros personagens que vivem no jogo. Algumas vezes, um Mestre pode dispor um mapa e usar marcadores ou miniaturas para representar cada criatura envolvida na cena e ajudar os jogadores a acompanhar onde cada um está.

DADOS DO JOGO

O jogo usa dados poliédricos com diferentes números de lados. Você pode encontrar dados assim em lojas de jogos e em livrarias.

Nestas regras, os diferentes dados são referenciados pela letra d seguido do número de lados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Por exemplo, um d6 é um dado de seis faces (o dado cúbico típico que muitos jogos utilizam).

O dado percentual, ou d100, funciona um pouco diferente. Você gera um número de 1 a 100 ao jogar dois dados de dez faces enumerados de 0 a 9. Um dado (escolhido antes de jogar) fornece as dezenas, e o outro as unidades. Se vocês tirar um 7 e um 1, por exemplo, o número final é 71. Dois 0 representam 100. Alguns dados de dez faces são enumerados em dezenas (00, 10, 20 e por aí vai), facilitando a identificação entre dezenas e unidades. Nesse caso, se tirar 70 e 1, tem-se 71, se tirar 00 e 0, tem-se 100.

Quando você precisar jogar os dados, as regras dizem quantos dados de um determinado tipo serão utilizados, bem como os modificadores a adicionar. Por exemplo, "3d8+5" significa que você deve jogar três dados de oito faces, adicioná-los, e somar 5 ao total.

A mesma notação d aparece nas expressões "1d3" e "1d2". Para simular a jogada de 1d3, jogue 1d6 e divida o resultado pela metade (arredondando para cima). Para simular "1d2", jogue qualquer dado e atribua 1 ou 2 ao resultado par ou ímpar. (Outra maneira é, se o número tirado é mais da metade do número de lados do dado, tem-se um 2).

O D20

A espada de um aventureiro machuca o dragão ou apenas rebate em suas escamas duras como ferro? O ogro acredita no blefe ultrajante? Um personagem consegue atravessar a nado um rio em fúria? Um personagem consegue evitar a explosão de uma bola de fogo, ou ele sofre todo o dano da chama? Em casos como esses, quando os resultados são incertos, o jogo DUNGEONS & DRAGONS conta com a jogada de um dado de 20 lados, um d20, para determinar sucesso ou falha.

Cada personagem e monstro no jogo têm suas capacidades definidas por seis **atributos**. Os atributos são Força, Destreza, Constituição, Inteligência,

Sabedoria e Carisma, e eles estão tipicamente entre 3 e 18 para a maioria dos aventureiros (monstros podem ter valores tão baixos quanto 1 ou tão altos quanto 30). Esses atributos e os modificadores derivados deles são a base para quase todas as jogadas com um d20 que um jogador faz para um personagem ou monstro.

Testes de atributos, jogadas de ataque, testes de resistência são os principais tipos de jogadas feitas com o d20, formando a base das regras do jogo. Todos os três seguem os seguintes passos.

1. Jogue o dado e adicione os modificadores.

Tipicamente, é um modificador derivado de um dos seis atributos, e algumas vezes soma-se o bônus de proficiência para refletir uma perícia particular do personagem (veja o capítulo 1 para maiores detalhes de cada atributo e como determinar os modificadores dos atributos).

2. Aplique bônus ou penalidades circunstanciais.

Uma característica de classe, uma magia, uma situação particular ou algum outro efeito pode fornecer um bônus ou penalidade para um teste.

3. Compare o total ao número alvo. Se o total for igual ou exceder o número alvo, o teste de atributo, jogada de ataque ou teste de resistência é um sucesso. Caso contrário, é uma falha. O Mestre é quem geralmente determina os números alvos e diz aos jogadores se suas jogadas foram sucesso ou falha.

O valor alvo para um teste de atributo ou teste de resistência é chamado de **Classe de Dificuldade** (CD). O número alvo para uma jogada de ataque é chamado de **Classe de Armadura** (CA).

Essa simples regra governa a resolução da maioria das atividades em um jogo de D&D. O capítulo 7 fornece regras mais detalhadas para usar o d20 em jogo.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Algumas vezes um teste de atributo, jogada de ataque ou teste de resistência é modificado por uma situação especial chamada vantagem ou desvantagem. Uma vantagem reflete uma circunstância positiva que envolve uma jogada de d20, enquanto que uma desvantagem reflete o oposto. Quando você tem uma vantagem ou desvantagem, jogue um segundo d20 quando fizer a jogada. Use o maior resultado das duas jogadas se você tem vantagem, e use o menor deles se tem desvantagem. Por exemplo, se você tem

desvantagem e tira 17 e 5, você usa o 5. Se em vez disso for vantagem e você tira os mesmos números, você usa o 17.

Regras mais detalhadas para vantagem e desvantagem são apresentadas no capítulo 7.

O ESPECÍFICO VENCE O GERAL

Esse livro contém regras, especialmente nas partes 2 e 3, que governam como se joga. Dito isso, muitos traços raciais, características de classe, magias, itens mágicos, habilidades de monstros e outros elementos do jogo quebram as regras gerais de alguma forma, criando uma exceção de como o resto do jogo funciona. Lembre-se disso: se uma regra específica contradiz uma regra geral, a específica vence.

Exceções às regras são geralmente mínimas. Por exemplo, muitos aventureiros não têm proficiência com arcos longos, mas todos os elfos da floresta têm por causa de um traço racial. Essa peculiaridade cria uma pequena exceção no jogo. Outros exemplos de exceção às regras podem ser mais notáveis. Por exemplo, um aventureiro não pode normalmente atravessar paredes, mas algumas magias fazem isso ser possível. Magias contam como a maioria das exceções às regras.

ARREDONDANDO PARA BAIXO

Há mais uma regra geral que você precisa saber de início. Sempre que você dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo se ele terminar em fração, mesmo que a parte da fração é maior que a metade.

AVENTURAS

O jogo de DUNGEONS & DRAGONS consiste em um grupo de personagens embarcando em uma aventura que o Mestre apresenta a eles. Cada personagem traz capacidades particulares para a aventura, na forma de um valor de atributo e perícia, característica de classe, traços raciais, equipamentos e itens mágicos. Cada personagem é diferente, com várias forças e fraquezas, então o melhor grupo de aventureiros é aquele que os personagens são completamente diferentes de seus companheiros. Os aventureiros devem cooperar para completar a aventura com sucesso.

A aventura é o coração do jogo, uma história com um começo, um meio e um fim. Uma aventura pode ser

criada pelo Mestre ou comprada pronta, distorcida e modificada para se adequar às necessidades e desejos do Mestre. Qualquer que seja o caso, uma aventura apresenta um cenário fantástico, seja uma masmorra subterrânea, um castelo em ruína, uma área selvagem, ou uma cidade movimentada. Ela apresenta um rico elenco de personagens: os aventureiros criados e jogados pelos outros jogadores na mesa, bem como personagens do mestre (PdM). Esses personagens podem ser patronos, aliados, inimigos, contratados, ou apenas personagens extras na história de uma aventura. Com frequência, um PdM é o vilão, cujos planos direcionam muitas das ações da aventura.

Ao longo de suas aventuras, os personagens encontram uma variedade de criaturas, objetos e situações que eles têm que lidar de alguma maneira. Algumas vezes os aventureiros e outras criaturas fazem o seu melhor para matar ou capturar o outro em combate. Outras vezes, os aventureiros dialogam com essas criaturas (ou mesmo objetos mágicos) com um objetivo em mente. É com frequência, os aventureiros passam o tempo tentando resolver algum enigma, vencer um obstáculo, encontrar algo escondido ou resolver uma situação do momento. Enquanto isso, os aventureiros exploram o mundo, tomando decisões sobre aonde ir e o que eles tentarão fazer a seguir.

Aventuras variam em tamanho e complexidade. Uma aventura curta pode apresentar apenas alguns desafios e pode tomar apenas uma sessão de jogo para se completar. Uma aventura longa pode envolver centenas de combates, interações e outros desafios, e durar dúzias de sessões a serem jogadas, se estendendo por semanas ou meses em tempo real. Geralmente, o final de uma aventura é marcado pelos aventureiros voltando para a civilização para descansar e desfrutar dos espólios de seu trabalho.

Mas isso não é o fim da história. Você pode pensar que uma aventura é apenas um episódio de uma série de TV, feita de múltiplas cenas excitantes. Uma campanha é toda a série, um conjunto de aventuras em sequência, com um grupo consistente de aventureiros seguindo a narrativa do começo ao fim.

OS TRÊS PILARES DA AVENTURA

Aventureiros podem tentar fazer qualquer coisa que seus jogadores imaginarem e pode ser ainda mais fácil

descrever suas ações em três grandes categorias: exploração, interação e combate.

Exploração inclui os movimentos dos aventureiros pelo mundo, como suas interações com objetos e situações que pedem sua atenção. A exploração é um momento de troca entre os jogadores, você diz o que quer que seu personagem faça e o Mestre diz o que acontece como resultado daquela ação. Em uma visão mais ampla, isso pode envolver os personagens gastando um dia na travessia de morro acidentado ou uma hora ao atravessar o subterrâneo de uma caverna. Em outra ótica, pode significar um personagem puxando uma alavanca em uma masmorra para ver o que acontece.

Interação caracteriza os aventureiros dialogando com alguém (ou alguma coisa). Pode significar exigir de um batedor capturado a entrada secreta do covil goblin, obter informações de um prisioneiro resgatado, clamar por misericórdia para um comandante orc, ou persuadir um espelho mágico tagarela a mostrar uma localização distante para os aventureiros.

As regras dos capítulos 7 e 8 lidam com exploração e interação, bem como várias características de classes no capítulo 3 e traços de personalidade no capítulo 4.

Combate, o foco do capítulo 9, envolve personagens e outras criaturas brandindo armas, lançando magias, movimentando-se taticamente e por aí vai – todos em um esforço para derrotar seus inimigos, seja com morte de cada um deles, fazendo-os reféns ou forçando uma debandada. Combate é o elemento mais estruturado em uma sessão de D&D, com criaturas usando turnos para ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no contexto de um campo de batalha, são muitas oportunidades para os aventureiros tentarem acrobacias malucas, como deslizar escada abaixo sobre um escudo, examinar o ambiente (talvez ao puxar uma alavanca misteriosa) e interagir com outras criaturas, incluindo aliados, inimigos e grupos neutros.

AS MARAVILHAS DA MAGIA

Poucas aventuras de D&D terminam sem que algo mágico aconteça. Seja por bem ou por mal, magia aparece frequentemente na vida dos aventureiros, e é o foco dos capítulos 10 e 11.

Nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS, praticantes de magia são raros, diferenciados do povo por seus talentos extraordinários. O povo comum pode

até ver evidência de magia no dia a dia, mas geralmente é pequena, como monstros fantásticos, uma prece pedida e visivelmente atendida, um mago caminhando nas ruas com um escudo animado como guarda-costas e por aí vai.

Para os aventureiros, no entanto, magia é a chave para a sobrevivência. Sem a cura mágica dos clérigos e paladinos, os aventureiros rapidamente sucumbiriam aos ferimentos. Sem o revigorante suporte mágico dos bardos e clérigos, os combatentes poderiam ser sobrepujados por oponentes poderosos. Sem o poder mágico puro e a versatilidade dos magos e druidas, cada ameaça seria dez vezes pior.

Magia é também a ferramenta favorita dos vilões. Muitas aventuras são movidas pelas maquinações daqueles que lançam magias e que são muito empenhados em usá-las para algum fim doentio. O líder de um culto busca despertar um deus adormecido sob o mar, uma bruxa monstruosa sequestra jovens para magicamente drenar o vigor de suas vítimas, um mago louco trabalha para dar vida a um exército de autômatos, um dragão começa um ritual místico para se elevar a deus da destruição. Essas são algumas das ameaças mágicas que os aventureiros podem enfrentar. Com suas próprias magias, na forma lançada e em itens mágicos, os aventureiros podem prevalecer!

PARTE 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

CAPÍTULO 1: PERSONAGENS PASSO A PASSO

O PRIMEIRO PASSO PARA JOGAR UMA aventura em DUNGEONS & DRAGONS é imaginar e criar um personagem para você. O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). Você também inventa a personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como representante de você no jogo, seu avatar no mundo de DUNGEONS & DRAGONS.

Antes de mergulhar no passo 1 logo abaixo, pense sobre o tipo de aventureiro que você quer jogar. Você pode ser um guerreiro corajoso, um ladino furtivo, um clérigo fervoroso, ou um mago extravagante. Ou você pode estar mais interessado em um personagem nada convencional, como um ladino vigoroso que gosta de combate corpo a corpo, ou um atirador de elite que liquida seus inimigos à distância. Se você gosta de histórias de fantasia com anões e elfos, você pode construir um personagem de uma dessas raças. Se você quer que seu personagem seja o aventureiro mais resistente na mesa de jogo, você pode considerar usar a classe guerreiro. Se você não sabe por onde começar, você pode dar uma olhada nas ilustrações desse livro para ver o que desperta seu interesse.

Uma vez que você tiver um personagem em mente, siga estes passos em ordem e tome as decisões que refletem seu desejo. A concepção do personagem pode evoluir a cada escolha que você faz. O importante é que você venha para a mesa com um personagem que o anime a jogar.

Ao longo deste capítulo, usamos o termo **ficha de personagem** para se referir a tudo aquilo que você utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha de personagem formal (como aquela que se encontra no fim desse livro), alguma forma de registro digital ou uma folha de caderno. Uma ficha de personagem oficial de D&D é um bom lugar para começar, até que você saiba quais as informações que ele precisa e como usá-las durante o jogo.

CONSTRUINDO BRUENOR

Cada passo do processo de criação de personagens inclui um exemplo dele, com um jogador chamado Bob construindo seu personagem, o anão Bruenor.

1. ESCOLHA UMA RAÇA

Cada personagem pertence a uma raça, uma das muitas espécies humanoides inteligentes do mundo de D&D. As raças mais comuns entre os personagens dos jogadores são anões, elfos, halflings e humanos. Algumas raças também têm **sub-raças**, como o anão da montanha ou o elfo da floresta. O capítulo 2 fornece mais informações sobre essas raças.

A raça que você escolher contribui para a identidade de seu personagem de uma forma importante, estabelecendo sua aparência geral e os talentos naturais obtidos a partir de sua cultura e de seus antepassados. A raça de um personagem garante certos traços raciais, tais como sentidos especiais, proficiência com certas armas ou ferramentas, a proficiência em uma ou mais perícias, ou a capacidade de usar magias menores. Esses traços às vezes se encaixam com certas classes (veja o passo 2). Por exemplo, os traços raciais dos halflings pés-leves tornam-os ladinos excepcionais e os altos elfos tendem a ser magos poderosos. Às vezes, jogar contra essa tendência também pode ser divertido. Halflings paladinos e anões da montanha magos podem ser personagens incomuns, mas memoráveis.

A raça também aumenta um ou mais valores de atributos, que você determina no passo 3. Você deve anotar esses aumentos e lembrar-se de aplicá-los mais tarde.

Você deve registrar os traços concedidos por sua raça na sua ficha de personagem. Lembre-se de anotar seus idiomas iniciais e seu deslocamento base também.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 1

Bob sentou-se para criar seu personagem. Ele decidiu que um rude anão da montanha se encaixa bem no personagem que ele quer para jogar. Ele observa todos

os traços raciais dos anões em sua ficha de personagem, incluindo o deslocamento de 7,5 metros e os idiomas que ele conhece: Comum e Anão.

2. ESCOLHA UMA CLASSE

Todo aventureiro é membro de uma classe. A classe descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma masmorra, lutar contra monstros ou a realizar uma negociação tensa. As classes de personagem são descritas no capítulo 3.

Um personagem recebe uma série de benefícios a partir da escolha de uma classe. Muitos desses benefícios são **características de classe** – um conjunto de habilidades (inclusive de lançar magias) que torna um personagem diferente dos membros de outras classes. Um personagem também ganha uma série de **proficiências**: armaduras, armas, perícias, testes de resistência e, algumas vezes, ferramentas. As proficiências definem muitas das coisas que o personagem pode fazer muito bem, desde o uso de certas armas, até a maneira de contar uma mentira muito convincente.

Você deve anotar na ficha de personagem todas as características que sua classe proporciona a você no 1º nível.

NÍVEL

Normalmente, o personagem começa no 1º nível e sobe de nível ganhando **pontos de experiência** (XP). Um personagem de 1º nível é inexperiente no mundo das aventuras, embora ele possa ter sido um soldado ou pirata e ter feito coisas perigosas antes.

Começar no 1º nível marca a entrada do personagem em uma vida de aventuras. Se você já está familiarizado com o jogo, ou está entrando em uma campanha de D&D em curso, o Mestre pode decidir que você comece em um nível superior, pressupondo que o personagem já tenha sobrevivido a algumas aventuras angustiantes.

Você deve anotar seu nível em sua ficha de personagem. Se você partir de um nível mais alto, você deve anotar os elementos adicionais de sua classe além do 1º nível. Registre também seus pontos de experiência. Um personagem de 1º nível tem 0 XP. Um

personagem de nível superior geralmente começa com a quantidade mínima de XP necessária para chegar àquele nível (veja "Além do 1º Nível" mais adiante nesse capítulo).

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Os pontos de vida de um personagem definem o quão resistente ele é em combate e em outras situações perigosas. Os pontos de vida são determinados pelo Dado de Vida (de Dado de Pontos de Vida).

No 1º nível, um personagem tem 1 Dado de Vida, e o tipo de dado é determinado por sua classe. O personagem começa com uma quantidade de pontos de vida iguais à jogada mais elevada possível para aquele dado, tal como indicado na descrição da classe (você também adiciona seu modificador de Constituição, que será determinado no passo 3). Esse será o seu **valor de pontos de vida máximo**.

Você deve anotar os pontos de vida do seu personagem em sua ficha de personagem. Você também deve registrar o tipo de Dado de Vida do seu personagem e o número de Dados de Vida que ele possui. Depois de um descanso, você pode gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida (veja "Descanso", no capítulo 8).

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

A tabela que aparece na descrição da classe mostra o bônus de proficiência, que é de +2 para um personagem de 1º nível. O bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai anotar na sua ficha de personagem:

- Jogadas de ataque com armas que você é proficiente
- Jogadas de ataque com magias que você lança
- Testes de atributo usando perícias que você é proficiente
- Testes de atributo usando ferramentas que você é proficiente
- Testes de resistência que você é proficiente
- CD dos testes de resistência das magias que você pode lançar (explicado em cada classe que lança magias)

A classe determina as proficiências com armas, as proficiências em testes de resistência, e algumas das proficiências em perícias e ferramentas (perícias são descritas no capítulo 7, ferramentas no capítulo 5). Os antecedentes de um personagem concedem proficiências adicionais em perícias e ferramentas, e

algumas raças concedem mais proficiências. Você deve certificar-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, na sua ficha de personagem.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única jogada de dado ou outro número. Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser modificado (como usar o dobro ou metade, por exemplo) antes de aplicado. Se uma circunstância sugerir que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez na mesma jogada, ou que ele deve ser multiplicado mais de uma vez, em vez disso você o adiciona apenas uma vez, o multiplica apenas uma vez e o reduz pela metade apenas uma vez.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 2

Bob imagina Bruenor investindo em batalha com um machado, e um dos chifres de seu capacete, quebrado. Ele cria Bruenor como um guerreiro e anota as proficiências de classe do guerreiro de 1º nível na sua ficha de personagem.

Como um guerreiro de 1º nível, Bruenor tem 1 Dado de Vida – um d10 – e começa com pontos de vida iguais a 10 + seu modificador de Constituição. Bob toma nota disso e vai anotar o valor final depois que determinar a Constituição de Bruenor (passo 3). Bob também anota o bônus de proficiência para um personagem de 1º nível, que é de +2.

3. DETERMINE OS VALORES DE ATRIBUTO

Muito do que o personagem faz no jogo depende de seus seis atributos: **Força**, **Destreza**, **Constituição**, **Inteligência**, **Sabedoria** e **Carisma**. Cada atributo possui um valor e que deve ser anotado na sua ficha de personagem.

Os seis atributos e sua utilização no jogo são descritos no capítulo 7. A tabela Resumo dos Valores de Atributo fornece uma referência rápida sobre quais qualidades são medidas com cada atributo, quais raças aumentam certos atributos e quais classes consideram certo atributo particularmente importante.

Você gera os seis **valores de atributo** do personagem aleatoriamente. Você então joga quatro dados de 6 faces, ou 4d6, e anota a soma dos três resultados mais altos. Você deve repetir este processo

mais cinco vezes, de modo que tenha seis números no final das jogadas. Se preferir economizar tempo ou não gosta da ideia do acaso determinar seus valores de atributo, você pode usar os seguintes valores: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

VALORES DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

RESUMO DOS VALORES DOS ATRIBUTOS

Força

Características: Atletismo natural, poder físico

Importante para: Guerreiro

Aprimoramentos raciais:

Anão da montanha (+2)

Humano (+1)

Destreza

Características: Agilidade física, reflexo, equilíbrio

Importante para: Ladino

Aprimoramentos raciais:

Elfo (+2)

Halfling (+1)

Humano (+1)

Constituição

Características: Saúde, vigor, força vital

Importante para: Todos

Aprimoramentos raciais:

Anão (+2)

Halfling robusto (+1)

Humano (+1)

Inteligência

Características: Acuidade mental, recordar informações, perícia analítica

Importante para: Mago

Aprimoramentos raciais:

Alto Elfo (+1)

Humano (+1)

Sabedoria

Características: Consciência, intuição, perspicácia

Importante para: Clérigo

Aprimoramentos raciais:

Anão da colina (+1)

Elfo da Floresta (+1)

Humano (+1)

Carisma

Características: Confiança, eloquência, liderança

Importante para: Líderes e personagens diplomáticos

Aprimoramentos raciais:

Halfling pés-leves (+1)

Humano (+1)

Agora você deve atribuir cada um dos seis números jogados para cada um dos seis atributos de seu personagem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Depois, você deve fazer as alterações de seus valores de atributo a partir da sua escolha de raça (raça e sub-raça, quando houver).

Depois de atribuir os valores de atributos, você deve determinar seus **modificadores de atributo** usando a tabela Valores de Atributos e Modificadores. Para determinar um modificador de atributo sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor de atributo e então dividir o resultado por 2 (arredondado para baixo). Anote os modificadores ao lado de cada um dos valores.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 3

Bob decide usar o conjunto padrão de pontos (15, 14, 13, 12, 10, 8) para os atributos de Bruenor. Por ser um guerreiro, ele coloca o maior número, 15, em Força. Seu próximo atributo mais alto, 14, vai para Constituição. Bruenor pode ser um guerreiro ousado, mas Bob decide que quer o anão mais velho, mais sábio e um bom líder, então ele coloca pontuações decentes em Sabedoria e Carisma. Depois de aplicar seus benefícios raciais (aumentando a Força e a Constituição de Bruenor em 2), os valores e modificadores de atributos de Bruenor ficam assim: Força 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constituição 16 (+3), Inteligência 8 (-1), Sabedoria 13 (+1) e Carisma 12 (+1).

Bob preenche os pontos de vida finais de Bruenor: 10 + modificador de Constituição (+3 para Constituição 16), chegando a um total de 13 pontos de vida.

CRIAÇÃO RÁPIDA

Cada descrição de classe no capítulo 3 inclui uma seção com sugestões para a criação rápida de um personagem daquela classe, incluindo como distribuir os atributos mais altos, escolher um antecedente compatível e suas magias iniciais.

VARIANTE: PERSONALIZAR VALORES DE ATRIBUTO

A critério do Mestre, você pode usar esta variante para determinar seus valores de atributo. O método descrito aqui permite que você crie um personagem com um conjunto de valores de atributos escolhido individualmente.

Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de atributos. O custo de cada valor de atributo é mostrado

na tabela Custo de Pontos para Atributos. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de atributo mais alto que você pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as melhorias raciais. Você não pode ter um atributo menor que 8.

Esse método de determinar os valores de atributo permite a criação de um conjunto de três números elevados e três baixos (15, 15, 15, 8, 8, 8), um conjunto de números acima da média e quase iguais (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre esses extremos.

CUSTO DE PONTOS PARA ATRIBUTOS

Valor	Custo	Valor	Custo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

4. DESCREVA O PERSONAGEM

Depois de conhecer os aspectos básicos de jogo do seu personagem, é hora de você transformá-lo em uma pessoa. Um personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre como o personagem se parece e como ele se comporta, em termos gerais.

Usando as informações do capítulo 4, você pode detalhar a aparência física e os traços de personalidade de seu personagem. Você deve escolher uma **tendência** (a bússola moral que orienta suas decisões) de seu personagem e seus **ideais**. O capítulo 4 também ajuda a identificar as coisas mais queridas para o personagem, chamadas de **vínculos**, e as **fraquezas** que um dia poderão miná-lo.

Os **antecedentes** do personagem descrevem de onde ele vem, a sua ocupação original e o lugar dele no mundo de D&D. O Mestre pode oferecer antecedentes adicionais além dos incluídos no capítulo 4 e pode estar disposto a trabalhar com você para criar um antecedente que mais se ajuste ao seu conceito de personagem.

Um antecedente concede ao personagem uma característica de antecedente (um benefício geral) e proficiência em duas perícias, e pode também proporcionar outros idiomas ou proficiência com certos tipos de ferramentas. Você deve anotar essas informações, juntamente com a personalidade que desenvolveu para o personagem na sua ficha de personagem.

ATRIBUTOS DO SEU PERSONAGEM

Você deve levar em conta os valores de atributo e a raça de seu personagem para criar sua aparência e personalidade. Um personagem muito forte, com baixa Inteligência deve pensar e se comportar de forma muito diferente de um personagem muito inteligente e com pouca Força.

Por exemplo, um alto valor de Força geralmente corresponde com um corpo musculoso ou atlético, enquanto um personagem com um baixo valor de Força pode ser magro ou gordo, porém fraco.

Um personagem com Destreza alta é provavelmente ágil e esbelto, enquanto um personagem com Destreza baixa pode ser tanto desengonçado e desajeitado ou pesado e com dedos grossos.

Um personagem com Constituição alta geralmente parece saudável, com os olhos brilhantes e energia abundante. Um personagem com baixa Constituição pode estar sempre adoentado ou fragilizado.

Um personagem com Inteligência alta pode ser altamente curioso e estudioso, enquanto um personagem com Inteligência baixa pode falar de maneira simples ou facilmente esquecer detalhes.

Um personagem com Sabedoria alta tem bom senso, empatia e uma consciência geral do que está acontecendo. Um personagem com baixa Sabedoria pode ser distraído, imprudente ou esquecido.

Um personagem com Carisma alto exala confiança, que normalmente é misturado com uma presença graciosa ou intimidante. Um personagem com um Carisma baixo pode parecer bronco, desarticulado ou tímido.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 4

Bob preenche alguns detalhes básicos de Bruenor: seu nome, seu sexo (masculino), sua altura e peso, e sua tendência (leal e bom). Sua elevada Força e Constituição sugerem um corpo atlético e saudável, e sua baixa Inteligência sugere um grau de esquecimento.

Bob decide que Bruenor vem de uma linhagem nobre, mas seu clã foi expulso de sua terra natal quando ele era muito jovem. Ele cresceu trabalhando como ferreiro nas aldeias remotas do Vale do Vento Gélido. Mas Bruenor tem um destino heroico – reivindicar sua

terra natal – assim Bob escolhe o antecedente Herói do Povo para seu anão. Ele anota as proficiências e a característica especial que esse antecedente concede.

Bob tem uma imagem bastante clara da personalidade de Bruenor em mente, então ele ignora os traços de personalidade sugeridos no antecedente de Herói do Povo, observando que algumas vezes Bruenor é um anão carinhoso, sensível, que realmente ama seus amigos e aliados, mas ele esconde esse coração mole atrás de um comportamento rude e ríspido. Ele escolhe o ideal de justiça a partir da lista em seu antecedente, observando que Bruenor acredita que ninguém está acima da lei.

Dada a sua história, o vínculo de Bruenor é óbvio: ele aspira recuperar algum dia o Salão de Mithral, sua terra natal, do domínio do dragão das sombras que expulsou os anões de lá. Sua fraqueza está ligada ao seu carinho, sua natureza sensível – ele tem uma fraqueza por órfãos e as almas desgarradas, levando-o a mostrar misericórdia, mesmo quando ela não pode ser garantida.

5. ESCOLHA O EQUIPAMENTO

A classe e os antecedentes determinam o **equipamento inicial** do personagem, incluindo armas, armaduras e outros equipamentos de aventura. Você deve anotar esses equipamentos na sua ficha de personagem. Todos esses itens são detalhados no capítulo 5.

Em vez de tomar o equipamento fornecido pela classe e os antecedentes, você pode comprar o seu equipamento inicial. Você tem um número de **peças de ouro** (po) para gastar baseado em sua classe, como mostrado no capítulo 5. Extensas listas de equipamentos, com preços, também estão nesse capítulo. Se desejar, você também pode ter uma bugiganga sem nenhum custo (consulte a tabela Bugigangas no final do capítulo 5).

O valor do atributo Força limita a quantidade de equipamento que o personagem pode transportar. Você deve tentar não comprar equipamento com um peso total (em kg) superior a 7,5 vezes seu valor de Força. O capítulo 7 tem mais informações sobre a capacidade de carga.

CLASSE DE ARMADURA

A sua **Classe de Armadura** (CA) representa quão bem o personagem evita ser ferido em combate. Algumas coisas contribuem para sua CA, como a armadura, o escudo e o modificador de Destreza. No entanto, nem todos os personagens podem usar armaduras e escudos.

Sem armadura e escudo, a CA de um personagem é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se o personagem usa uma armadura, carrega um escudo, ou ambos, calcule a CA usando as regras do capítulo 5. Você deve anotar sua CA na sua ficha de personagem.

O personagem precisa ser proficiente com armaduras e escudos para vesti-los e usá-los de forma eficaz, e a proficiência em armaduras e escudos é determinada pela classe. Existem restrições em usar armaduras ou escudos se o personagem não tiver a proficiência necessária, conforme explicado no capítulo 5.

Algumas magias e características de classe fornecem uma maneira diferente de calcular a CA. Se você tem vários recursos que o concedem diferentes formas de calcular a CA, você escolhe qual usar.

ARMAS

Para cada arma que seu personagem portar, você deve calcular o modificador que ele irá usar quando atacar ou causar dano quando acertar com ela.

Quando você realizar uma jogada de ataque com uma arma, você joga um d20 e adiciona seu bônus de proficiência (somente se você possuir proficiência com a arma) e o modificador de atributo apropriado.

- Para ataques com **armas corpo a corpo**, você usa seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano. A arma que possui a propriedade acuidade, como uma rapieira, permite usar seu modificador de Destreza ao invés disso.
- Para ataques com **armas à distância**, você usa seu modificador de Destreza para jogadas de ataque e dano. A arma possui a propriedade arremesso, como uma machadinha, permite usar seu modificador de Força ao invés disso.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 5

Bob anota o equipamento inicial da classe de guerreiro e do antecedente de Herói do Povo. Seu equipamento inicial inclui uma cota de malha e um escudo, que

combinados concedem a Bruenor uma Classe de Armadura de 18.

Para as armas de Bruenor, Bob escolhe um machado de batalha e duas machadinhas. Seu machado de batalha é uma arma corpo a corpo, assim Bruenor usa seu modificador de Força para as jogadas de ataque e de dano. Seu bônus de ataque é o seu modificador de Força (+3) além de seu bônus de proficiência (+2), resultando em +5. O machado de batalha causa 1d8 pontos de dano cortante e Bruenor adiciona seu modificador de Força ao dano quando ataca, resultando em 1d8+3 de dano cortante. Quando arremessar uma machadinha, Bruenor tem o mesmo bônus de ataque (machadinhas, como armas com a propriedade arremesso, usam a Força para ataques e danos à distância), e a arma causa 1d6+3 de dano cortante quando acerta.

6. REÚNA UM GRUPO

A maioria dos personagens de D&D não trabalha sozinho. Cada personagem desempenha um papel dentro de um grupo, um grupo de aventureiros trabalha em conjunto com um objetivo comum. Trabalho em equipe e cooperação melhoram muito as chances de um grupo sobreviver a muitos perigos nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Você deve interagir com os outros jogadores e com o Mestre para decidir o que seus personagens sabem uns dos outros, como eles se conheceram e que tipos de missões o grupo pode realizar juntos.

ALÉM DO 1º NÍVEL

À medida que um personagem se aventura pelo mundo e supera desafios, ele adquire experiência, representada por pontos de experiência. Um personagem que atinja um determinado número de pontos de experiência aprimora suas capacidades. Esse avanço é chamado de **subir de nível**.

Quando um personagem sobe um nível, sua classe muitas vezes o concede características adicionais, conforme detalhado na descrição da classe. Algumas dessas características permite que você aprimore seus valores de atributo, seja aumentando dois valores de atributo em 1 ponto ou aumentando um único valor de atributo em 2. Você não pode aumentar um valor de

atributo acima de 20. Além disso, o bônus de proficiência do personagem aumenta em determinados níveis.

Cada vez que você ganha um nível, você ganha 1 Dado de Vida adicional. Você deve jogar esse Dado de Vida e adicionar seu modificador de Constituição ao resultado, adicionando-o ao seu valor de pontos de vida máximo. Em vez disso, você pode usar o valor fixo indicado na sua classe, que é o resultado médio da jogada de dado (arredondado para cima).

Quando o modificador de Constituição do personagem aumentar em 1, os pontos de vida máximos do personagem aumentam em 1 ponto para cada nível que você tem. Por exemplo, quando Bruenor atingir o 8º nível de guerreiro, ele aumenta seu valor de Constituição de 17 para 18, o que aumenta seu modificador de Constituição de +3 para +4. Em seguida, seu máximo de pontos de vida aumenta em 8 pontos.

A tabela Avanço de Personagem mostra a quantidade de XP que você precisa para subir de nível, do 1º ao 20º, e o bônus de proficiência para personagens desses níveis. Consulte as informações da descrição da classe do seu personagem para ver quais as outras melhorias que você adquire a cada nível.

ESTÁGIOS DE JOGO

A área sombreada na tabela de Avanço de Personagem mostra os quatro estágios de jogo. Os estágios não possuem quaisquer regras associados a eles, são apenas uma descrição geral de como a experiência de jogo muda a medida que os personagens sobem de nível.

No primeiro estágio (níveis 1-4), os personagens são efetivamente aventureiros aprendizes. Eles estão estudando sobre as peculiaridades que os definem como membros de uma classe em particular, incluindo as principais escolhas que identificam suas características de classe à medida em que elas avançam (como a Tradição Arcana do mago ou o Arquétipo Marcial do guerreiro). As ameaças que eles enfrentam são relativamente menores, geralmente representando perigo para chácaras locais ou aldeias.

No segundo estágio (níveis 5-10), os personagens já estão por conta própria. Aqueles que lançam magias ganham acesso ao 3º nível de magia no início desse

estágio, alcançando um novo limiar de poder mágico com magias como *bola de fogo* e *relâmpago*. Nesse estágio, muitas classes que utilizam armas adquirem a habilidade de realizar mais de um ataque por rodada. Esses personagens tornaram-se importantes, enfrentando perigos que ameaçam cidades e reinos.

No terceiro estágio (níveis 11-16), os personagens atingem um nível de poder que os coloca muito acima da população em geral e os torna especiais até mesmo entre os aventureiros. No 11º nível, muitos daqueles que lançam magias passam a ter acesso a magias de 6º nível, algumas das quais criam efeitos antes impossíveis de alcançar para personagens dos jogadores. Outros personagens ganham benefícios que os permite realizar mais ataques ou fazer manobras impressionantes com tais ataques. Esses aventureiros poderosos muitas vezes confrontam ameaças em regiões e continentes inteiros.

No quarto estágio (níveis 17-20), os personagens estão no auge de seus benefícios de classe, tornando-se arquétipos heroicos (ou vis) por seus próprios méritos. O destino do mundo ou até mesmo a ordem fundamental do multiverso pode estar em jogo durante suas aventuras.

AVANÇO DE PERSONAGEM

XP	Nível	Proficiência
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

CAPÍTULO 2: RAÇAS

UMA VISITA ÀS GRANDES CIDADES DOS mundos de DUNGEONS & DRAGONS – Águas Profundas, a Cidade Livre de Greyhawk, ou até mesmo a misteriosa Sigil, a Cidade das Portas – sobrecarrega os sentidos. Vozes conversam rápido em inúmeros idiomas. Os aromas de dúzias de cozinhas se misturam com os odores de ruas tumultuadas e do pobre saneamento. Edifícios em uma miríade de estilos arquitetônicos exibem as diversas origens de seus habitantes.

E os próprios habitantes – pessoas de diferentes tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro deslumbrante de estilos e tons – representam muitas raças diferentes, desde os diminutos halflings e os robustos anões, até os majestosamente belos elfos, misturando-se entre uma grande variedade de etnias humanas.

Espalhados entre os membros dessas raças mais comuns existem verdadeiras espécies exóticas: um poderoso draconato, abrindo caminho entre a multidão, e um tiefling astuto, à espreita nas sombras, com malícia em seus olhos. Um grupo de gnomos ri enquanto um deles atira um brinquedo de madeira inteligente que se move por conta própria. Meio-elfos e meio-orcs vivem e trabalham ao lado de humanos, sem pertencer totalmente à raça de qualquer um de seus pais. E lá, bem longe da luz do sol, um solitário drow – um fugitivo da profunda extensão do Subterrâneo – tenta ganhar a vida em um mundo que teme a sua espécie. O LIVRO DO JOGADOR possui mais informações sobre estas raças incomuns.

ESCOLHA UMA RAÇA

Os humanos são a raça mais comum nos mundos de D&D, mas eles vivem e trabalham ao lado de anões, elfos, halflings, e inúmeras outras espécies fantásticas. Seu personagem pertence a um desses povos.

Nem toda raça inteligente do multiverso é apropriada para ser um aventureiro a ser controlado por um jogador. Anões, elfos, halflings e humanos são as raças mais comuns em um grupo de aventureiros típico. Draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tieflings são aventureiros menos comuns. Drow, uma sub-raça dos elfos, também são incomuns.

Sua escolha da raça afeta muitos aspectos diferentes de um personagem. Estabelece qualidades fundamentais que existem ao longo da carreira de aventuras do seu personagem. Ao tomar essa decisão, tenha em mente o tipo de personagem que você quer jogar. Por exemplo, um halfling poderia ser uma boa escolha para um ladino furtivo, um anão faz um guerreiro resistente e um elfo pode ser um mestre da magia arcana.

A raça do seu personagem não só afeta seus valores de atributo e traços raciais, mas também fornece sugestões para a construção da história do seu personagem. A descrição de cada raça nesse capítulo inclui informações para ajudar você a interpretá-la como um personagem, incluindo personalidade, aparência física, características da sociedade e as inclinações de tendências raciais. Esses detalhes são sugestões para ajudar você a pensar sobre seu personagem, embora aventureiros podem divergir bastante dos padrões da raça. Vale a pena levar em consideração o porquê seu personagem ser diferente como uma maneira de ajudar a escolher os antecedentes e os traços da personalidade de seu personagem.

TRAÇOS RACIAIS

A descrição de cada raça inclui traços raciais que são comuns aos membros daquela raça. Os tópicos seguintes aparecem entre os traços da maioria das raças.

APRIMORAMENTO DE ATRIBUTO

Cada raça aumenta um ou mais valores de atributo de um personagem.

IDADE

A idade mostra com quantos anos um membro daquela raça é considerado adulto, bem como a expectativa de vida da raça. Essa informação pode ajudar você a decidir com quantos anos de idade seu personagem inicia o jogo. Você pode escolher qualquer idade para seu personagem, o que pode explicar alguns de seus valores de atributo. Por exemplo, se você interpretar um personagem muito jovem ou muito velho, sua idade pode explicar um valor de Força ou Constituição

particularmente baixo, enquanto que a idade avançada pode explicar um alto valor de Inteligência ou Sabedoria.

TENDÊNCIA

A maioria das raças tem predisposição para certas tendências, descritas nesse tópico. Elas não são obrigatórias para os personagens, mas considere qual o motivo de seu anão ser caótico, por exemplo, em desacordo com a sociedade anã que é leal pode ajudá-lo a definir melhor seu personagem.

DESLOCAMENTO

Seu deslocamento determina quão longe você pode mover-se quando viajar (capítulo 8) ou em combate (capítulo 9).

IDIOMAS

Em virtude da raça, seu personagem pode falar, ler e escrever certos idiomas. O capítulo 4 lista a maioria dos idiomas comuns no multiverso D&D.

SUB-RAÇAS

Algumas raças possuem sub-raças. Os membros de uma sub-raça têm os traços da raça parente em adição àqueles especificados para a sua sub-raça. As relações entre as sub-raças variam significativamente de raça para raça e de um mundo para outro. No cenário de campanha de Dragonlance, por exemplo, os anões da montanha e os anões da colina vivem juntos como diferentes clãs do mesmo povo, mas em *Forgotten Realms*, eles vivem distantes, em reinos separados, e chamam a si mesmos de anões do escudo e anões dourados, respectivamente.

ANÃO

"ESTÁ ATRASADO, ELFO!", O DROW OUVIU O tom áspero de uma voz familiar. Bruenor Martelo de Batalha subiu pelas costas do adversário morto, desconsiderando o fato de que o pesado monstro jazia sobre seu amigo élfico. Apesar desse novo desconforto, o nariz grande, pontudo e várias vezes quebrado do anão – bem como sua barba vermelha, raiada de branco, mas ainda cor de fogo – surgiu como uma visão agradável para Drizzt. "Eu sabia que ia te encontrar encrencado se sáisse para te procurar!"

– R.A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

Reinos ricos de antiga grandeza, salões esculpidos nas raízes das montanhas, o eco de picaretas e martelos nas minas profundas e nas forjas ardentes, um compromisso com o clã e a tradição, e um ódio impetuoso contra goblins e orcs – essas linhas comuns unem todos os anões.

BAIXOS E ROBUSTOS

Audazes e resistentes, os anões são conhecidos como hábeis guerreiros, mineradores e trabalhadores em pedra e metal. Embora tenham menos de 1,50 metros de altura, os anões são tão largos e compactos que podem pesar tanto quanto um humano 0,60 metros mais alto. Sua coragem e resistência compete facilmente com qualquer povo mais alto.

A pele dos anões varia do marrom escuro a um matiz mais pálido, tingido de vermelho, mas os tons mais comuns são o castanho claro ou bronzeado, como certos tons terrosos. O cabelo é longo, mas de estilo simples, geralmente negro, cinzento ou castanho, embora anões mais pálidos frequentemente possuem cabelos ruivos. Anões machos valorizam altamente suas barbas e preparam-nas com cuidado.

LONGAS MEMÓRIAS, LONGO RANCOR

Anões podem viver mais de 400 anos, então os anões mais antigos ainda vivos muitas vezes lembram-se de um mundo muito diferente. Por exemplo, alguns dos anões mais velhos que vivem na Cidadela de Felbarr (em *Forgotten Realms*) lembram-se do dia, há mais de três séculos, que os orcs conquistaram sua fortaleza, forçando-os a um exílio que durou mais de 250 anos. Essa longevidade concede aos anões uma perspectiva

sobre o mundo que falta às raças de menor longevidade, como os humanos e os halflings.

Anões são sólidos e duradouros como suas amadas montanhas, resistindo à passagem dos séculos com estoica resistência e poucas mudanças. Eles respeitam as tradições de seus clãs, traçando a história de seus ancestrais a partir da fundação de suas mais antigas fortalezas, na juventude do próprio mundo, e não as abandonam facilmente. Uma parte dessas tradições envolve a devoção aos deuses dos anões, aqueles que defendem os ideais anões de ser trabalhador, hábil em combate e devotos à forja.

Os anões são determinados e leais, fiéis à sua palavra e decididos quando agem, às vezes a ponto de serem teimosos. Muitos anões têm um forte senso de justiça e demoram a esquecer de erros cometidos contra eles. Uma injustiça cometida contra um anão é uma ofensa para todo seu clã. O que começa como uma busca por vingança de um único anão, pode se tornar a ambição de todo um clã.

CLÃS E REINOS

Os reinos anões estendem-se pelas profundezas das montanhas, onde eles mineram gemas e metais preciosos, e forjam itens admiráveis. Eles amam a beleza e a arte dos metais preciosos e das joias finas e em alguns anões esse amor deteriora-se em avareza. O que não pode ser encontrado em suas montanhas, eles adquirem através do comércio. Eles não gostam de barcos, embora os comerciantes humanos e halflings lidem frequentemente com o comércio de bens anões por rotas de marítimas. Membros de confiança de outras raças são bem-vindos em assentamentos anões, embora algumas áreas dessas cidades sejam vetadas até mesmo para eles.

A unidade mor de uma sociedade anã é o clã, e os anões valorizam altamente o status social. Mesmo anões que vivem longe de seus próprios reinos valorizam suas identidades e filiações de clãs, reconhecem os anões parentes, e invocam os nomes de seus ancestrais em juramentos e xingamentos. Não possuir um clã é o pior destino de um anão.

Anões em outras terras são tipicamente artesãos, geralmente ferreiros de armas, armeiros e joalheiros. Alguns são mercenários ou guarda-costas, procurados pela sua coragem e lealdade, e bem recompensados por seus serviços.

DIFÍCIL DE CONFIAR

Anões convivem razoavelmente bem com a maioria das outras raças. "A diferença entre um conhecido e um amigo é cerca de cem anos", é um ditado anão que pode ser uma hipérbole, mas certamente demonstra o quanto é difícil ganhar a confiança de um anão para o membro de uma raça de vida curta, como os humanos.

Elfos. "Não é sensato depender dos elfos. É difícil prever o que um elfo vai fazer a seguir. Quando o martelo encontra a cabeça do orc, eles podem tanto começar a cantar ou sacar uma espada, ninguém sabe. Eles são volúveis e fúteis. Duas coisas a serem ditas sobre os elfos: eles não têm muitos ferreiros, mas os que têm fazem muito bem o trabalho. E quando orcs ou goblins avançam pelas montanhas, é bom ter um elfo ao seu lado. Talvez não tão bom quanto um anão, mas sem dúvida eles odeiam os orcs tanto quanto nós."

Halflings. "Claro, eles são gente boa. Mas me mostre um herói halfling. Um império, um exército triunfante. Até mesmo um tesouro conquistado pelas mãos de um halfling. Nada. Como você pode levá-los a sério?"

Humanos. "Você começa a conhecer uma humana, e então ela já está em seu leito de morte. Se você tiver sorte, ela terá descendentes – talvez uma filha ou neta – que têm mãos e coração tão bons quanto o dela. Só assim você pode fazer um amigo humano. E assisti-los partir! Se eles colocam o coração em algo, eles vão atrás, seja o tesouro de um dragão ou o trono de um império. Essa dedicação é digna de admiração, mesmo que ela os ponha em apuros com muita frequência."

DEUSES, OURO E CLÃ

Anões que seguem uma vida de aventuras podem ser motivados pelo desejo por tesouros – para uso próprio, para um propósito específico ou mesmo a partir do desejo altruísta de ajudar os outros. Outros anões são guiados pelo comando ou pela inspiração de uma divindade, um chamado direto ou simplesmente o desejo de trazer glória a um dos deuses anões. O clã e os ancestrais de um anão também são motivações importantes. Um anão pode buscar restaurar a honra perdida de um clã, vingar uma antiga ofensa sofrida pelo clã ou reconquistar um lugar no clã depois de ter sido exilado. Ou um anão pode buscar por um machado empunhado por um poderoso ancestral, perdido no campo de batalha há séculos.

NOMES DE ANÃO

O nome de um anão é concedido pelo ancião de um clã, de acordo com a tradição. Todo nome próprio anão têm sido utilizados e reutilizados através das gerações. O nome de um anão pertence ao clã, não ao indivíduo. Um anão que o usar indevidamente ou trazer vergonha ao clã tem seu nome retirado e está proibido por lei de usar qualquer outro nome anão em seu lugar.

Nomes masculinos: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Nomes femininos: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gunnloda, Gurdís, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Nomes de Clãs: Balderk, Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

TRAÇOS RACIAIS DE ANÃO

Um personagem anão possui uma variedade de habilidades inatas, parte integrante da natureza dos anões.

Aprimoramento de Atributo. Sua Constituição aumenta em 2.

Idade. Anões tornam-se maduros na mesma proporção que os humanos, mas são considerados jovens até atingirem a idade de 50 anos. Em média, eles vivem 350 anos.

Tendência. A maioria dos anões é leal, pois acreditam firmemente nos benefícios de uma sociedade bem organizada. Eles tendem para o bem, com um forte senso de honestidade e uma crença de que todos merecem compartilhar os benefícios de uma ordem social justa.

Tamanho. Anões estão entre 1,20 e 1,50 metros de altura e pesam cerca de 75 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 7,5 metros. Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência Anã. Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano venenoso (explicado no capítulo 9).

Treinamento Anão de Combate. Você tem proficiência com machados de batalha, machadinhas, martelos de arremesso e martelos de guerra.

Proficiência em Ferramentas. Você tem proficiência em uma ferramenta de artesão à sua escolha entre: ferramentas de ferreiro, suprimentos de cervejeiro ou ferramentas de pedreiro.

Especialização em Rochas. Sempre que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você é considerado proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever comum e anão. O idioma anão é repleto de consoantes duras e sons guturais, e essa característica influencia, como um sotaque, qualquer outro idioma que o anão falar.

Sub-raça. Existem duas sub-raças principais de anões nos mundos de D&D: anões da colina e anões da montanha. Você deve escolher uma dessas sub-raças.

ANÃO DA COLINA

Como um anão da colina, você tem sentidos aguçados, maior intuição e notável resiliência. Os anões dourados de Faerûn, que vivem em seu poderoso reino ao sul do continente, são anões da colina, assim como os exilados Neidar e os depreciáveis Klar de Krynn, no cenário de Dragonlance.

Aprimoramento de Atributo. Sua Sabedoria aumenta em 1.

Tenacidade Anã. Seus pontos de vida máximos aumentam em 1, e cada vez que o anão da colina sobe um nível, ele recebe 1 ponto de vida adicional.

ANÃO DA MONTANHA

Como um anão da montanha, você é forte e resistente, acostumados a uma vida difícil em terrenos acidentados. Você é provavelmente tem a descendência daqueles mais altos (para um anão) e tende a possuir uma coloração mais clara. Os anões do escudo do norte Faerûn, bem como o clã governante Hylar e os clãs nobres Daewar de Dragonlance, são anões da montanha.

Aprimoramento de Atributo. Sua Força aumenta em 2.

Treinamento Anão de Armaduras. Você adquire proficiência em armaduras leves e médias.

DUERGAR

Nas profundas cidades do Subterrâneo vivem os duergar, ou anões cinzentos. Estes perversos e furtivos comerciantes de escravos invadem o mundo da superfície para fazer prisioneiros, então vendem suas presas para outras raças do Subterrâneo. Eles têm habilidades mágicas inatas para tornarem-se invisíveis e crescerem temporariamente do tamanho de um gigante.

ELFO

"EU NUNCA IMAGINEI QUE TAL BELEZA existisse," Lua Dourada disse suavemente. A marcha do dia havia sido difícil, mas a recompensa no final estava muito além de seus sonhos. Os companheiros estavam em um alto rochedo sobre a lendária cidade de Qualinost.

Quatro pináculos delgados erguiam-se dos cantos da cidade como hastes brilhantes, suas pedras brancas reluzentes mescladas com um tom prateado cintilante. Arcos graciosos, ligando um pináculo a outro, se elevavam no ar. Construídos por antigos ferreiros anões, eles eram fortes o suficiente para suportar o peso de um exército, no entanto, eles pareciam tão delicados, que um pássaro pousado sobre eles, poderia lhes tirar o equilíbrio. Estes arcos cintilantes eram as únicas fronteiras da cidade. Não havia nenhuma muralha em volta de Qualinost. A cidade élfica abria seus braços de forma amorosa para a imensidão.

– Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragões do Crepúsculo do Outono

Elfos são um povo mágico de graça sobrenatural, vivendo no mundo sem pertencer inteiramente à ele. Eles vivem em lugares de beleza etérea, no meio de antigas florestas ou em torres prateadas brilhando com luz feérica, onde uma música suave ecoa através do ar e fragrâncias suaves flutuam na brisa. Elfos amam a natureza e a magia, a arte e o estudo, a música e a poesia, e as coisas boas do mundo.

ESBELTOS E GRACIOSOS

Com a sua graça sobrenatural e seus traços finos, os elfos parecem assustadoramente belos para os humanos e os membros de muitas outras raças. Em média, eles são ligeiramente mais baixos do que os humanos, variando de pouco menos de 1,50 metros até pouco mais de 1,80 metros de altura. Eles são mais delgados do que os humanos, pesando entre 50 kg a 72 kg apenas. Os machos e as fêmeas são quase da mesma altura, mas os machos são um pouco mais pesados do que as fêmeas.

A coloração da pele dos elfos varia da mesma maneira que os humanos, e também incluem peles em tons de cobre, bronze, até o branco-azulado, os cabelos podem ser de tons verdes ou azuis, e os olhos podem ser como piscinas douradas ou prateadas. Elfos não possuem pelos faciais e poucos pelos no corpo. Eles

preferem roupas elegantes em cores brilhantes, e gostam de joias simples, mas belas.

UMA PERSPECTIVA ATEMPORAL

Elfos podem viver bem mais de 700 anos, isso dá a eles uma ampla perspectiva sobre eventos que possam perturbar profundamente raças que vivem uma vida mais curta. Eles são normalmente mais divertidos do que animados, e provavelmente mais curiosos do que gananciosos. Elfos tendem a permanecer distantes e não se incomodam com uma pequena dose de acaso. No entanto, quando perseguem um objetivo, seja aventurando-se em uma missão ou aprendendo uma nova habilidade ou arte, os elfos podem ser focados e implacáveis. Eles são lentos para fazer amigos e inimigos, e ainda mais lentos para esquecê-los. Eles respondem insultos mesquinhos com desdém e insultos graves com vingança.

Assim como os galhos de uma árvore jovem, os elfos são flexíveis em face do perigo. Eles confiam primeiramente na diplomacia para resolver as diferenças antes de partir para a violência. Eles são conhecidos por recuar para suas casas na floresta perante os intrusos, confiantes de que podem simplesmente esperar os invasores irem embora. Mas quando surge a necessidade, os elfos revelam um poderoso lado marcial, demonstrando habilidade com a espada, o arco e a estratégia.

REINOS ESCONDIDOS NA FLORESTA

A maioria dos elfos habita pequenas aldeias florestais escondidas entre as árvores. Elfos caçam, coletam e cultivam seus alimentos, e sua perícia e magia os permite sustentar-se sem a necessidade de limpar e arar a terra. Eles são artesãos talentosos, criando roupas e objetos de arte finamente adornados. Seu contato com estrangeiros é geralmente limitado, embora alguns elfos levem uma boa vida negociando itens artesanais por metais (pois eles não têm interesse na mineração).

Os elfos encontrados fora de suas terras são em geral menestréis viajantes, artistas ou sábios. Humanos nobres costumam contratar elfos para o serviço de tutores, para que possam ensinar esgrima ou magia aos seus filhos.

ORGULHOSOS E AMÁVEIS

Embora possam ser arrogantes, os elfos geralmente são graciosos mesmo para aqueles que não correspondem às suas expectativas – normalmente aqueles não elfos. Ainda assim, eles podem encontrar o bem em qualquer um.

Anões. "Anões são nada espertos, broncos desajeitados. Mas o que os falta em humor, sofisticação e boas maneiras, sobra em bravura. E eu devo admitir, seus melhores ferreiros produzem arte que se aproxima da qualidade élfica."

Halfings. "Halfings são pessoas de gostos simples e esta não é uma qualidade para se menosprezar. Eles são boa gente, se preocupam uns com os outros e cuidam de seus jardins, e já se provaram mais durões do que aparentam quando a necessidade surge."

Humanos. "Toda aquela pressa, sua ambição e vontade de completar algo antes que suas breves vidas acabem – os esforços humanos parecem tão fúteis às vezes. Mas então você olha para suas realizações e tem que apreciar suas façanhas. Se ao menos eles diminuíssem o ritmo e aprendessem um pouco de requinte."

EXPLORAÇÃO E AVENTURA

Elfos se aventuram devido a sua fascinação em viajar. Tendo uma vida tão longa, eles podem desfrutar de séculos de exploração e descoberta. Eles não gostam do ritmo da sociedade humana, que é ao mesmo tempo rotineira no dia a dia, mas sempre acaba mudando ao longo das décadas, é por isso, eles procuram carreiras que os permita viajar livremente. Elfos também gostam de exercitar suas habilidades marciais ou ampliar seus poderes mágicos, e aventurar-se os permite fazê-lo. Alguns podem ser rebeldes que lutam contra a repressão injusta, enquanto outros podem ser campeões de causas morais.

NOMES ÉLFICOS

Elfos são considerados crianças até declararem-se adultos, algum tempo depois do centésimo aniversário, e durante este período eles são chamados por nomes de criança.

Ao declarar a idade adulta, um elfo também seleciona um nome de adulto, embora aqueles que o conhecia quando jovem podem continuar a chamá-lo pelo nome da criança. O nome adulto de cada elfo é uma criação única, embora possa refletir os nomes de respeitados indivíduos ou outros membros da família. Há pouca diferença existe entre nomes masculinos e femininos, os grupos aqui refletem apenas tendências gerais. Além disso, cada elfo tem um nome de família, normalmente uma combinação de outras palavras élficas. Alguns elfos que viajam entre os humanos

traduzem seus sobrenomes para o idioma comum, enquanto outros continuam usando a versão élfica.

Nomes infantis: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.

Nomes masculinos adultos: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Nomes femininos adultos: Adrie, Althaea, Anatrianna, Andraste, Antinua, Bethryna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialea, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia.

Sobrenomes (traduções comuns): Amakiir (Joa Florida), Amastacia (Flor das Estrelas), Galanodel (Sussurro da Lua), Holimion (Orvalho dos Diamantes), Iphelkiir (Pétala Preciosa), Liadon (Folha de Prata), Meliamne (Calcanhar de Carvalho), Nailo (Brisa da Noite), Siannodel (Córrego Lunar), Xiloscient (Pétala de Ouro).

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS

Seu elfo tem uma variedade de habilidades naturais, resultado de milhares de anos de refinamento élfico.

Aprimoramento de Atributo. Sua Destreza aumenta em 2.

Idade. Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.

Tendência. Elfos amam a liberdade, a diversidade e a expressão pessoal, então eles inclinam-se forte e suavemente para aspectos do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade dos outros como a sua própria, e são geralmente mais bondosos que o contrário. Os drows são exceção. Seu exílio no Subterrâneo fez deles perversos e perigosos. Drows são geralmente mais maus que o contrário.

Tamanho. Elfos medem entre 1,50 a 1,80 metros de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, você possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Você pode enxergar na penumbra a até 18 metros como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Ancestral Feérico. Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Transe. Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em idioma comum para tal meditação é "transe".) Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever comum e élfico. O élfico é um idioma fluido, com entonações sutis e gramática complexa. A literatura élfica é rica e diversa, e suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem essa língua para que possam adicionar canções élficas ao seu repertório.

Sub-raça. Antigas divisões entre os povos élficos resultaram em três sub-raças principais: os altos elfos, os elfos da floresta, e os elfos negros, que são comumente chamados de drow. Escolha uma dessas sub-raças. Em alguns mundos, essas sub-raças são ainda mais divididas (como os elfos do sol e elfos da lua em *Forgotten Realms*), então se você desejar, você pode escolher uma sub-raça ainda mais específica.

ALTO ELFO

Como alto elfo, você possui uma mente afiada e um domínio da magia básico. Em muitos dos mundos de D&D, existem dois tipos de altos elfos. Um tipo (que inclui os elfos cinzentos e elfos do vale de Greyhawk, os

Silvanesti de Dragonlance, e os elfos do sol de Forgotten Realms) é arrogante e recluso, acreditando serem superiores aos não elfos e até mesmo a outros elfos. O outro tipo (como os altos elfos de Greyhawk, os Qualinesti de Dragonlance e os elfos da lua de Forgotten Realms) são mais comuns e amigáveis, e muitas vezes encontrados entre humanos e outras raças.

Os elfos do sol de Faerûn (também chamado de elfos dourados ou elfos do amanhecer) têm pele bronzeada e cabelos cor de cobre, negros ou louro dourado. Seus olhos são dourados, prateados ou negros. Os elfos da lua (também chamados de elfos de prata ou elfos cinzentos) são muito mais pálidos, com pele de alabastro por vezes tingida de azul. Normalmente, eles têm cabelos de um branco prateado, negros ou azuis, diversos tons de loiro, castanho e vermelho não são incomuns. Seus olhos são azuis ou verdes com manchas douradas.

Aprimoramento de Atributo. Sua Inteligência aumenta em 1.

Treinamento Élfico de Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Truque. Você conhece um truque à sua escolha da lista de truques do mago. Inteligência é o atributo usado para lançar este truque.

Idioma Adicional. Você pode falar, ler e escrever um idioma adicional à sua escolha.

ELFO DA FLORESTA

Como um elfo da floresta, você possui sentidos e intuição aguçados, seus pés ágeis guiam-no rápida e furtivamente através de suas florestas nativas. Essa categoria inclui os elfos selvagens (grugach) de Greyhawk e os Kagonesti de Dragonlance, bem como as raças chamadas de elfos da floresta em Greyhawk e Forgotten Realms. Em Faerûn, os elfos da floresta (também chamados de elfos selvagens, elfos verdes ou elfos da floresta) são reclusos e desconfiados dos não elfos.

A pele dos elfos da floresta tende a ser de matiz cobreada, algumas vezes com traços esverdeados. Seu cabelo geralmente é castanho ou negro, mas ocasionalmente podem ser loiros ou cor de cobre. Seus olhos são verdes, castanhos ou cor de avelã.

Aprimoramento de Atributo. Sua Sabedoria aumenta em 1.

Treinamento Élfico de Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Pés Ligeiros. Seu deslocamento base de caminhada aumenta para 10,5 metros.

Máscara da Natureza. Você pode tentar se esconder mesmo quando estiver apenas em uma área com escuridão leve por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

A ESCURIDÃO DOS DROW

Se não fosse por uma única exceção conhecida, a raça dos drows seria universalmente ultrajada. Sua sociedade é depravada e preocupada com as graças de Lolth, sua deusa-aranha, quem sanciona o assassinato e o extermínio de famílias inteiras quando casas nobres disputam posições sociais. Os drows crescem acreditando que as raças que habitam superfície são inferiores, exceto como seus escravos.

No entanto, pelo menos um drow quebrou esse estereótipo. No mundo de Forgotten Realms, Drizzt Do'Urden, patrulheiro do Norte, provou sua índole de bom coração como um defensor dos fracos e inocentes.

HALFLING

RÉGIS, O HALFLING, O ÚNICO DE SUA ESPÉCIE num raio de centenas de milhas, prendeu os dedos por trás da cabeça e recostou-se contra a capa musgosa do tronco da árvore. Régis era baixo, mesmo para os padrões de sua diminuta raça, e a lanugem de suas madeixas castanhas e encaracoladas mal ultrapassava a marca de um metro. Mas a barriga alargava-se abundantemente, devido a seu amor por uma boa refeição — ou várias delas, dependendo das oportunidades que se apresentassem. O galho retorcido que lhe servia como vara de pesca erguia-se acima dele, seguro entre dois dos seus peludos dedos do pé, e inclinava-se sobre as águas plácidas do lago, perfeitamente espelhado na superfície vítrea do Maer Dualdon.

– R. A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

Os confortos de um lar são os objetivos da maioria dos halflings: um lugar para viver em paz e sossego, longe de monstros saqueadores e embates de exércitos, com um fogo aceso e uma refeição generosa, e também uma bebida fina e boa conversa. Embora alguns halflings vivam seus dias em remotas comunidades agrícolas, outros formam bandos nômades que viajam constantemente, atraídos pela estrada afora e o vasto horizonte para descobrir as maravilhas de novas terras e povos. Mas mesmo esses halflings andarilhos amam a paz, a comida, uma lareira e um lar, mesmo que o lar seja em uma carruagem, empurrada ao longo de uma estrada de terra, ou uma balsa flutuando rio abaixo.

PEQUENOS E PRÁTICOS

Os pequeninos halflings sobrevivem em um mundo cheio de criaturas maiores ao evitar serem notados, ou evitando o combate direto. Com uns 0,90 metros de altura, eles parecem inofensivos e assim conseguiram sobreviver por séculos na sombra dos impérios e à margem de guerras e conflitos políticos. Eles normalmente são robustos, pesando entre 20 e 22,5 kg.

A pele dos Halflings varia do bronzeado ao pálido com um tom corado, e seu cabelo é geralmente castanho ou castanho claro e ondulado. Eles têm olhos castanhos ou amendoados. Halflings do sexo masculino muitas vezes ostentam costeletas longas, mas barbas são raras entre eles e bigodes são quase inexistentes. Eles gostam de usar roupas simples, confortáveis e práticas, preferindo as cores claras.

A praticidade dos halflings se estende para além de suas roupas. Eles se preocupam com as necessidades básicas e os prazeres simples, e não são inclinados à ostentação. Mesmo o mais rico dos halflings mantém seus tesouros trancados em um porão, em vez de expostos à vista de todos. Eles possuem um talento especial para encontrar a solução mais simples para um problema e têm pouca paciência para indecisões.

AMÁVEIS E CURIOSOS

Halflings são um povo afável e alegre. Eles apreciam os laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e da casa, nutrindo poucos sonhos de ouro e glória. Mesmo os aventureiros que existem entre eles normalmente aventuram-se no mundo por razões de comunidade, amizade, desejo de viajar ou curiosidade. Eles amam descobrir coisas novas, até mesmo as mais simples, tais como uma comida exótica ou um estilo estranho de vestuário.

Halflings são facilmente movidos pela piedade e detestam ver qualquer ser vivo sofrer. Eles são generosos, partilhando alegremente o que eles possuem, mesmo em épocas de vacas magras.

MISTURANDO-SE NA MULTIDÃO

Halflings são adeptos a viver em comunidades de humanos, anões ou elfos, tornando-se valiosos e bem-vindos. A combinação de sua inerente furtividade e sua natureza modesta ajudam os halflings a evitar uma atenção indesejada.

Os halflings trabalham facilmente com os outros, e são leais a seus amigos, sejam eles halflings ou não. Eles podem demonstrar uma notável ferocidade quando seus amigos, familiares, ou comunidades são ameaçadas.

JOVIALIDADE PASTORIL

A maioria dos halflings vive em comunidades pequenas e pacíficas com grandes fazendas e bosques preservados. Eles nunca construíram um reino próprio, ou mesmo dominaram muitas terras além de seus tranquilos condados. Eles geralmente não reconhecem qualquer tipo de nobreza ou realeza halfling, em vez disso buscam conselhos com os anciãos de suas famílias para guiá-los.

As famílias preservam suas maneiras tradicionais ao despeito da ascensão e queda de impérios.

Muitos halflings vivem entre outras raças onde seu trabalho duro e sua lealdade os oferece recompensas abundantes e conforto. Algumas comunidades halflings preferem viajar como forma de vida, dirigindo carruagens ou guiando barcos de lugar em lugar sem manter um lar permanente.

AFÁVEIS E POSITIVOS

Halflings tentam se dar bem com todo mundo e são relutantes em fazer vastas generalizações – especialmente as negativas.

Anões. "Anões são amigos leais, e você pode confiar em sua palavra. Mas será que machucaria muito sorrir de vez em quando?"

Elfos. "Eles são tão belos! Seus rostos, sua música, sua graça e tudo mais. É como se estivessem saído de um sonho maravilhoso. Mas não há como dizer o que está se passando por trás de sua face sorridente – certamente muito mais do que eles demonstram."

Humanos. "Os humanos são realmente muito parecidos com a gente. Pelo menos alguns deles. Saia de seus castelos e fortalezas, vá conversar com os agricultores e pastores, e você vai encontrar um povo bom e forte. Não que haja algo de errado com os barões e os soldados – é preciso admirar a sua convicção. E protegendo suas próprias terras, eles também nos protegem."

EXPLORADORES DE OPORTUNIDADES

Halflings geralmente partem para o caminho do aventureiro para defender suas comunidades, apoiar seus amigos, ou explorar um mundo grande e cheio de maravilhas. Para eles, aventurar-se não é apenas uma carreira, é mais uma oportunidade ou às vezes uma necessidade.

NOMES HALFLINGS

Um halfling tem um nome dado a ele, um nome de família e possivelmente um apelido. Os nomes de família muitas vezes são apelidos que de tão adequados foram transmitidos através das gerações.

Nomes masculinos: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Nomes femininos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Nomes de família: Cata-Escovas, Bom-Barril, Garrafa Verde, Alta Colina, Baixa Colina, Prato Cheio, Folha de Chá, Espinhudo, Cinto Frouxo, Galho Caído.

TRAÇOS RACIAIS DOS HALFLINGS

Seu halfling possui uma série de características em comum com todos os outros halflings.

Aprimoramento de Atributo. Sua Destreza aumenta em 2.

Idade. Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode chegar a 150 anos.

Tendência. A maioria dos halflings é leal e boa. Via de regra, eles possuem um bom coração e são amáveis, odeiam ver o sofrimento dos outros e não toleram a opressão. Eles também são muito ordeiros e tradicionais, fortemente apegados à sua comunidade e ao conforto de suas antigas tradições.

Tamanho. Halflings medem cerca de 0,90 metros de altura e pesam aproximadamente 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

Sortudo. Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de atributo ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.

Bravura. Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

Agilidade Halfling. Você pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever comum e halfling. A linguagem halfling não é secreta, mas os halflings são relutantes em compartilhá-la com os outros. Eles escrevem muito pouco, por isso eles não possuem uma literatura rica. No entanto, sua tradição oral é muito forte. Quase todos os halflings falam o idioma comum para conversar com as pessoas das terras que habitam, ou através das quais eles estejam viajando.

Sub-raça. Os dois tipos principais de halflings, Pés-Leves e Robustos, são mais como famílias bem próxima do que verdadeiras sub-raças. Escolha uma destas sub-raças.

PÉS-LEVES

Como um halfling pés-leves, você pode esconder-se facilmente, mesmo usando apenas outras pessoas como cobertura. Você geralmente é afável e se dá muito bem com os outros. Em *Forgotten Realms*, os halflings

pés-leves espalharam-se até os lugares mais distantes e são a variedade mais comum.

Pés-Leves são mais propensos à vontade de viajar do que os outros halflings, e muitas vezes vivem ao lado de outras raças ou levam uma vida nômade. No mundo de Greyhawk, estes halflings são chamados pés-peludos ou companheiros altos.

Aprimoramento de Atributo. Seu Carisma aumenta em 1.

Furtividade Natural. Você pode tentar se esconder mesmo quando possuir apenas a cobertura de uma criatura que for no mínimo um tamanho maior que o seu.

ROBUSTO

Um halfling robusto é mais resistente do que a média de sua raça e possui certa resistência aos venenos. Alguns dizem que os robustos têm sangue dos anões. Em Forgotten Realms, esses halflings são chamados de corações-fortes, e são mais comuns no sul.

Aprimoramento de Atributo. Sua Constituição aumenta em 1.

Resiliência dos Robustos. Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência contra dano venenoso.

HUMANO

ESTAS SÃO AS HISTÓRIAS DE UM POVO incansável que, há muito tempo, saiu aos mares e rios em longos navios, primeiro para saquear e aterrorizar, em seguida para colonizar. No entanto, havia uma energia, um amor pela aventura, que foi cantado em cada página. Noite adentro Liriel leu, iluminada pela luz de velas após velas.

Ela nunca tinha dado muita atenção para os humanos, mas essas histórias à fascinavam. Naquelas páginas amareladas estavam os contos de heróis corajosos, animais estranhos e ferozes, primitivos deuses poderosos e uma magia que era parte e dava forma àquela terra distante.

– Elaine Cunningham, *Daughter of the Drow*

Nos confins da maioria dos mundos, os humanos são a mais jovem das raças comuns, chegando mais tarde no cenário mundial e com uma vida curta, se comparados aos anões, elfos e dragões. Talvez seja por causa de suas vidas mais curtas que eles se esforçam para alcançar o máximo que podem nos anos que têm. Ou talvez eles sintam que têm algo a provar às raças mais antigas, e é por esta razão que eles constroem seus poderosos impérios através da conquista e do comércio. O que quer que os motive, os humanos são os inovadores, os realizadores e os pioneiros dos mundos.

UM AMPLO ESPECTRO

Com sua propensão para a migração e conquista, os humanos são fisicamente mais diversificados que as outras raças comuns. Não há um humano típico. Um indivíduo pode ter entre 1,65 a 1,90 metros de altura e pesar entre 62,5 kg e 125 kg. Os tons de pele podem variar do negro ao muito pálido, e os cabelos podem ir do negro ao loiro (encaracolado, enroscado ou liso). Homens podem possuir pelos faciais esparsos ou abundantes. A diversidade dos humanos pode ter uma pitada de sangue não humano, revelando indícios de elfos, orcs ou outras linhagens. Os humanos chegam à idade adulta no fim da adolescência e raramente vivem um século.

VARIADOS EM TUDO

Os humanos são os mais adaptáveis, flexíveis e ambiciosos entre todas as raças comuns. Eles têm amplos e distintos gostos, moralidades e hábitos nas muitas diferentes regiões onde eles se instalaram.

Quando se estabelecem em um lugar, eles permanecem: eles constroem cidades que duram por eras, e grandes reinos que podem persistir por longos séculos. Um único humano pode ter uma vida relativamente curta, mas uma nação ou cultura humana preserva tradições com origens muito além do alcance da memória de qualquer um dos humanos. Eles vivem plenamente o presente – tornando-os bem adaptados a uma vida de aventuras – mas também planejam o futuro, esforçando-se para deixar um legado duradouro. Individualmente e como grupo, os humanos são oportunistas adaptáveis, e permanecem alerta às dinâmicas mudanças políticas e sociais.

INSTITUIÇÕES DURADOURAS

Onde um único elfo ou anão pode assumir a responsabilidade de proteger um local especial ou um poderoso segredo, os humanos fundam ordens sagradas e instituições para tais fins. Enquanto clãs anões e anciãos halflings passam as antigas tradições para cada nova geração, os templos, governos, bibliotecas, e códigos de lei dos humanos fixam suas tradições no alicerce da história. Os humanos sonham com a imortalidade, mas (exceto aqueles poucos que procuram a não vida ou a ascensão divina para escapar das garras da morte) somente alcançam-na apenas certificando-se que serão lembrados depois que partirem.

Embora alguns humanos possam ser xenófobos, em geral suas sociedades são inclusivas. As terras humanas dão as boas-vindas a um grande número de raças não humanas em comparação com a proporção de humanos que vivem em terras não humanas.

EXEMPLOS DE AMBIÇÃO

Os humanos que buscam aventura são os mais ousados e ambiciosos membros de uma ousada e ambiciosa raça. Eles buscam ganhar glória aos olhos de seus companheiros ao acumular poder, riqueza e fama. Mais do que as outras raças, os humanos defendem causas, em vez de territórios ou grupos.

NOMES E ETNIAS HUMANAS

Possuindo muito mais diversidade do que outras culturas, os humanos como um todo não possuem nomes típicos. Alguns pais humanos dão nomes de outras línguas aos seus filhos, como nomes anões ou

élficos (pronunciando-os mais ou menos corretamente), mas a maioria dos pais humanos dá nomes que estão ligados a cultura da sua região ou os nomes tradicionais de seus antepassados.

A cultura material e as características físicas dos humanos podem mudar muito de região para região. Em *Forgotten Realms*, por exemplo, o vestuário, a arquitetura, a culinária, a música e a literatura dos humanos são diferentes nas terras do noroeste das Fronteiras Prateadas, daquela da distante Turmish ou Impiltur ao leste – e até mesmo mais distintas na longínqua Kara-Tur. As características físicas dos humanos, no entanto, variam de acordo com as antigas migrações dos primeiros humanos, de modo que os humanos das Fronteiras Prateadas possuem todas as variações possíveis de coloração de pele e características.

Em *Forgotten Realms*, nove grupos étnicos humanos são amplamente reconhecidos, apesar de mais de uma dúzia de outros serem encontrados em áreas mais específicas de Faerûn. Esses grupos, e os nomes típicos de seus membros, podem ser usados como inspiração independente de qual mundo seu humano faz parte.

O SEGUNDO MELHOR AMIGO DE TODOS

Da mesma maneira em que se misturam entre si, os humanos se misturam com os membros de outras raças. Eles se dão bem com quase todos, embora possam não ser próximos de todos. Os humanos muitas vezes servem como embaixadores, diplomatas, magistrados, comerciantes e funcionários de todos os tipos.

Anões. "Eles são um povo corajoso, amigos fortes e fiéis à sua palavra. No entanto, sua ganância por ouro é sua ruína."

Elfos. "É melhor não andar pelas florestas dos elfos. Eles não gostam de intrusos, e é provável que você seja ou enfeitiçado, ou crivado de flechas. Ainda assim, se um elfo puder esquecer esse seu maldito orgulho racial e realmente tratá-lo como um igual, você pode aprender muito com eles."

Halflings. "É difícil haver uma refeição melhor do que aquela na casa de um halfling, contanto que você não quebre sua cabeça no teto da casa – boa comida e boas histórias diante de uma lareira acolhedora. Se os halflings tivessem um pinga de ambição, eles poderiam realmente conquistar alguma coisa."

CALISHITAS

Mais baixos e de constituição mais leve do que a maioria dos outros humanos, os Calishitas possuem pele, cabelos e olhos marrons escuros. Eles são encontrados principalmente no sudoeste Faerûn.

Nomes Calishitas. (Masculino) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir.

(Femininos) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida. (Sobrenomes) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

CHONDATHANO

Chondathanos são um povo delgado, de pele morena e com cabelos castanhos que variam do quase loiro ao quase negro. A maioria deles é alta e possuem os olhos verdes ou castanhos, mas esses traços são quase universais. Humanos de descendência Chondathana dominam as terras centrais de Faerûn, em torno do Mar Interior.

Nomes Chondathanos. (Masculinos) Darwin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd. (Femininos) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele. (Sobrenomes) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

DAMARANO

Encontrados principalmente no noroeste de Faerûn, os Damaranos são de altura e constituição mediana, com tons de pele que vão desde o moreno ao claro. Seu cabelo é geralmente castanho ou negro, e seus olhos são muito variáveis, embora o castanho seja o mais comum.

Nomes Damaranos. (Masculinos) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor. (Femininos) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora. (Sobrenomes) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

ILLUSKANOS

Illuskanos são um povo alto, de pele clara com olhos azuis ou cinzentos como o aço. A maioria tem cabelos negros como um corvo, mas aqueles que habitam o extremo noroeste possuem cabelos loiros, ruivos ou castanho claros.

Nomes Illuskanos. (Masculinos) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth. (Femininos) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra. (Sobrenomes) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windriver

MULANOS

Dominantes nas costas leste e sudeste do Mar Interior, os Mulanos são geralmente altos, magros, e com pele morena clara, com olhos amendoados ou castanhos.

Seus cabelos variam do negro ao castanho escuro, mas nas terras onde eles são mais proeminentes, seus nobres e muitos outros Mulanos costumam raspar todo o cabelo.

Nomes Mulanos. (Masculinos) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur. (Femininos) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis. (Sobrenomes) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

RASHEMITAS

Encontrados, na maioria das vezes, ao leste do Mar Interior e muitas vezes misturados com os Mulanos, os Rashemitas tendem a ser baixos, robustos e musculosos. Eles geralmente têm pele e olhos escuros, e cabelos negros.

Nomes Rachemitas. (Masculinos) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak. (Femininos) Fyevorra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra. (Sobrenomes) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

SHOU

Os Shou são o grupo étnico mais numeroso e poderoso de Kara-Tur, bem ao leste de Faerûn. Eles são de cor de um bronze amarelada, com cabelos negros e olhos escuros. Os sobrenomes dos Shou são geralmente apresentados antes do próprio nome.

Nomes Shou. (Masculinos) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen. (Femininos) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai. (Sobrenomes) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

TETHYRIANOS

Espalhados ao longo de toda a Costa da Espada na borda oeste de Faerûn, os Tethyrianos são de estatura e peso medianos, com pele escura, e aqueles que habitam as terras mais ao norte, tendem a ser mais altos. A cor de seus cabelos e olhos variam muito, mas os cabelos castanhos e os olhos azuis são os mais comuns. Tethyrianos usam principalmente nomes Chondathanos.

TURAMI

Nativos da costa sul do Mar Interior, o povo Turami é geralmente alto e musculoso, com pele escura como o mogno, cabelos negros encaracolados e olhos escuros.

Nomes Turami. (Masculinus) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero. (Femininos) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda. (Sobrenomes) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS

É difícil fazer generalizações sobre os humanos, mas seu humano possui as seguintes características.

Aprimoramento de Atributo. Todos os seus valores de atributos aumentam em 1.

Idade. Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

Tendência. Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho. Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 ou mais de 1,80 metros. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever comum e outro idioma adicional à sua escolha. Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de recheiar seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas: xingamentos orcs, expressões musicais élficas, frases militares anãs e outros.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Se sua campanha usa as regras opcionais de talentos do Livro do Jogador, seu Mestre pode permitir que você utilize os traços raciais alternativos que substituem a característica Aprimoramento de Atributo.

Aprimoramento de Atributo. Dois atributos à sua escolha aumentam em 1.

Perícias. Você tem proficiência em uma perícia à sua escolha.

Talento. Você adquire um talento de sua escolha.

CAPÍTULO 3: CLASSES

AVENTUREIROS SÃO PESSOAS extraordinárias, motivados pela ânsia e pela excitação à uma vida que os outros nunca ousariam levar. Eles são heróis, compelidos a explorar os lugares sombrios do mundo e a aceitar os desafios que homens e mulheres mais fracos não conseguiriam enfrentar.

A classe é a definição principal de o que um personagem pode fazer. É mais do que uma profissão: é a vocação de um personagem. As classes modificam a forma de um personagem perceber e interagir com o mundo, bem como seu relacionamento com as outras pessoas e poderes do multiverso. Um guerreiro, por exemplo, pode ver o mundo através de puro pragmatismo estratégico ou de manobras de combate, e ver a si próprio como apenas um peão em um cenário muito mais amplo. Um clérigo, por outro lado, pode se ver como um servidor devoto nos planos de um deus ou de um conflito que está se iniciando entre vários deuses. Enquanto o guerreiro tem contatos com companhias ou exércitos de mercenários, o clérigo pode conhecer vários outros sacerdotes, paladinos e devotos à causa de seu deus.

A classe dá a você uma variedade de características especiais, como a maestria em armas e armaduras de um guerreiro ou as magias de um mago. Em níveis baixos, a classe confere apenas duas ou três características, mas à medida que os níveis evoluem, os números aumentam, ganhando novas características e

aumentando o poder das já existentes. Cada classe aqui possui uma tabela resumindo os benefícios que se ganha a cada nível e uma explicação detalhada de cada característica.

Algumas vezes, os aventureiros evoluem em mais de uma classe. Um ladino pode mudar sua vida de direção e trilhar o caminho do clérigo, embora continue progredindo como ladino. Elfos são conhecidos por combinarem treinamento marcial e mágico, avançando simultaneamente como guerreiro e mago. Regras opcionais para combinar classes desta forma, fato que se denomina multiclasse, podem ser encontradas no LIVRO DO JOGADOR.

Quatro classes básicas – listadas na tabela Classes – são encontradas em quase todos os mundos de D&D e definem um espectro de típicos aventureiros. Consulte o LIVRO DO JOGADOR para mais informações sobre outras classes.

CLASSES

Classe	Descrição	DV*	Atributo Primário	Proficiência em Testes de Resistência	Proficiências com armas e armaduras
Clérigo	Um campeão sacerdotal que usa magia divina a serviço de causas maiores	d8	Sabedoria	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Guerreiro	Um mestre em combate, versado na utilização de diversas armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força & Constituição	Todas as armaduras, escudos, armas simples e comuns
Ladino	Malandro que usa furtividade e esperteza para superar inimigos e obstáculos	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, armas simples, besta de mão, espada curta, espada longa, rapieira
Mago	Estudante usuário de magia que molda a realidade à sua vontade	d6	Inteligência	Inteligência & Sabedoria	Adagas, bestas leves, cajados, dardos, fundas

*DV - Dado de Vida

CLÉRIGO

Os braços e olhos erguem-se na direção do sol e com uma prece em seus lábios, um elfo começa a brilhar com luz própria, que irradia para curar seus surrados companheiros em batalha.

Com um cântico de batalha, um anão golpeia com seu machado por todos os lados, abrindo caminho em meio às linhas de orcs posicionadas contra ele, louvando os deuses por cada inimigo derrubado.

Invocando maldições contra as forças de mortos-vivos, um humano levanta seu símbolo sagrado enquanto a luz divina brilha ao seu redor, banindo as criaturas que um momento atrás se amontoavam sobre seus companheiros.

Clérigos são intermediários entre o mundo mortal e o distante plano dos deuses. Tão variados quanto os deuses que servem, clérigos se esforçam para ser a própria mão de seus deuses. Não é apenas um sacerdote comum, mas alguém investido de poder divino.

CURANDEIROS E COMBATENTES

Magia divina, como o nome sugere, é o poder dos deuses fluindo deles para o mundo mortal. Clérigos são os conduítes desse poder, manifestando-o através de efeitos milagrosos. Os deuses não conferem esse poder a qualquer um que o queira, mas apenas àqueles escolhidos para cumprir o chamado.

Fazer uso do poder divino não envolve estudo ou treinamento. Um clérigo pode aprender ritos antigos e preces específicas, mas a habilidade de usar magias divinas depende de devoção e de uma intuição poderosa sobre os desejos da divindade.

Clérigos combinam o poder mágico de curar e inspirar seus aliados com magias que ferem e debilitam seus inimigos. Eles podem causar medo e pavor, espalhar pragas ou venenos, e até lançar fogo divino para consumir seus inimigos. Para aqueles malfeitores que merecem uma maça na têmpora, o clérigo se utiliza de seu treinamento de combate para enfrentar seus inimigos no corpo a corpo, auxiliado pelo poder divino.

AGENTES DIVINOS

Nem todo acólito ou servo em um templo ou santuário é necessariamente um clérigo. Alguns sacerdotes são chamados para uma vida simples de servidão, propagando a vontade de seu deus através de preces e sacrifício, e não através de magia ou poderio militar. Em algumas cidades, o sacerdócio equivale a um escritório político, visto como um degrau sólido para alcançar patamares superiores de autoridade e não envolvendo qualquer comunhão com a divindade. Clérigos verdadeiros são raros nas estruturas hierárquicas.

Quando um clérigo inicia uma vida como aventureiro, geralmente é porque seu deus exigiu assim. Perseguir os objetivos de um deus geralmente envolve enfrentar perigos além dos limites da civilização, destruindo o mal ou buscando relíquias sagradas em tumbas antigas. Muitos clérigos são ainda requisitados para defender os adoradores de seu deus, o que pode significar combater ogros em fúria, negociar a paz entre nações ou selar um portal que permitiria que um demônio entrasse no Plano Material.

A maioria dos clérigos aventureiros mantém conexões com templos e ordens de sua religião. Um templo pode pedir a ajuda de um clérigo ou um sumo-sacerdote pode ter poder suficiente para exigir seus serviços.

CRIANDO UM CLÉRIGO

Quando você cria um clérigo, a questão mais importante a se considerar é qual divindade servirá e quais os princípios que levará consigo. O LIVRO DO JOGADOR inclui uma lista com diversas divindades do multiverso. Converse com seu Mestre para saber quais as divindades disponíveis na sua campanha.

Uma vez escolhida a divindade, considere qual o seu relacionamento com aquele deus. Você começou a servi-lo por vontade própria? Ou foi o deus que escolheu você, induzindo-o a servi-lo sem considerar sua vontade? Como os outros servos desse deus veem você: como um líder ou como um estorvo? Quais são seus objetivos maiores? A sua divindade tem algum plano especial para você? Ou você está tentando provar-se digno de uma causa maior?

O CLÉRIGO

Espaços de Magia por Nível de Magia

Nível	Proficiência	Características	Truques									
			Conhecidos	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Magias, Domínio Divino	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Canalizar Divindade (1/descanso), Característica de Domínio Divino	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Aprimoramento de Atributo	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	Destruir Mortos-Vivos (ND ½)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Canalizar Divindade (2/descanso), Característica de Domínio Divino	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Aprimoramento de Atributo, Destruir Mortos-Vivos (ND 1), Característica de Domínio Divino	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Intervenção Divina	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	Destruir Mortos-Vivos (ND 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Aprimoramento de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Destruir Mortos-Vivos (ND 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Aprimoramento de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	Destruir Mortos-Vivos (ND 4) Característica de Domínio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Canalizar Divindade (3/descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Aprimoramento de Atributo	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Intervenção Divina Aprimorada	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um clérigo rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, Sabedoria deve ser seu atributo mais alto, seguido de Força ou Constituição. Segundo, escolha o antecedente Acólito.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como clérigo, você ganha as seguintes características:

PONTOS DE VIDA

Dado de vida: 1d8 por nível de clérigo

Pontos de vida no 1 nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de vida a cada nível subsequente: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de clérigo após o 1°

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, escudos

Armas: Armas simples

Ferramentas: Nenhuma

Testes de resistência: Sabedoria, Carisma

Perícias: Escolha duas entre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) uma maça ou (b) um machado de batalha (se for proficiente)
- (a) brunea ou (b) corselete de couro ou (c) cota de malha (se for proficiente)
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma arma simples
- (a) kit de sacerdote ou (b) um kit do explorador
- Um escudo e um símbolo sagrado

MAGIAS

Como um condutor de poder divino, você pode lançar magias de clérigo. Consulte o capítulo 10 para as regras sobre a utilização de magias e o capítulo 11 para a lista de magias de clérigo.

TRUQUES

No 1º nível, você conhece três truques à sua escolha da lista de magias de clérigo. Você aprende truques de clérigo adicionais à sua escolha em níveis mais altos, como mostra a coluna Truques Conhecidos da tabela O Clérigo.

PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

A tabela O Clérigo mostra quantos espaços de magia você têm para lançar suas magias de 1º nível e superiores. Para lançar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de clérigo. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de clérigo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um clérigo de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com uma Sabedoria de 16 (modificador +3), sua lista de magias preparadas pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, você pode lançá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao lançar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo lançá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de clérigo requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

ATRIBUTO PARA LANÇAR MAGIAS

Sabedoria é o atributo para você lançar suas magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que você tem para com seu deus. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir ao seu atributo de lançar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de clérigo que você lança e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque para suas magias = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

RITUAIS

Você pode lançar qualquer magia de clérigo preparada como um ritual, se aquela magia possuir a marcação ritual.

FOCO MÁGICO

Você pode usar um símbolo sagrado (detalhado no capítulo 5) como um foco para lançar suas magias de clérigo.

DOMÍNIO DIVINO

Escolha um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Enganação, Guerra, Luz, Natureza, Tempestade ou Vida. O domínio da Vida é detalhado ao final da descrição da classe e fornece exemplos dos deuses associados a eles. Consulte o LIVRO DO JOGADOR para detalhes de todos os outros domínios.

Essa escolha, realizada no 1º nível, concede magias de domínio e outras características. Ela também concede a você outras formas de utilizar o Canalizar Divindade quando ganhar a característica no 2º nível, bem como outros benefícios no 6º, 8º e 17º níveis.

MAGIAS DE DOMÍNIO

Cada domínio tem uma lista de magias – as magias de domínio – que você adquire nos níveis especificados pelo seu domínio. Quando você ganha uma magia de domínio, você sempre a tem preparada, e essa magia não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você tem uma magia de domínio que não aparece na lista de magias de clérigo, mesmo assim ela é uma magia de clérigo para você.

CANALIZAR DIVINDADE

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Expulsar Mortos-vivos e um efeito determinado pelo seu domínio. Alguns domínios conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada domínio.

Quando você usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa terminar

um descanso curto ou longo para usar a característica de novo.

Alguns efeitos requerem teste de resistência. Quando você usar um desses efeitos, a CD é igual a das suas magias de clérigo.

A partir do 6º nível, você pode Canalizar Divindade duas vezes entre descansos e a partir do 18º nível, três vezes. Você recupera os usos dessa característica quando termina um descanso curto ou longo.

CANALIZAR DIVINDADE: EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir de você com o melhor de suas habilidades e de forma alguma pode mover-se a menos de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas Correr ou tentar escapar de um efeito que a impede de mover-se. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

APRIMORAMENTO DE ATRIBUTO

Ao chegar no 4º nível, e de novo no 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

DESTRUIR MORTOS-VIVOS

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo falhar no teste de resistência contra a sua característica Expulsar Mortos-vivos, é instantaneamente destruído se seu Nível de Desafio for menor ou igual ao valor da tabela Destruir Mortos-vivos, de acordo com seu nível de clérigo.

DESTRUIR MORTOS-VIVOS

Nível de Clérigo	Destrói mortos-vivos de ND.
5º	½ ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

INTERVENÇÃO DIVINA

A partir do 10º nível, você pode rogar à sua divindade para que auxilie você em uma árdua tarefa.

Implorar pelo auxílio requer uma ação. Você precisa descrever o que precisa e realizar uma jogada de d%. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de clérigo, sua divindade intervém. O Mestre escolhe a natureza da intervenção. O efeito de qualquer magia de clérigo ou magia de domínio é apropriado como resultado.

Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar essa característica de novo por 7 dias. Do contrário, você pode usá-la de novo após terminar um descanso longo.

No 20º nível, seus pedidos de intervenção funcionam automaticamente, é desnecessário jogar dados.

DOMÍNIOS DIVINOS

Em um panteão, cada divindade tem influência sobre certos aspectos da vida mortal e da civilização, chamados de domínios divinos. Juntando-se os domínios sobre os quais uma divindade tem influência, têm-se um conjunto denominado portfólio da divindade. Por exemplo, o portfólio do deus grego Apollo inclui os domínios do Conhecimento, da Luz e da Vida. Como um clérigo, você escolhe um aspecto de sua divindade para enfatizar, ganhando os poderes relativos àquele domínio.

Essa escolha pode ainda corresponder a um grupo dedicado àquele deus. Apollo, por exemplo, pode ser venerado em uma região como Phoebus (“radiante”) Apollo, enfatizando sua associação sobre o domínio da Luz, e em outro local como Apollo Acesius (“curandeiro”), enfatizando seu domínio sobre a Vida. Da mesma forma, o domínio que você escolher poderia simplesmente representar uma preferência pessoal, o aspecto da divindade que mais agrada você.

A descrição de cada domínio inclui exemplos de divindades que têm influência sobre eles. Estão incluídos deuses dos mundos de Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance e de Eberron, além dos antigos panteões Célticos, Egípcios, Gregos e Nórdicos.

DOMÍNIO DA VIDA

O domínio da vida foca na vívida energia positiva – uma das forças fundamentais do universo – que sustenta toda a vida. Os deuses da vida promovem a vitalidade e a saúde, curando os doentes e feridos, cuidando dos necessitados, além de afastar as forças da morte e hordas de mortos-vivos. Quase toda divindade não maligna pode alegar influência sobre esse domínio. Em particular divindades da agricultura (como Chauntea, Arawai e Demeter), do sol (como Lathander, Pelor e Re-Horakhty), da cura ou resistência (como Ilmater, Mishakal, Apollo e Diancecht), e do lar e comunidade (como Hestia, Hathor e Boldrei).

MAGIAS DO DOMÍNIO DA VIDA

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>benção, curar ferimentos</i>
3º	<i>arma espiritual, restauração menor</i>
5º	<i>fonte de esperança, reviver</i>
7º	<i>guardião da fé, proteção contra morte</i>
9º	<i>curar ferimentos em massa, reviver os mortos</i>

PROFICIÊNCIA BÔNUS

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

DISCÍPULO DA VIDA

Também no 1º nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você lançar uma magia de cura para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da magia.

CANALIZAR DIVINDADE: PRESERVAR A VIDA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para curar os feridos.

Como uma ação, você usa seu símbolo sagrado para invocar energia que pode recuperar um total de 5 vezes seu nível de clérigo em pontos de vida. Você escolhe qualquer criatura a até 9 metros de você e divide esses pontos entre elas. Essa característica só pode curar as criaturas a até metade de seus pontos de vida máximo. Você não pode usar essa característica em um morto-vivo ou constructo.

CURANDEIRO ABENÇOADO

A partir do 6º nível, as magias que você lança para curar os outros também curam você. Quando lançar uma

magia de cura em outra criatura, você também recupera pontos de vida, em um total de 2 + nível da magia.

ATAQUE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você causa dano extra de 1d8 radiante ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

CURA SUPREMA

A partir do 17º nível, quando jogar de dados para recuperar pontos de vida com uma magia, você usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de recuperar 2d6 pontos de vida, você recupera 12.

GUERREIRO

Uma humana em sua armadura de batalha empunha seu escudo antes de ir ao encontro de um bando de goblins. Um elfo atrás dela, em seu corselete de couro batido, salpica os goblins com flechas atiradas de seu primoroso arco. O meio-orc próximo dá ordens visando coordenar os ataques dos dois combatentes para obter a melhor vantagem.

Um anão em sua cota de malha coloca seu escudo entre à clava de um ogro e seu companheiro, direcionando o ataque mortal para o outro lado. Seu companheiro, um meio-elfo em sua brunea, brande suas duas cimitarras em um turbilhão de golpes, rodeando o ogro a procura de um ponto fraco em suas defesas.

Um gladiador luta por esporte em uma arena, um mestre com seu tridente e rede, hábil em prender os inimigos e arrastá-los para delírio da plateia – e sua própria vantagem tática. A espada de seu oponente lampeja com um brilho azul um instante antes de um relâmpago atingi-lo pelas costas.

Todos esses heróis são guerreiros, talvez a mais diversificada classe de personagens nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Cavaleiros em missões, lordes conquistadores, campeões reais, infantaria de elite, mercenários rígidos e bandidos reis, como guerreiros, eles compartilham de uma maestria com armas e armaduras sem precedentes, bem como um vasto conhecimento e habilidades em combate. E eles estão bem familiarizados com a morte, seja simplesmente conhecendo-a ou desafiando-a cara a cara.

ESPECIALISTAS BEM SUPRIDOS

Guerreiros aprendem o básico de todos os estilos de combate. Todo guerreiro sabe brandir um machado, esgrimir uma rapieira, empunhar uma espada longa ou uma espada grande, usar um arco ou mesmo prender inimigos em uma rede com algum grau de perícia. Da mesma forma, um guerreiro sabe usar escudos e qualquer tipo de armadura. Além do conhecimento básico, cada guerreiro se especializa em certo estilo de combate. Alguns se concentram na arquearia, outros em lutar com duas armas ao mesmo tempo e ainda existem aqueles que aprimoram suas habilidades marciais com magia. Essas combinações de ampla

capacidade generalista e uma vasta especialização tornam os guerreiros combatentes superiores nos campos de batalha e masmorras.

TREINADO PARA O PERIGO

Nem todo membro da patrulha da cidade, da milícia ou do exército da rainha é um guerreiro. Muitos deles são soldados relativamente treinados somente com o básico do conhecimento de combate. Soldados veteranos, oficiais militares, guarda-costas treinados, cavaleiros dedicados e figuras similares são guerreiros.

Alguns guerreiros são compelidos a usar seu treinamento como aventureiros. Explorar masmorras, matar monstros e outros trabalhos perigosos, comuns a aventureiros, são uma segunda natureza para o guerreiro, não tão diferente da vida que ele ou ela deixou para trás. Talvez existam grandes riscos, mas também grandes recompensas – poucos guerreiros na patrulha da cidade têm a oportunidade de descobrir a espada mágica língua flamejante, por exemplo.

CRIANDO UM GUERREIRO

Conforme você constrói o seu guerreiro, é importante pensar em dois elementos relativos à história do seu personagem: onde você conseguiu seu treinamento em combate e o que o diferencia dos outros guerreiros ao seu redor? Você era de alguma forma cruel? Conseguiu uma ajuda extra de um mentor, talvez por sua excepcional dedicação? O que o trouxe para esse tipo de treinamento em primeiro lugar? Uma ameaça à sua terra natal, uma sede de vingança, uma necessidade de provar a si mesmo, podem ser todos esses motivos.

Você pode ter aproveitado um treinamento formal no exército real ou em uma milícia local. Talvez você treinou na academia de guerra, aprendendo estratégias, táticas e história militar. Ou ainda pode ter sido um autodidata – rude, mas bem testado. Você escolheu o caminho da espada como uma fuga da vida na fazenda ou para seguir uma orgulhosa tradição familiar. Onde obteve suas armas e armaduras? Elas podem ser de uso militar ou uma herança de família, talvez você economizou por muitos anos para comprá-las. O seu equipamento é agora sua posse mais importante – a única coisa que está entre você e o abraço da morte.

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um guerreiro rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, coloque seu atributo mais alto em Força ou Destreza. Isso depende do seu foco, seja em ataques corpo a corpo ou em arquearia (ou em armas ágeis). Segundo, coloque o próximo atributo mais alto em Constituição. Terceiro, escolha o antecedente Soldado.

O GUERREIRO

Nível	Proficiência	Características
1º	+2	Estilo de Combate, Retomar o Fôlego
2º	+2	Pulso de Ação (1 uso)
3º	+2	Arquétipo Marcial
4º	+2	Aprimoramento de Atributo
5º	+3	Ataque Adicional
6º	+3	Aprimoramento de Atributo
7º	+3	Característica do Arquétipo Marcial
8º	+3	Aprimoramento de Atributo
9º	+4	Indominável (1 uso)
10º	+4	Característica do Arquétipo Marcial
11º	+4	Ataque Adicional (2)
12º	+4	Aprimoramento de Atributo
13º	+5	Indominável (2 usos)
14º	+5	Aprimoramento de Atributo
15º	+5	Característica do Arquétipo Marcial
16º	+5	Aprimoramento de Atributo
17º	+6	Pulso de Ação (2 usos), Indominável (3 usos)
18º	+6	Característica do Arquétipo Marcial
19º	+6	Aprimoramento de Atributo
20º	+6	Ataque Adicional (3)

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um guerreiro, você terá as seguintes características:

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de guerreiro

Pontos de vida no 1º nível: 10 + seu modificador de Constituição

Pontos de vida em níveis mais altos: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de guerreiro depois do 1º

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Todas as armaduras e escudos

Armas: Armas simples, armas comuns

Ferramentas: Nenhum

Testes de Resistência: Força, Constituição

Perícias: Escolha duas entre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) cota de malha ou (b) corselete de couro, arco longo e 20 flechas
- (a) uma arma comum e um escudo ou (b) duas armas comuns
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) duas machadinhas
- (a) um kit do aventureiro ou (b) um kit do explorador

ESTILO DE COMBATE

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

LUTA COM ARMA GRANDE

Quando você obter 1 ou 2 nas jogadas de dano com uma arma de ataque corpo a corpo que estiver empunhando com as duas mãos, você pode jogar o dano de novo e usar a nova jogada, mesmo que resultem em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metros de você, você pode usar sua

reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

LUTA COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

RETOMAR O FÔLEGO

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a $1d10 +$ seu nível de guerreiro.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

PULSO DE AÇÃO

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

ARQUÉTIPO MARCIAL

No 3º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir suas técnicas e estilos de combate. O arquétipo Campeão é detalhado no final da descrição da classe. Consulte o LIVRO DO JOGADOR para informações de outros arquétipos. Seu arquétipo confere a você características especiais no 3º nível e de novo nos 7º, 10º, 15º e 18º níveis.

APRIMORAMENTO DE ATRIBUTO

Ao chegar no 4º nível, e de novo no 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

ATAQUE ADICIONAL

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para 4 quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

INDOMINÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar de novo um teste de resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar no 17º nível.

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar seu poder em combate. O arquétipo marcial que você escolhe seguir reflete essa escolha.

CAMPEÃO

O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal. Aqueles que trilham o caminho desse arquétipo combinam rigorosos treinamentos com excelência física para desferir golpes devastadores.

ACERTO CRÍTICO APRIMORADO

A partir do 3º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

ATLETA RENOMADO

A partir do 7º nível, você adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste que envolva Força, Destreza ou Constituição que você não seja proficiente.

Além disso, quando você fizer um salto longo, o alcance em metros que poderá saltar aumenta em 0,3 vezes o seu modificador de Força.

ESTILO DE COMBATE ADICIONAL

No 10º nível, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe.

ACERTO CRÍTICO SUPERIOR

A partir do 15º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

SOBREVIVENTE

No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Constituição se não estiver com mais que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

LADINO

Sinalizando para seus companheiros esperarem, uma halfling esgueira-se à frente pelo corredor da masmorra. Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas e abre a fechadura em um piscar de olhos. Ela então desaparece nas sombras, ao mesmo tempo em que seu companheiro guerreiro se move para abrir a porta com um chute.

Uma humana espreita-se nas sombras de um beco, enquanto seu cúmplice se prepara para a parte dele na emboscada. Quando seu alvo – um notório traficante de escravos – passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos vem investigar e a lâmina da assassina corta sua garganta antes mesmo dele ser capaz de emitir qualquer som.

Disfarçando uma risadinha, uma gnomo agita seus dedos e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. No momento seguinte, as chaves estão em suas mãos, a porta da cela está aberta e ela e seus companheiros estão livres para escapar.

Ladinos contam com sua perícia, furtividade e as vulnerabilidades de seus inimigos para obter vantagem em qualquer situação. Eles possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando desenvoltura e versatilidade, a chave de qualquer grupo aventureiro de sucesso.

PERÍCIA E PRECISÃO

Ladinos dedicam muito de seus recursos para se tornarem mestres em várias perícias, bem como aperfeiçoar suas habilidades em combate, adquirindo uma vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e trapaça, enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los nas masmorras, como escalada, encontrar e desarmar armadilhas, e abrir fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso, bem naquele lugar que mais machuca, do que derrubar um oponente com uma série de ataques. Ladinos possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo, e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas outras habilidades.

UMA VIDA ÀS SOMBRAS

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos. A maioria deles vive o pior estereótipo da classe, levando a vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, esses canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos opera independentemente, mas às vezes recrutam aprendizes para ajudá-los em seus golpes e assaltos. Uma pequena parcela dos ladinos vive honestamente como chaveiros, investigadores ou exterminadores, o que pode ser um trabalho perigoso em um mundo que ratos atroz – e homens-rato – assombram os esgotos.

Como aventureiros, os ladinos pendem para ambos os lados da lei. Alguns são criminosos calejados que decidiram procurar sua fortuna em montes de tesouros, enquanto outros levam uma vida de aventura para escapar da lei. Alguns aprenderam e aperfeiçoaram suas perícias com o propósito explícito de se infiltrar em ruínas antigas e criptas escondidas na busca de tesouros.

CRIANDO UM LADINO

Conforme você cria o seu ladino, considere a relação do seu personagem com a lei. Você tem um passado criminoso – ou presente? Está fugindo da lei ou da fúria do mestre de sua guilda de ladrões? Ou você deixou sua guilda em busca de mais riscos e maiores recompensas? É a ambição que o direciona em suas aventuras ou algum outro desejo ou ideal?

Qual foi o gatilho que tirou você de sua vida pregressa? Foi um grande golpe ou um roubo terrivelmente errado que fez você reavaliar sua carreira? Talvez você teve sorte em um roubo bem sucedido e conseguiu dinheiro suficiente para escapar da sua vida miserável. Será que a sede pela estrada finalmente chamou você para longe de seu lar? Talvez você encontrou-se subitamente separado de sua família ou mentor, e precisou encontrar uma nova forma de sustento. Ou talvez fez um novo amigo – outro membro de seu grupo de aventureiros – que o mostrou novas possibilidades de ganhar a vida e empregar seus talentos particulares.

criação rápida

Você pode fazer um ladino rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, coloque seu atributo mais alto em

Destreza. Depois, faça Inteligência seu segundo atributo mais alto se quiser se sobressair em Investigação. Escolha Carisma, no entanto, se planeja enfatizar o blefe e interação social. Segundo, escolha o antecedente Criminoso.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como ladino, você ganha as seguintes características:

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de ladino

Pontos de vida no 1 nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida em níveis mais altos: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de ladino depois do 1º

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves

Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras e espadas curtas

Ferramentas: Ferramentas de ladrão

Testes de Resistência: Destreza, Inteligência

Perícias: Escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Percepção, Persuasão e Prestidigitação

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) uma rapieira ou (b) uma espada longa
- (a) um arco curto e aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta
- (a) kit do assaltante ou (b) kit do aventureiro ou (c) kit do explorador
- Corselete de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão.

ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias que seja proficiente, ou uma perícia que seja proficiente e ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de atributo que fizer com elas.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

ATAQUE FURTIVO

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma ágil ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metros de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

Essa quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

GÍRIAS DE LADRÃO

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens. Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladinos se esconderem.

AÇÃO ASTUTA

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Correr, Desengajar ou Esconder-se.

O LADINO

Nível	Proficiência	Ataque	
		Furtivo	Características
1º	+2	1d6	Especialização, Ataque Furtivo, Gírias de Ladrão
2º	+2	1d6	Ação Astuta
3º	+2	2d6	Arquétipo Ladino
4º	+2	2d6	Aprimoramento de Atributo
5º	+3	3d6	Esquiva Aprimorada
6º	+3	3d6	Especialização
7º	+3	4d6	Evasão
8º	+3	4d6	Aprimoramento de Atributo
9º	+4	5d6	Característica do Arquétipo Ladino
10º	+4	5d6	Aprimoramento de Atributo
11º	+4	6d6	Talento Confiável
12º	+4	6d6	Aprimoramento de Atributo
13º	+5	7d6	Característica do Arquétipo Ladino
14º	+5	7d6	Sentido Cego
15º	+5	8d6	Mente Perspicaz
16º	+5	8d6	Aprimoramento de Atributo
17º	+6	9d6	Característica do Arquétipo Ladino
18º	+6	9d6	Sagacidade
19º	+6	10d6	Aprimoramento de Atributo
20º	+6	10d6	Golpe de Sorte

ARQUÉTIPO LADINO

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para se equiparar através de exercícios de suas habilidades de ladino. O arquétipo Ladrão é detalhado aqui. Consulte o LIVRO DO JOGADOR para outros arquétipos. Sua escolha garante a você características especiais no 3º nível e de novo nos 9º, 13º e 17º níveis.

APRIMORAMENTO DE ATRIBUTO

Ao chegar no 4º nível, e de novo no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

ESQUIVA APRIMORADA

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

EVASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia *tempestade de gelo*. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste no qual puder adicionar o seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

SENTIDO CEGO

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você.

MENTE PERSPICAZ

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

SAGACIDADE

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

GOLPE DE SORTE

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural.

Uma vez que você usa essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

ARQUÉTIPOS LADINOS

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias, na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas diferentes ladinos orientam seus talentos em direções variadas, personificadas pelos vários arquétipos ladinos. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente a indicação de sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

LADRÃO

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem esse arquétipo, mas também aqueles ladinos que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

MÃOS RÁPIDAS

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Astuta para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

ANDARILHO DE TELHADOS

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

FURTIVIDADE SUPREMA

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não mover-se mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

USAR DISPOSITIVO MÁGICO

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora

todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

REFLEXOS DE LADRÃO

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

MAGO

Vestida com uma túnica prata que denota seu posto, uma elfa fecha seus olhos para distanciar-se das distrações do campo de batalha e entoa o seu canto sereno. Dedos se agitam à sua frente, ela completa sua magia e lança uma pequena centelha de fogo em direção aos inimigos, explodindo em chamas e incêndio que engolfa os soldados.

Verificando mais de uma vez o seu trabalho, um humano inscreve um círculo mágico com giz no chão de pedra, então espalha pó de ferro ao longo de cada linha e curva graciosas. Quando o círculo está completo, ele murmura um longo encantamento. Um buraco se abre no espaço dentro do círculo, trazendo um cheiro de enxofre de outro plano bem distante.

Agachado no chão em um cruzamento da masmorra, um gnomo joga um punhado de pequenos ossos com símbolos místicos escritos, murmurando algumas palavras de poder sobre eles. Ele fecha os olhos para receber as visões mais claramente, acena com a cabeça lentamente, então abre os olhos e aponta para baixo, indicando a passagem à sua esquerda.

Os magos são usuários de magia soberanos, unidos e definidos como uma classe pelas magias que lançam. Usufruindo de uma trama sutil de magia que permeia o cosmos, os magos lançam magias de fogo explosivo, arcos de relâmpagos, enganos sutis e controle de mentes pela força. Sua magia invoca monstros de outros planos de existência, vislumbra o futuro ou transforma inimigos mortos em zumbis. Suas magias mais poderosas podem mudar uma substância em outra, evocar meteoros que caem do céu ou abrir portais para outros mundos.

ESTUDIOSOS DO ARCANISMO

Selvagem e enigmático, variado nas formas e funções, o poder da magia atrai estudiosos que buscam dominar seus mistérios. Alguns aspiram ser como deuses, moldando a realidade à sua vontade. Embora lançar uma magia básica requer meramente a pronúncia de algumas palavras estranhas, gestos fugazes, e às vezes um punhado ou um grupo de materiais exóticos, esses materiais mal denotam a experiência alcançada após anos de aprendizagem e incontáveis horas de estudo.

Magos vivem e morrem por suas magias. Todo o resto é secundário. Eles aprendem novas magias a

medida que eles experimentam e crescem em experiência. Também podem aprender magias de outros magos, de tomos antigos ou escrituras, e de criaturas anciãs (como as fadas) que são imersas em magia.

O FASCÍNIO DO CONHECIMENTO

O dia a dia de um mago não é nada comum. O mais próximo de uma vida normal que um mago pode conseguir é ser um sábio ou professor em uma biblioteca ou universidade, ensinando aos outros os segredos do multiverso. Outros magos vendem seus serviços como videntes, trabalham com as forças militares, ou buscam uma vida de crimes ou dominação.

Mas o fascínio pelo conhecimento e poder atrai até mesmo os magos mais reservados para longe da segurança de seus laboratórios e bibliotecas, e os envia para ruínas e cidades perdidas. A maioria deles acredita que os magos de civilizações antigas sabiam segredos que se perderam pelas eras. Descobrir esses segredos pode abrir caminhos para um poder maior do que qualquer magia conhecida na presente época.

CRIANDO UM MAGO

Criar um personagem mago requer uma história com pelo menos um evento extraordinário. Como foi o seu primeiro contato com a magia? Como você descobriu que tinha a aptidão para isso? Você tem um talento natural ou estudou muito e praticou incessantemente? Você encontrou alguma criatura mágica ou um tomo muito antigo que ensinou a você o básico da magia?

O que tirou você de uma vida de estudos? Seu primeiro contato com o conhecimento mágico o deixou sedento por mais? Você obteve uma informação de uma fonte secreta de conhecimento, inacessível a outros magos? Talvez você esteja simplesmente ansioso para testar suas habilidades com magia recém descobertas frente aos perigos.

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um mago rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, coloque seu atributo mais alto em Inteligência, seguido por Constituição ou Destreza. Segundo, escolha o antecedente Sábio. Terceiro, escolha os truques: *luz, mãos mágicas e raio de gelo,*

juntamente com as magias de 1º nível para o seu grimório: *armadura arcana, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos e sono.*

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como mago, você ganha as seguintes características:

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de mago

Pontos de Vida no 1º nível: 6 + modificador de Constituição

Pontos de Vida em níveis mais altos: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de mago depois do 1º

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, bestas leve, bordões, dardos e fundas

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

Perícias: Escolha duas entre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) um bordão ou (b) uma adaga
- (a) uma bolsa de componentes (b) um foco arcano
- (a) kit do estudioso ou (b) um kit do explorador
- Um grimório

MAGIAS

Como um estudante da magia arcana, você possui um livro de magias (ou grimório) que revela os primeiros vislumbres de seu verdadeiro poder. Consulte o capítulo 10 para as regras gerais sobre lançar magias e o capítulo 11 para conferir a lista de magias de mago.

TRUQUES

A partir do 1º nível, você conhece três truques à sua escolha da lista de magias de mago. Você aprende truques adicionais conforme avança de nível, como mostra a coluna Truques Conhecidos na tabela O Mago.

O MAGO

Nível	Proficiência	Características	Truques Conhecidos	Espaços de Magia por Nível de Magia								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Magias, Recuperação Arcana	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Tradição Arcana	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Aprimoramento de Atributo	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Característica da Tradição Arcana	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Aprimoramento de Atributo	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Característica da Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Aprimoramento de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Característica da Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Aprimoramento de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Maestria em Magia	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	-	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Assinatura Mágica	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

GRIMÓRIO

A partir do 1º nível, você possui um grimório contendo seis magias de 1º nível da lista de magias de mago à sua escolha.

PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

A tabela O Mago mostra quantos espaços de magia você possui para lançar suas magias de 1º nível e superiores. Para lançar uma dessas magias, você precisa usar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara uma lista de magias de mago que estarão disponíveis para serem lançadas. Para tanto, você escolhe um número de magias de mago de seu grimório igual ao seu modificador de Inteligência + seu nível de mago (mínimo de 1 magia). A magia precisa ser do mesmo nível que o espaço disponível para lançá-la.

Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, você possui 4 espaços de magia de 1º nível e 2 espaços de magia de 2º nível. Com Inteligência 16 (modificador +3), sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º e 2º nível de seu grimório, em qualquer combinação. Se você preparar a magia de 1º nível *mísseis mágicos*, você poderá lançá-la utilizando um espaço de 1º ou 2º nível de magia. Lançar a magia não a remove de sua lista de magias preparadas.

Você pode mudar sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de mago requer que você gaste um tempo estudando seu grimório e memorizando as palavras e gestos, para efetivamente lançar a magia: ao menos 1 minuto por nível de magia para cada magia que você quiser preparar em sua lista.

ATRIBUTO PARA LANÇAR MAGIAS

Inteligência é o seu atributo usado para lançar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudos e memorização. Você usa seu valor de Inteligência quando uma magia fizer referência ao seu atributo para lançar magias. Ainda, você usa seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você lança e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque para suas magias = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

RITUAIS

Você pode lançar uma magia de mago como um ritual se a magia tiver a marcação ritual, desde que a possua em seu grimório. Você não precisa ter essa magia preparada.

FOCO MÁGICO

Você pode utilizar um foco arcano (encontrados no capítulo 5) como um foco para lançar suas magias de mago.

APRENDENDO MAGIAS DO 1º NÍVEL OU SUPERIOR

A cada nível de mago adquirido, você pode adicionar duas magias de mago à sua escolha em seu grimório. Cada uma dessas magias deve ser de um nível que você possua espaços de magia, conforme mostra a tabela O Mago. Em suas aventuras, você pode encontrar outras magias e adicioná-las em seu grimório (consulte a nota "O Grimório do Mago").

RECUPERAÇÃO ARCANA

Você aprendeu como recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia quando você terminar um descanso curto, você pode escolher espaços de magia gastos para recuperá-los. Os espaços gastos a serem recuperados podem ser de qualquer combinação de níveis de magia, desde que sejam iguais ou inferiores a metade de seu nível de mago (arredondado para cima) e nenhum deles seja de 6º ou superior.

Por exemplo, se você é um mago de 4º nível, você pode recuperar até 2 espaços de magia gastos. Você pode recuperar os espaços de uma magia de 2º nível ou os espaços de duas magias de 1º nível.

TRADIÇÕES ARCANAS

Quando alcança o 2º nível, você pode escolher uma Tradição Arcana, moldando sua prática de magia em uma das seis escolas: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação. A escola de Evocação é detalhada no final da descrição da classe. Consulte o LIVRO DO JOGADOR para mais informações sobre as outras escolas.

Sua escolha confere características no 2º nível e de novo no 6º, 10º e 14º níveis.

APRIMORAMENTO DE ATRIBUTO

Quando você alcança o 4º nível, e de novo no 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou você pode aumentar dois atributos da sua escolha em 1. Como é normal, você não pode

aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

MAESTRIA EM MAGIA

No 18º nível, você alcança tamanha maestria em determinadas magias que pode lançá-las à vontade. Você escolhe uma magia de mago de 1º nível e uma magia de mago de 2º nível de seu grimório. Você as lança em seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Caso queira, você pode lançá-las com um espaço de nível superior, porém gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

ASSINATURA MÁGICA

Quando alcançar o 20º nível, você adquire domínio completo de duas poderosas magias e pode lançá-las sem muito esforço. Escolha duas magias de mago de 3º nível em seu grimório como sua assinatura mágica. Você sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de você poder lançar cada uma das magias escolhidas uma vez ao dia como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço. Quando o fizer, você não poderá fazê-lo de novo antes de terminar um descanso curto ou longo.

Se você quiser lançar essas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços de magias, como normalmente se faz.

TRADIÇÕES ARCANAS

O estudo de magia é antigo, remetendo às primeiras descobertas letais da magia. Está firmemente estabelecido nos mundos de D&D, com várias tradições dedicadas ao seu complexo estudo.

A tradição arcana mais comum no multiverso envolve as escolas da magia. Magos através das eras catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas escolas, como descrito no capítulo 10. Em alguns lugares, essas tradições são literalmente escolas. Um mago pode estudar na Escola de Ilusão, enquanto outro estuda em um ponto diferente da cidade na Escola de Encantamento. Em outras instituições, elas funcionam mais como departamentos acadêmicos, com faculdades rivais competindo por estudantes e financiamentos. Mesmo os magos que treinam aprendizes na solidão de suas

próprias torres, utilizam essa divisão da magia em escolas como um instrumento pedagógico, já que as magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

ESCOLA DE EVOCAÇÃO

Você foca seu estudo para criar poderosos efeitos elementais, como um frio cortante, chama intensa, trovão estrondoso, relâmpago devastador e ácido ardente. Alguns evocadores encontram emprego nas forças militares, servindo como artilharia para explodir fileiras inimigas de longe. Outros usam seu poder espetacular para proteger os fracos, enquanto alguns buscam o ganho próprio como bandidos, aventureiros ou aspirantes de tiranos.

EVOCAÇÃO ERUDITA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de evocação em seu grimório é reduzido à metade.

MAGIAS ESCULPIDAS

A partir do 2º nível, você pode criar bolsões de segurança contra os efeitos de suas magias de evocação. Quando você lançar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que você possa ver, você pode escolher um número delas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistências contra a magia lançada e elas não sofrem dano se normalmente sofreriam metade em um sucesso no teste de resistência.

TRUQUE POTENTE

A partir do 6º nível, seus truques de dano afetam até mesmo as criaturas que evitariam a força daquele efeito. Quando uma criatura passa em um teste de resistência de seus truques, ela sofre metade do dano (se existir), mas não sofre nenhum efeito adicional.

EVOCAÇÃO POTENCIALIZADA

A partir do 10º nível, você pode adicionar seu modificador de Inteligência no resultado das jogadas de dano de qualquer magia de evocação de mago que você lançar.

CARGA EXPLOSIVA

A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando você lançar uma

magia de mago de 5º nível ou inferior que cause dano, a magia causa o dano máximo.

A primeira vez que fizer isso, você não sofre qualquer efeito adverso. Porém, se usar de novo essa característica antes de terminar um descanso longo, você sofre 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após lançá-la. Cada vez que você usá-la antes de terminar um descanso longo, o dano necrótico por nível da magia aumenta em 1d12. Esse dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

O SEU GRIMÓRIO

As magias que você pode adicionar em seu grimório, a medida que sobe de nível, refletem suas próprias pesquisas arcanas, conduzidas à sua maneira, bem como as suas descobertas sobre a natureza do multiverso. Você pode encontrar outras magias durante suas aventuras, como um feitiço escrito em um pergaminho que estava no baú de um mago maligno, por exemplo, ou em um tomo empoeirado de uma biblioteca antiga.

Copiar magias para o seu grimório. Quando você encontrar uma magia de mago de 1º nível ou superior, você pode adicioná-la em seu grimório, desde que seja de um nível que você possua espaços de magia, além de dispor de tempo para decifrá-la e copiá-la.

Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir suas formas básicas e então precisa decifrar a notação singular utilizada pelo mago que a escreveu. Você deve praticar a magia até entender os sons e gestos exigidos, para então transcrevê-la em seu grimório com sua própria notação.

Para cada nível da magia a ser copiada, gasta-se 2 horas e 50 po. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, você pode preparar a magia copiada como as suas outras magias.

Substituir o Grimório. Você pode copiar uma magia de seu grimório em outro livro – por exemplo, se você quiser fazer uma cópia reserva de seu grimório. O processo é igual ao de copiar uma nova magia em seu grimório, só que mais rápido e fácil, pois o mago entende suas próprias notações e sabe como lançar a magia. Você precisa gastar somente 1 hora e 10 po para cada nível de magia copiada.

Se perder o seu grimório, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever suas magias preparadas em um novo grimório. Preencher o restante do grimório exigirá de você encontrar novas magias, como normalmente se faz. Por essa razão, muitos magos mantêm seus grimórios reservas em lugares seguros.

A Aparência do Grimório. Seu grimório é uma compilação de magias, com sua própria decoração e anotações de rodapé. Pode ser um livro de couro simples e funcional, recebido como presente de seu mestre, ou um tomo finamente encadernado com bordas douradas que você encontrou em uma antiga biblioteca, ou mesmo um conjunto de soltas amontoadas após você perder seu grimório anterior em um acidente.

CAPÍTULO 4: PERSONALIDADE E ANTECEDENTE

PERSONAGENS SÃO DEFINIDOS POR MUITO mais do que sua raça e classe. Eles são indivíduos com suas próprias histórias, interesses, conexões e capacidades que vão além do que sua raça ou classe podem definir. Esse capítulo apresenta os detalhes que distinguem os personagens uns dos outros, incluindo o básico, como os nomes e a descrição física, as regras de antecedentes e idiomas, a aqueles pontos mais refinadas, como os detalhes de sua personalidade e tendência.

DETALHES DO PERSONAGEM

O nome do seu personagem e a descrição física podem ser as primeiras coisas que os outros jogadores na mesa aprenderão sobre você. É melhor pensar como essas características refletem o personagem que você tem em mente.

NOME

A descrição racial do seu personagem inclui alguns exemplos de nomes para os membros daquela raça. Gaste um tempo pensando nisso, mesmo que for escolhê-lo de uma lista.

SEXO

Você pode jogar com um personagem do sexo masculino ou feminino sem receber benefícios adicionais ou sofrer desvantagens por isso. Pense sobre como seu personagem se comporta em relação à expectativa de comportamento sobre sexo, gênero e sexualidade. Por exemplo, um clérigo drow masculino despreza a divisão tradicional de gêneros da sociedade drow, o que pode ter sido a razão para que seu personagem tenha abandonado aquela sociedade e decidido subir à superfície.

Você não precisa ficar limitado a noções binárias de sexo e gênero. O deus elfo Corellon Larethian é muitas vezes visto como andrógino ou hermafrodita, por exemplo, e alguns elfos no multiverso foram feitos a sua imagem e semelhança. Você também poderia jogar com um personagem feminino que se apresenta como homem, um homem que se sente aprisionado em um corpo feminino, ou uma anã barbada que odeia ser

confundida com um anão. Sendo assim, a orientação sexual do seu personagem é de sua total escolha.

ALTURA E PESO

Você decide a altura e o peso do seu personagem e pode usar a informação fornecida na descrição de sua raça ou na tabela de altura e peso aleatórios. Pense nos valores de atributo do seu personagem e sua influência na altura e peso. Um personagem fraco e ágil pode ser magro. Um personagem forte e resiliente pode ser alto ou apenas pesado.

Se quiser, você pode jogar aleatoriamente a altura e peso do seu personagem. A jogada de dado obtida na coluna "Modificador de Altura", dividido por 40, determina a altura adicional (em metros) do personagem além de seu valor base. Esse mesmo resultado dos dados, multiplicado por 0,5 e pela jogada de dado ou quantidade descrita na coluna "Modificador de Peso", determina o peso adicional do seu personagem (em kg) além de seu valor base.

TIKA E ARTEMIS: PERSONAGENS CONTRASTANTES

Os detalhes nesse capítulo fazem uma grande diferença ao demonstrar como seu personagem é diferente de qualquer outro. Considere os seguintes guerreiros humanos.

Vinda do cenário de Dragonlance, Tika Waylan foi uma adolescente imprudente que teve uma infância difícil. Filha de um ladrão, ela fugiu de casa e exercitou o negócio do pai nas ruas de Solace. Quando ela tentou roubar o proprietário da Hospedaria Derradeiro Lar foi pega no ato, e o proprietário a acolheu, dando a ela um emprego como garçom. Mas quando os draconianos devastaram a cidade de Solace e destruíram a estalagem, a necessidade forçou Tika a se aventurar ao lado de amigos que ela conhecera na sua infância. Sua habilidade como guerreira (uma frigideira continua a ser uma de suas armas favoritas) combinada com sua história nas ruas deram a ela valiosas habilidades para sua carreira de aventureira.

Artemis Entreri cresceu nas ruas de Calimporto, em Forgotten Realms. Ele usou de seu raciocínio, força e agilidade para esculpir seu próprio território em uma cidade de centenas de favelas. Após vários anos, ele atraiu a atenção de um dos mais poderosos líderes de guilda, e ascendeu rapidamente na organização, apesar da pouca idade. Artemis veio a ser o assassino favorito de um dos paxás da cidade, quem o enviou até o longínquo Vale do Vento Gélido para recuperar uma gema roubada. Ele é um assassino profissional, constantemente se desafiando para melhorar as próprias habilidades.

Tika e Artemis são ambos humanos e guerreiros (com alguma experiência como ladinos), possuindo índices elevados de Força e Destreza, mas é aí que a similaridade termina.

Por exemplo, como humana, Tika tem uma altura de 1,42 metros mais (2d10 ÷ 40) metros. Sua jogadora, com 2d10, obtém um total de 12 (12 ÷ 40 = 0,30), então Tika mede 1,72 metros de altura (1,42 + 0,30 = 1,72). Então o jogador utiliza esse mesmo número, o resultado de 12, e o multiplica por 0,5 e pelo resultado de 2d4. O resultado de 2d4 é 3, então Tika pesa mais 18 kg (12 x 0,5 x 3 = 18) além do valor base de sua raça, um total de 73 kg.

ALTURA E PESO ALEATÓRIOS

Raça	Altura em metros		Peso em kg	
	Base	Extra	Base	Extra
Humano	1,42	+2d10 ÷40	55	x0,5 x2d4
Anão, colina	1,12	+2d4 ÷40	57,5	x0,5 x2d6
Anão, montanha	1,22	+2d4 ÷40	65	x0,5 x2d6
Elfo, alto	1,37	+2d10 ÷40	45	x0,5 x1d4
Elfo, floresta	1,37	+2d10 ÷40	50	x0,5 x1d4
Halfling	0,78	+2d4 ÷40	17,5	x0,25

OUTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Você escolhe a idade do seu personagem e a cor de seu cabelo, olhos e pele. Para adicionar um toque distinto, você pode incluir no seu personagem uma característica física incomum ou memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, ou o fato de ser manco.

TENDÊNCIA

Uma criatura típica nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS possui uma tendência, algo que descreve de maneira ampla sua moral e suas atitudes pessoais. A tendência é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro), o outro descreve as atitudes perante a sociedade e às leis (leal, caótico ou neutro). Assim, nove tendências distintas são definidas dessas possíveis combinações.

Esses breves resumos das nove tendências descrevem o comportamento típico de uma criatura que a possui. Os indivíduos podem variar significativamente desse comportamento típico e poucas pessoas são perfeitas e consistentemente fiéis aos preceitos básicos de sua tendência.

Leal e Bom (LB) é a tendência de criaturas que se pode contar para fazer o que é correto como é esperado pela sociedade. Dragões dourados, paladinos e muitos anões são leais e bons.

Neutro e Bom (NB) é a tendência do povo que faz o melhor que pode para ajudar outros de acordo com suas necessidades. Muitos celestiais, alguns gigantes das nuvens, e grande parte dos gnomos são neutros e bons

Caótico e Bom (CB) é a tendência de criaturas que agem de acordo com sua própria consciência, se importando pouco com as expectativas dos outros. Dragões de cobre, muitos elfos e unicórnios são caóticos e bons.

Leal e Neutro (LN) é a tendência dos indivíduos que agem de acordo com as leis, tradições ou códigos pessoais. Muitos monges e alguns magos são leais e neutros.

Neutro (N) é a tendência daqueles que preferem manter distância de questões morais e não tomar partido, fazendo o que aparenta ser melhor conforme a situação. O povo lagarto, muitos druidas e diversos humanos são neutros.

Caótico e Neutro (CN) é a tendência das criaturas que seguem seus caprichos, mantendo sua liberdade pessoal acima de tudo. Muitos bárbaros e ladinos, e alguns bardos, são caóticos e neutros.

Leal e Mau (LM) é a tendência das criaturas que conseguem metodicamente tudo o que querem, dentro dos limites de uma tradição, lei ou ordem. Diabos, dragões azuis e hobgoblins são leais e maus.

Neutro e Mau (NM) é a tendência daqueles que farão tudo o que quiserem, sem compaixão ou remorso. Muitos drows, alguns gigantes das nuvens e yugoloths são neutros e maus.

Caótico e Mau (CM) é a tendência de criaturas que agem com violência arbitrária, estimulada por sua ganância, ódio ou sede de sangue. Demônios, dragões vermelhos e orcs são caóticos e maus.

TENDÊNCIAS NO MULTIVERSO

Para muitas criaturas pensantes, a tendência é uma escolha moral. Humanos, anões, elfos e outras raças humanoides podem escolher seguir o caminho do bem ou do mal, da ordem ou do caos. Até onde se sabe, os deuses de tendência boa que criaram essas raças deram a elas o livre arbítrio para escolher seus caminhos morais, sabendo que bondade sem liberdade é escravidão.

As divindades malignas que criaram as outras raças, entretanto, as fizeram para que os servissem.

TIKA E ARTEMIS: TENDÊNCIA

Tika Waylan é neutra e boa, possui um bom coração e esforça-se para ajudar os outros sempre que puder. Artemis é leal e mau, despreocupado do valor da vida, mas ainda assim profissional na maneira como vai matar.

Como um personagem mau, Artemis não é um aventureiro ideal. Ele inicia sua carreira como um vilão e apenas coopera com os heróis quando é necessário – e quando condiz com seus interesses. Em muitos jogos, personagens maus causam problemas em grupos com aqueles que não compartilham os mesmos interesses e objetivos. No geral, tendências más são mais apropriadas para vilões e monstros.

Essas raças têm uma forte tendência inata de corresponder a natureza de seus deuses. Muitos orcs compartilham a violência e selvageria de seu deus, Gruumsh, e então são inclinados ao mal. Mesmo se um orc escolher a tendência boa, ele luta contra suas tendências inatas durante toda a vida (mesmo os melhores orcs sentem essa inclinação à tendência do deus dos orcs).

A tendência é uma parte essencial dos seres celestiais e demoníacos. Um diabo não escolhe ser leal e mau, e também não pende para esse lado, ao invés disso, a lealdade e a maldade são sua essência. Se por algum motivo ele deixar de ser leal e mau, deixará também de ser um diabo.

Muitas das criaturas que carecem de capacidade racional não possuem uma tendência – elas são **imparciais**. Esse tipo de criatura é incapaz de realizar escolhas morais ou éticas e age de acordo com sua natureza bestial. Tubarões são predadores selvagens, por exemplo, mas nem por isso são maus. Eles apenas não possuem um alinhamento.

IDIOMAS

Sua raça indica os idiomas que seu personagem conhece por padrão e seu antecedente talvez conceda acesso a um ou mais idiomas à sua escolha. Anote-os em sua ficha de personagem.

Escolha seus idiomas da tabela de Idiomas Padrões, ou escolha um que seja mais comum na sua campanha. Com a permissão do Mestre, você pode escolher algum idioma da tabela de Idiomas Exóticos ou um idioma secreto, como as gírias de ladrão ou druídico.

Alguns desses idiomas são, muitas vezes, famílias de idiomas com muitos dialetos. Por exemplo, o idioma Primordial inclui os dialetos Auran, Aquan, Ignan e Terran, um para cada plano elemental. Criaturas que falam diferentes dialetos da mesma língua podem se comunicar entre si.

IDIOMAS PADRÕES

Idioma	Falado por	Escrita
Anão	Anões	Anã
Comum	Humanos	Comum
Élfico	Elfos	Élfica
Gigante	Ogros, gigantes	Anã
Gnomo	Gnomos	Anã
Goblin	Goblinoides	Anã
Halfling	Halflings	Comum
Orc	Orcs	Anã

IDIOMAS EXÓTICOS

Idioma	Falado por	Escrita
Abissal	Demônios	Infernal
Celestial	Celestiais	Celestial
Dialeto Subterrâneo	Devoradores de Mentas, beholders	–
Dracônico	Dragões, draconatos	Dracônica
Infernal	Diabos	Infernal
Primordial	Elementais	Anã
Silvestre	Criaturas feéricas	Élfica
Subterrâneo	Comerciantes do Subterrâneo	Élfica

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Construir a personalidade do seu personagem – com uma variedade de traços, maneirismos, hábitos, crenças e defeitos que fornecem a uma pessoa sua identidade única – ajudará a dar vida ao personagem durante o jogo. Quatro categorias de características são explicadas aqui: traços de personalidade, ideais, vínculos e fraquezas. Além dessas categorias, pense em algumas palavras ou frases, tiques ou gestos comuns, vícios e pirraças, ou qualquer coisa que você possa imaginar para ele.

Os antecedentes apresentados mais à frente nesse capítulo possuem sugestões de características que você pode usar para ativar sua imaginação. Você não está limitado às opções disponíveis, elas são apenas um bom ponto de partida.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Conceda ao seu personagem dois traços. Um traço de personalidade é a maneira mais simples de demonstrar como seu personagem é diferente dos outros. Eles devem dizer algo divertido e interessante sobre seu personagem. Eles devem ser autodescritivos e específicos. "Eu sou inteligente" não é uma boa opção, por que isso descreve uma grande variedade de personagens. "Eu leio meus livros à luz de velas" diz algo interessante sobre seu personagem, algo detalhista.

Traços de personalidade devem descrever as coisas que seu personagem gosta, suas realizações passadas, coisas que ele não gosta ou teme, sua atitude e maneirismos ou a influência exercida nos atributos.

Uma boa maneira de começar a pensar sobre seus traços é observar seu atributo mais alto, e o mais baixo, e definir traços que condizem com eles. Seja ele negativo ou positivo: você quer trabalhar duro para elevar um atributo baixo, por exemplo, ou pode ser pretensioso em relação a um alto.

IDEAIS

Descreva um ideal que guia seu personagem. Seus ideais são suas maiores convicções, os princípios éticos e morais mais fundamentais de seu personagem, algo que o compele a agir. Ideais englobam tudo, desde seus objetivos de vida às suas convicções fundamentais.

Ideais podem ser a resposta para qualquer uma destas questões: Quais são os princípios que você nunca trai? O que compele você a fazer sacrifícios? O que o faz agir e guia seus objetivos e ambições? Qual a coisa mais importante pela qual você lutaria?

Você pode selecionar quaisquer ideais que desejar, mas a tendência do seu personagem é um ótimo ponto de partida. Cada antecedente nesse capítulo inclui seis sugestões de ideais. Cinco delas são ligados a algum aspecto de tendência: lei, caos, bem, mal e neutralidade. A última sugestão tem um pouco mais a ver com o antecedente em particular do que com perspectivas éticas e morais.

VÍNCULOS

Crie um vínculo para o seu personagem. Vínculos representam a conexão do personagem com pessoas, lugares e eventos no mundo. Eles amarram você aos detalhes de seu antecedente. Eles podem inspirá-lo ao nível de heroísmo, ou levá-lo a agir até mesmo contra seus próprios interesses, caso os vínculos sejam ameaçados. Eles podem funcionar muito parecidos com os ideais, guiando suas motivações e objetivos.

Vínculos podem ser a resposta para uma destas questões: Com quem você mais se importa? Com qual lugar você sente uma conexão especial? Qual é a sua posse mais preciosa?

Seus vínculos podem estar ligados à sua classe, seu antecedente, sua raça ou qualquer outro aspecto da história ou personalidade do seu personagem. Você

também pode ganhar novos vínculos ao longo de suas aventuras.

FRAQUEZAS

Finalmente, selecione uma fraqueza para seu personagem. Ele representa uma espécie de vício, compulsão, medo ou fragilidade – em particular, qualquer coisa que outra pessoa possa explorar para chantageá-lo ou para fazer você agir contra seus melhores interesses. Mais significantes do que traços negativos de personalidade, fraquezas podem ser a resposta para uma destas questões: O que o enfurece? De qual pessoa, conceito ou evento você tem pavor? Quais são seus vícios?

TIKA E ARTEMIS: CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Tika e Artemis possuem traços de personalidade distintos. Tika Waylan não gosta de ostentação e tem medo de altura, graças a uma queda feia em sua carreira como ladra. Artemis Entreri está sempre preparado para o pior e se move com confiança, rápido e preciso.

Considere seus ideais. Tika Waylan é inocente, quase infantil, acredita no valor da vida e na importância de apreciar a todos. De tendência neutra e boa, ela segue ideais da vida e do respeito. Artemis Entreri nunca deixa suas emoções o controlarem, e ele se desafia constantemente para melhorar suas habilidades. Sua tendência é leal e mau e confere a ele ideais de imparcialidade e desejo por poder.

O vínculo de Tika Waylan é a Hospedaria Derradeiro Lar. O proprietário do local concedeu a ela uma nova chance na vida, e sua amizade com seus companheiros de aventura foi forjada durante o tempo em que ela trabalhou lá. A destruição da estalagem pelos draconianos deu a Tika uma razão pessoal para odiá-los ardentemente. Seu vínculo pode ser fraseado assim: "Eu farei o que for preciso para punir os draconianos pela destruição da Hospedaria Derradeiro Lar".

O vínculo de Artemis Entreri é uma relação estranha e quase paradoxal com Drizzt Do'Urden, seu reflexo nas habilidades de espadachim e determinação inflexível. Em sua primeira batalha contra Drizzt, Artemis reconheceu algo de si no oponente, alguma indicação de que por mais que sua vida tivesse sido diferente, ele poderia ter tido um caminho bem parecido com o do drow. Naquele momento, Artemis se tornou mais do que um criminoso assassino, ele se viu como um anti-herói, guiado pela sua rivalidade com Drizzt. Seu vínculo pode ser fraseado assim: "Eu não descansarei enquanto não provar a mim mesmo que sou melhor do que Drizzt Do'Urden".

Cada um desses personagens tem também uma fraqueza importante. Tika Waylan é ingênua e emocionalmente vulnerável, é mais jovem do que seus aliados e se irrita por eles ainda pensarem que ela é a criança que eles conheceram anos atrás. Ela pode ficar tentada a agir contra seus princípios caso se convença que uma conquista em particular pode demonstrar sua maturidade. Artemis Entreri é completamente fechado a qualquer tipo de relacionamento, e apenas quer ser deixado a sós.

TIKA E ARTEMIS: DETALHES DOS PERSONAGENS

Considere como os nomes Tika Waylan e Artemis Entreri diferenciam esses personagens um do outro e refletem sua personalidade. Tika é uma mulher jovem, determinada a provar que não é mais uma criança, seu nome soa jovem e ordinário. Artemis Entreri vem de uma terra exótica e carrega um nome bem mais misterioso.

Tika tem dezenove anos de idade no início de sua carreira de aventureira, tem cabelos ruivos, olhos verdes, pele clara salpicada de sardas e um sinal na pele em seu quadril direito. Artemis é um homem pequeno, compacto e com músculos firmes. Ele tem feições bem marcadas e maçãs do rosto bem altas, e sempre aparenta precisar se barbear. Seu cabelo preto é denso e cheio, seus olhos são cinzas e sem vida – revelando o vazio de sua vida e alma.

INSPIRAÇÃO

Inspiração é uma regra que o Mestre pode usar para recompensar você por interpretar seu personagem de acordo com seus traços de personalidade, ideais, vínculos e fraquezas. Ao usar a inspiração, você pode recorrer ao seu traço de personalidade de compaixão junto aos mendigos para dar a você uma vantagem na negociação com o Príncipe dos Pobres. Ou pode invocar sua inspiração em seu vínculo de defesa à sua aldeia natal e sobrepor o efeito de uma magia sobre você.

GANHANDO INSPIRAÇÃO

Seu Mestre pode escolher conceder a você inspiração por uma variedade de razões. Tipicamente, você receberá esse benefício quando interpretar seus traços de personalidade, ceder às suas desvantagens descritas por suas fraquezas e vínculos, ou de qualquer outra maneira demonstrar como seu personagem realmente é. Seu Mestre diz como você pode obter inspiração durante o jogo.

Você tem inspiração ou não tem inspiração – você não pode acumular múltiplas "inspirações" para uso posterior.

USANDO INSPIRAÇÃO

Se você possuir inspiração, você pode gastá-la quando realizar uma jogada de ataque, teste de resistência ou de atributo. Usar sua inspiração concede vantagem na jogada específica.

Adicionalmente, se você possuir inspiração, você pode recompensar outro jogador por boa interpretação, raciocínio inteligente ou simplesmente por fazer algo excitante no jogo. Quando outro personagem faz algo

que realmente contribua para a história, de uma maneira divertida e interessante, você pode abrir mão de sua inspiração para fornecê-la àquele personagem.

ANTECEDENTES

Toda história tem um início. O antecedente de seus personagens revela de onde eles vieram, como se tornaram aventureiros e seu lugar no mundo. Seu guerreiro pode ter sido um corajoso cavaleiro ou um soldado veterano. Seu mago talvez tenha sido um sábio ou um artista. Seu ladino talvez tenha participado de uma guilda de ladrões ou entreteu o público como um bufão.

Escolher um antecedente fornece a você importantes pistas sobre a identidade de seu personagem. A questão mais importante a ser respondida pelo seu antecedente é *o que mudou?* Por que você parou de fazer algo do seu antecedente e começou a se aventurar? Aonde você conseguiu recursos para comprar seu equipamento inicial, ou, caso você possua um antecedente que indique riqueza, porque você não tem mais os recursos? Como você aprendeu as perícias que compõem sua classe? O que o separa das pessoas ordinárias que compartilham do seu mesmo antecedente?

Os exemplos de antecedentes que esse capítulo apresenta concedem a você tanto benefícios concretos (características, proficiências e idiomas), como sugestões de interpretação.

PROFICIÊNCIAS

Cada antecedente fornece a um personagem proficiência em duas perícias. Perícias são descritas no capítulo 7.

Além disso, muitos antecedentes concedem ao personagem proficiência com uma ou mais ferramentas. Ferramentas e suas proficiências são detalhadas no capítulo 5.

Caso um personagem venha a receber a mesma proficiência de duas fontes diferentes, ao invés disso ele pode escolher outra proficiência do mesmo tipo (perícia ou ferramenta).

IDIOMAS

Alguns antecedentes também permitem ao personagem aprender idiomas adicionais, além daqueles já concedidos por sua raça. Veja "Idiomas" no começo desse capítulo.

EQUIPAMENTO

Cada antecedente fornece um conjunto inicial de equipamento. Se você utilizar a regra opcional do capítulo 5 para comprar equipamento na construção de personagem, você não recebe o equipamento inicial fornecido pelo seu antecedente.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um antecedente contém sugestões de características pessoais baseadas no seu passado. Você pode selecionar uma dessas, jogar aleatoriamente ou usá-las para se inspirar em características que você mesmo criar.

PERSONALIZANDO UM ANTECEDENTE

Você pode querer alterar um pouco algumas características de um antecedente para que ele se encaixe melhor no conceito do seu personagem ou de seu cenário de campanha. Para personalizar um antecedente você pode substituir uma característica por outra, escolha quaisquer duas perícias, e escolha um total de duas proficiências em ferramentas ou idiomas dos outros antecedentes aqui exemplificados. Você pode utilizar o equipamento do seu antecedente ou gastar seus recursos, como descrito no capítulo 5 (se você escolher a segunda opção não poderá escolher nem mesmo os itens sugeridos na descrição de sua classe). Finalmente, escolha dois traços de personalidade, um ideal, um vínculo e uma fraqueza. Se você não encontrar uma característica que bata com o que você deseja, converse com seu Mestre para criar uma.

TIKA E ARTEMIS: ANTECEDENTES

Tika Waylan e Artemis Entreri passaram seus anos infantis como menina/menino de rua. Ter assumido mais tarde a carreira de garçoneiro não a mudou tanto assim, então ela escolheu o antecedente de Menina de Rua, recebendo proficiência nas perícias Prestidigitação e Furtividade, e aprendendo a utilizar as ferramentas de ladrão. Artemis é melhor definido no antecedente Criminoso, o que o concede as perícias Enganação e Furtividade, assim como proficiência com ferramentas de ladrão e venenos.

ACÓLITO

Você viveu a serviço de um templo de algum deus específico ou de um panteão de deuses. Você age como um intermediário entre o reino divino e o reino dos mortais, realizando rituais e ofertando sacrifícios para conduzir cada vez mais pessoas a adorarem a divindade. Você não é necessariamente um clérigo – realizar ritos sagrados não é a mesma coisa que canalizar poder divino.

Escolha um deus, um panteão de deuses ou outro ser quase divino entre aqueles descritos no apêndice B ou outro especificado pelo seu Mestre para detalhar a natureza do seu serviço religioso. Você foi um serviçal menor no templo, criado desde a infância para auxiliar os sacerdotes em ritos sagrados? Ou você foi um alto sacerdote que repentinamente sentiu o chamado para servir seu deus de uma maneira diferente? Talvez você foi o líder de um pequeno culto não associado a templo algum, ou mesmo uma seita secreta que servia a uma entidade demoníaca que agora você nega.

Perícias: Intuição, Religião

Idiomas: Dois à sua escolha

Equipamento: Um símbolo sagrado (um presente dado quando você entrou no templo), um livro de preces ou uma roda de preces, 5 palitos de incenso, vestimentas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 15 po

CARACTERÍSTICA: ABRIGO DOS FIÉIS

Como um acólito, você detém o respeito daqueles que compartilham de sua fé, e você pode realizar cerimônias de sua divindade. Você e seus companheiros de aventura podem até receber cura e caridade de um templo, santuário ou outro posto de sua fé, embora devam fornecer quaisquer componentes materiais necessários para as magias. Aqueles que compartilham de sua religião vão garantir a você (mas apenas você), custeando um estilo de vida modesto.

Você também pode possuir laços com um templo específico devotado a sua divindade ou panteão, e fixar residência nele. Pode ser o templo que você está acostumado a servir, se ainda tiver boas relações com ele, ou um templo no qual você encontrou um novo lar. Enquanto frequentar as redondezas desse templo, você pode solicitar os sacerdotes para assisti-lo, desde que essa assistência não seja de alguma forma perigosa e

que você sempre esteja em uma boa relação com seu templo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Acólitos são moldados pela sua experiência em templos ou comunidades religiosas. Seu estudo da história e dogmas de sua fé, e sua relação com os templos, santuários ou hierarquias afetam seus maneirismos e ideais. Suas fraquezas podem ser uma hipocrisia oculta ou ideias hereges, ou um ideal ou vínculo visto como fanatismo.

d8 TRAÇO DE PERSONALIDADE

- 1 Eu idolatro um herói particular da minha fé, e constantemente me refiro a seus feitos e exemplos.
- 2 Eu consigo encontrar semelhanças mesmo entre os inimigos mais violentos, com empatia e sempre trabalhando pela paz.
- 3 Eu vejo presságios em cada evento e ação. Os deuses estão falando conosco, nós apenas temos de ouvi-los.
- 4 Nada pode abalar minha atitude otimista.
- 5 Eu cito (corretamente ou não) textos sagrados e provérbios em quase qualquer situação.
- 6 Eu sou tolerante (ou intolerante) a qualquer outra fé, e respeito (ou condeno) a adoração a outros deuses.
- 7 Eu aprecio comida requintada, bebidas e a elite entre o alto escalão de meu templo. Uma vida dura me irrita.
- 8 Eu passei tanto tempo no templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas mundo a fora

d6 IDEAL

- 1 **Tradição.** As tradições ancestrais de adoração e sacrifício devem ser preservadas e perpetradas. (Leal)
- 2 **Caridade.** Eu sempre tento ajudar aqueles em necessidade, não importando o custo pessoal. (Bom)
- 3 **Mudança.** Nós devemos ajudar a conduzir as mudanças que os deuses estão constantemente trabalhando para o mundo. (Caótico)
- 4 **Poder.** Eu espero que um dia eu consiga chegar ao topo na hierarquia da minha religião. (Leal)
- 5 **Fé.** Eu acredito que minha divindade guia minhas ações. Eu tenho fé que, se eu trabalhar duro, coisas boas acontecerão. (Leal)
- 6 **Aspiração.** Eu busco ser digno da graça do meu deus ao corresponder minhas ações aos seus ensinamentos. (Qualquer)

d6 VÍNCULO

- 1 Eu morreria para recuperar uma relíquia ancestral de minha fé, perdida há muito tempo.
- 2 Eu ainda terei minha vingança contra o templo corrupto que me acusou de heresia.
- 3 Eu devo minha vida ao sacerdote que me acolheu quando meus pais morreram.
- 4 Tudo o que faço, faço pelo povo.
- 5 Eu farei qualquer coisa para proteger o templo que sirvo.
- 6 Eu busco guardar um texto sagrado que meus inimigos dizem ser herege e tentam destruí-lo.

d6 FRAQUEZA

- 1 Eu julgo os outros severamente, e a mim mesmo mais ainda.
- 2 Eu deposito muita confiança naqueles que detêm o poder na hierarquia de meu templo.
- 3 Minha devoção é muitas vezes me cega perante aqueles que professam a fé do meu deus.
- 4 Meu pensamento é inflexível.
- 5 Eu suspeito de estranhos e sempre espero o pior deles.
- 6 Depois escolher um objetivo, eu fico obcecado em cumpri-lo, até mesmo em detrimento de qualquer outra coisa em minha vida.

CRIMINOSO

Você é um criminoso experiente com um histórico de contravenções. Você gastou um bom tempo entre outros criminosos e ainda mantém contato com eles e com o submundo do crime. Você está mais perto do que a maioria do submundo do assassinato, roubo e violência que prevalece no ventre da sociedade, e você sobreviveu até esse ponto desprezando a lei e os regulamentos da sociedade.

Perícias: Enganação, Furtividade

Ferramentas: Um tipo de kit de jogo, ferramentas de ladrão

Equipamento: Um pé de cabra, um conjunto de roupas escuras comuns com capuz e uma algibeira contendo 15 po

ESPECIALIDADE CRIMINOSA

Existem vários tipos de criminosos, e dentro de uma guilda de ladrões ou outra organização criminosa, cada membro possui sua especialidade. Mesmo os criminosos que operam fora de tais organizações têm fortes preferências por certos tipos de crimes sobre os outros. Escolha um papel que você assumiu durante sua vida como criminoso, ou jogue na tabela abaixo.

d8	ESPECIALIDADE	d8	ESPECIALIDADE
1	Chantagista	5	Ladrão de Estrada
2	Assaltante	6	Assassino de Aluguel
3	Executor	7	Batedor de Carteiras
4	Receptador	8	Contrabandista

CARACTERÍSTICA: CONTATO CRIMINAL

Você possui contatos de confiança que agem como seus informantes em uma rede criminosa. Você sabe como se comunicar com eles mesmo em grandes distâncias. Você conhece em especial os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos, e marinheiros escusos que podem transmitir seus recados.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Criminosos parecem ser vilões por fora, e muitos deles são vilões por dentro também. Mas alguns possuem características simpáticas, senão redentoras. Pode sim haver honra entre ladrões, mas criminosos raramente mostram qualquer respeito pela lei ou autoridade.

VARIANTE CRIMINAL: ESPÃO

Embora suas habilidades não sejam muito diferentes de ladrões ou contrabandistas, você as aprendeu e as praticou em um contexto bem diferente: um agente de

espionagem. Você pode ser um oficial sancionado pela coroa ou talvez seja só alguém que venda os segredos que descobre pela oferta mais alta.

d8 TRAÇO DE PERSONALIDADE

- 1 Eu sempre tenho um plano para quando as coisas dão errado.
- 2 Eu estou sempre calmo, não importa a situação. Eu nunca levanto minha voz ou deixo minhas emoções me controlarem.
- 3 A primeira coisa que faço ao chegar a um novo local é decorar a localização de coisas valiosas – ou onde essas coisas podem estar escondidas.
- 4 Eu prefiro fazer um novo amigo a um novo inimigo.
- 5 Eu sou incrivelmente receoso em confiar. Aqueles que parecem mais amigáveis geralmente têm mais a esconder.
- 6 Eu não presto atenção aos riscos envolvidos em uma situação, nunca me alerte sobre as probabilidades de fracasso.
- 7 A melhor maneira de me levar a fazer algo é dizendo que eu não posso fazer.
- 8 Eu explodo ao menor insulto.

d6 IDEAIS

- 1 **Honra.** Eu não roubo de irmãos de profissão. (Leal)
- 2 **Liberdade.** Correntes foram feitas para serem partidas, assim como aqueles que as forjaram. (Caótico)
- 3 **Caridade.** Eu roubo dos ricos para dar aos que realmente precisam. (Bom)
- 4 **Ganância.** Eu farei qualquer coisa para me tornar rico. (Mal)
- 5 **Povo.** Eu sou leal aos meus amigos, não a qualquer ideal, e todos sabem que posso viajar até o Estige por aqueles que me importo. (Neutro)
- 6 **Redenção.** Há uma centelha de bondade em todo mundo. (Bom)

d6 VÍNCULO

- 1 Eu estou tentando quitar uma dívida que tenho com um generoso benfeitor.
- 2 Meus ganhos, honestos ou não, são para sustentar minha família.
- 3 Algo importante foi roubado de mim, e eu vou recuperá-lo.
- 4 Eu me tornarei o maior ladrão que já existiu.
- 5 Eu sou culpado por um terrível crime, espero algum dia poder me redimir.
- 6 Alguém que amo morreu por causa de um erro que cometi. Isso nunca acontecerá novamente.

d6 FRAQUEZA

- 1 Quando vejo algo valioso, não consigo pensar em mais nada, além de roubá-lo.
- 2 Quando confrontado com uma escolha entre dinheiro e amigo, eu bem que escolho o dinheiro.
- 3 Se há um plano, eu vou esquecê-lo. Se eu não esquecê-lo, vou ignorá-lo.
- 4 Eu tenho um "tique" que revela se estou mentindo.
- 5 Eu viro as costas e corro quando as coisas começam a ficar ruins.
- 6 Um inocente foi preso por um crime que eu cometi. Por mim tudo bem.

HERÓI DO POVO

Você veio de uma parcela humilde da sociedade, mas está destinado a muito mais. O povo de sua vila já o reconhece como campeão, e seu destino o conduz a batalhas contra tiranos e monstros que ameaçam o povo aonde quer que você vá.

Perícias: Adestrar Animais, Sobrevivência

Ferramentas: Um tipo de ferramentas de artesanato, veículos (terrestres)

Equipamento: Um conjunto de ferramentas de artesanato (um à sua escolha), uma pá, um pote de ferro, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

EVENTO DEFINIDOR

Você possuía uma simples profissão entre os camponeses, talvez um fazendeiro, mineiro, serviçal, pastor, lenhador ou até mesmo coveiro. Mas algo aconteceu e o colocou em um caminho diferente, marcando-o para grandes feitos. Escolha aleatoriamente o evento que definiu você como o herói do povo.

d10 EVENTO DEFINIDOR

- 1 Eu me levantei contra agentes de um tirano.
- 2 Eu salvei pessoas durante um desastre natural.
- 3 Eu enfrentei sozinho um terrível monstro.
- 4 Eu roubei de um mercador corrupto para ajudar os pobres.
- 5 Eu liderei uma milícia na batalha contra um exército.
- 6 Eu invadi o castelo de um tirano e roubei armas para entregar ao povo.
- 7 Eu treinei os camponeses no uso de ferramentas do campo como armas para enfrentar soldados de um tirano.
- 8 Um lorde rescindiu um decreto que desfavorecia o povo após eu protestar contra ele.
- 9 Um ser celestial, feérico, ou similar, deu-me uma benção ou revelou minha origem secreta.
- 10 Recrutado para o exército de um lorde, eu prevaleci na liderança e fui contemplado por heroísmo.

CARACTERÍSTICA: HOSPITALIDADE RÚSTICA

Já que você ascendeu da categoria de pessoas comuns até onde você está agora, é fácil se misturar a eles. Você pode encontrar lugar entre os camponeses para se esconder, descansar ou se recuperar, a menos que isso ofereça um risco direto a eles. Eles o esconderão da lei e de qualquer um que venha perguntando por você, desde que não tenham que arriscar suas vidas.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um herói do povo é uma pessoa comum, para melhor ou para pior. Muitos olham para suas origens humildes

como uma virtude, não um defeito, e seus lares e comunidades permanecem muito importantes para eles.

d8 TRAÇO DE PERSONALIDADE

- 1 Eu julgo as pessoas por suas ações, não por suas palavras.
- 2 Se alguém está em apuros, eu estou sempre pronto para ajudar.
- 3 Quando eu fixo minha mente em algo, eu sigo esse caminho, não importa o que fique no caminho.
- 4 Eu possuo um forte senso de justiça e sempre tento encontrar a solução mais equilibrada para as discussões.
- 5 Eu confio em minhas habilidades e farei o que for necessário para que os outros confiem também.
- 6 Pensar é para os outros, eu prefiro agir.
- 7 Eu abuso de palavras longas na tentativa de soar inteligente.
- 8 Eu me entedio fácil. Para onde devo ir para me encontrar com meu destino?

d6 IDEAL

- 1 **Respeito.** As pessoas merecem ser tratadas com dignidade e respeito. (Bom)
- 2 **Justiça.** Ninguém merece tratamento diferenciado perante a lei, muito menos estar acima dela. (Leal)
- 3 **Liberdade.** Não pode haver permissão para tiranos oprimirem o povo. (Caótico)
- 4 **Força.** Se eu ficar forte, eu posso pegar tudo o que eu quiser – o que eu desejar. (Mal)
- 5 **Sinceridade.** Não há nada de bom em fingir ser algo que não sou. (Neutro)
- 6 **Destino.** Nada, nem ninguém, pode me manter longe do meu chamado. (Qualquer)

d6 VÍNCULO

- 1 Eu tenho família, embora não faça a mínima ideia de onde eles estão, espero encontrá-los um dia.
- 2 Eu trabalho a terra, eu amo a terra e eu vou defender a terra.
- 3 Um nobre orgulhoso me deu uma bela surra, e eu vou ter minha vingança em qualquer valentão que encontrar.
- 4 Minhas ferramentas são símbolo de minha vida passada, eu as carregarei para nunca me esquecer de minhas origens.
- 5 Eu devo proteger aqueles que não podem se defender.
- 6 Gostaria que meu amor viesse comigo para seguir meu destino.

d6 FRAQUEZA

- 1 O tirano que comanda minha terra não vai parar até ver meu cadáver.
- 2 Eu estou convencido sobre o significado do meu destino, e cego aos riscos e falhas.
- 3 As pessoas que me conhecem desde criança sabem de um vergonhoso segredo meu, eu não poderei voltar para casa nunca.
- 4 Eu tenho uma fraqueza pelos vícios da cidade, especialmente a bebedeira.
- 5 Secretamente, eu acredito que as coisas estariam melhores se algum tirano comandasse a região.
- 6 Eu tenho dificuldades em confiar em meus aliados.

NOBRE

Você entende de riqueza, poder e privilégios. Você carrega um título de nobreza, sua família possui terras, coleta impostos e exerce uma influência política significativa. Você pode ser um aristocrata mimado pouco familiarizado com o trabalho ou com o desconforto, um ex-comerciante elevado à nobreza ou um malandro deserdado com um sentido desproporcional de direitos. Ou pode ser um dono de terra honesto e trabalhador que se preocupa com as pessoas que vivem e trabalham em sua terra, sutilmente ciente da sua responsabilidade para com eles.

Converse com seu Mestre para chegar a um título adequado e determinar a quantidade de autoridade esse título carrega. Um título de nobreza não fica com você – é conectado a uma família inteira, e qualquer título que você possuir passará para seus filhos. Você não precisa determinar seu título de nobreza sozinho, você também deve conversar com seu Mestre para descrever sua família e a influência dela sobre você.

Sua família é antiga e estabelecida ou só recentemente você foi agraciado com seu título? Qual a influência que sua família exerce e sobre qual área? Que tipo de reputação sua família tem entre os outros aristocratas da região? Como as pessoas comuns consideram sua família?

Qual é sua posição na família? Um herdeiro ou chefe da família? Você já herdou o título? Como você se sente sobre essa responsabilidade? Você está tão abaixo da linha de herança que ninguém se importa com o que você faz, contanto que não envergonhe a família? Como é que o chefe da família se sente sobre a sua carreira de aventuras? Você está de bem com a família ou anda afastado dela?

Sua família tem um brasão de armas? Uma insígnia que você pode usar em um anel de sinete? Cores específicas que você usa o tempo todo? Um animal que você considera como um símbolo de sua linhagem ou um membro espiritual da família?

Esses detalhes ajudam a estabelecer sua família e seu título como características do mundo de campanha.

Proficiências em Perícias: História, Persuasão

Proficiências em Ferramentas: Um tipo de kit de jogos

Idiomas: Um à sua escolha

Equipamento: Um conjunto de trajes finos, um anel de sinete, um pergaminho de linhagem e uma algibeira contendo 25 po

CARACTERÍSTICA: POSIÇÃO PRIVILEGIADA

Graças a sua origem nobre, as pessoas tendem a pensar o melhor de você. Você é bem-vindo na alta sociedade e as pessoas assumem que você tem o direito de estar onde está. As pessoas comuns fazem todos os esforços para acomodá-lo e evitar seu desprazer, e outros nobres o tratam como um membro da mesma classe social. Você pode conseguir uma audiência com um nobre local se precisar.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Nobres nascem e são criados para uma vida muito diferente do que a maioria das pessoas, e suas personalidades refletem sua educação. Um título nobre vem com uma infinidade de vínculos – responsabilidades com a família, com outros nobres (incluindo o soberano), com o povo que confia nos cuidados da família ou mesmo com o próprio título. Mas essa responsabilidade é uma boa maneira de enfraquecer um nobre.

d8 TRAÇO DE PERSONALIDADE

- 1 Minha bajulação eloquente faz com que todos com quem eu converse se sintam a pessoa mais maravilhosa e importante do mundo.
- 2 As pessoas comuns me amam por minha bondade e generosidade.
- 3 Ninguém pode duvidar, olhando para o meu porte real, que estou acima das massas plebeias.
- 4 Eu tenho grande cuidado de sempre estar no meu melhor e seguir as últimas modas.
- 5 Eu não gosto de sujar minhas mãos, e eu não vou ser pego em acomodações inadequadas.
- 6 Apesar da minha origem nobre, eu não estou acima dos outros. O sangue é um só.
- 7 Meu apoio, uma vez perdido, não volta.
- 8 Se você me ferir, eu irei esmagá-lo, arruinar seu nome, e salgar seus campos.

d6 IDEAL

- 1 **Respeito.** O respeito a mim é devido por causa da minha posição, mas todas as pessoas, independentemente da posição merecem ser tratadas com dignidade. (Bom)
- 2 **Responsabilidade.** É o meu dever respeitar a autoridade daqueles acima de mim, assim como aqueles abaixo de mim devem me respeitar. (Leal)
- 3 **Independente.** Devo provar que posso me cuidar sem os mimos da minha família. (Caótico)
- 4 **Poder.** Se eu puder alcançar mais poder, ninguém vai me dizer o que fazer. (Mau)
- 5 **Família.** O sangue corre mais grosso que a água. (Qualquer)
- 6 **Obrigação Nobre.** É o meu dever proteger e cuidar das pessoas abaixo de mim. (Bom)

d6 VÍNCULO

- 1 Eu vou encarar qualquer desafio para ganhar a aprovação da minha família.
- 2 A aliança da minha casa com outra família nobre deve ser mantida a todo custo.
- 3 Nada é mais importante do que os outros membros da minha família.
- 4 Eu sou apaixonado pela herdeira de uma família que a minha família despreza.
- 5 Minha lealdade ao meu soberano é inabalável.
- 6 As pessoas comuns devem me ver como um herói do povo.

d6 FRAQUEZAS

- 1 Eu secretamente acredito que todos estão abaixo de mim.
- 2 Eu escondo um segredo verdadeiramente escandaloso que poderia arruinar minha família para sempre.
- 3 Muitas vezes eu ouço insultos e ameaças veladas em cada palavra dirigida a mim, e me irrita muito rápido.
- 4 Eu tenho um desejo insaciável por prazeres carnavais.
- 5 Na verdade, o mundo gira ao meu redor.
- 6 Pelas minhas palavras e ações, muitas vezes envergonho minha família.

SÁBIO

Você ficou anos aprendendo sobre o conhecimento do multiverso. Você decorou manuscritos, estudou pergaminhos e escutou os grandes especialistas nos temas que o interessam. Seus esforços fizeram de você um mestre no seu campo de estudo.

Perícias: Arcanismo, História

Idiomas: Dois à sua escolha

Equipamento: Um vidro de tinta escura, uma pena, uma faca pequena, uma carta de um falecido colega perguntando a você algo que você nunca terá a chance de responder, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

ESPECIALIDADE

Para determinar a natureza de seus estudos, jogue um d8 ou escolha na tabela abaixo.

d8 ESPECIALIDADE

- 1 Alquimista
- 2 Astrônomo
- 3 Acadêmico desacreditado
- 4 Bibliotecário

d8 ESPECIALIDADE

- 5 Professor
- 6 Pesquisador
- 7 Aprendiz de Mago
- 8 Escriba

CARACTERÍSTICA: PESQUISADOR

Quando tentar obter ou recuperar um fragmento de conhecimento que você não saiba, você descobre aonde e com quem pode obter essa informação. Normalmente ela será adquirida em bibliotecas, arquivos de escribas, universidade ou outros sábios e pessoas aptas. Seu Mestre pode decidir que o conhecimento que busca está escondido em algum lugar quase inacessível, ou é simplesmente impossível de se obter. Desvendar os segredos mais profundos do multiverso pode requerer uma campanha inteira.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Sábios são definidos por seus extensivos estudos, e suas características refletem essa vida que levarem. Devotados a perseguir o conhecimento, um sábio valoriza qualquer informação acadêmica – algumas vezes como apenas importante, outras vezes mais importantes que seus próprios ideais.

d8 TRAÇO DE PERSONALIDADE

- 1 Eu uso palavras polissilábicas para endossar minha impressão de grande erudição.
- 2 Eu já li todos os livros das grandes bibliotecas – ou gosto de me vangloriar e dizer que li.
- 3 Eu costumo ajudar os outros que não são tão inteligentes quanto eu, e pacientemente explico tudo quantas vezes forem necessárias.

- 4 Nada para mim é melhor que um bom mistério.
- 5 Eu voluntariamente escuto cada lado, e seus argumentos, antes de tomar uma decisão final.
- 6 Eu...falo...lentamente...ao...conversar...com idiotas...que tentam...se comparar...comigo.
- 7 E sou horrível e estranho em situações sociais.
- 8 Estou convencido de que todos tentam roubar os meus segredos de mim.

d6 IDEAL

- 1 **Conhecimento.** O caminho para o poder e o auto aperfeiçoamento é através do conhecimento. (Neutro)
- 2 **Beleza.** O que é belo nos mostra o que está além disso perto do que é verdadeiro. (Bom)
- 3 **Logica.** Emoções não devem nublar seu pensamento lógico. (Leal)
- 4 **Sem Limites.** Nada pode apaziguar a possibilidade infinita de toda a existência. (Caótico)
- 5 **Poder.** Conhecimento é o caminho para o poder e a dominação. (Mal)
- 6 **Auto Aperfeiçoamento.** O objetivo de uma vida de estudos é a melhoria de si mesmo. (Qualquer)

d6 VÍNCULO

- 1 É meu dever proteger meus estudantes.
- 2 Eu guardo um texto ancestral que contém terríveis segredos que não podem cair em mãos erradas.
- 3 Eu trabalho para preservar uma biblioteca, universidade, arquivo de escribas ou monastério.
- 4 O trabalho a da minha vida é uma série de tomos relatando um campo de conhecimento específico.
- 5 Eu venho procurando a minha vida inteira pela resposta de certa questão.
- 6 Eu vendi minha alma por conhecimento. Espero realizar grandes feitos para ganhá-la de volta.

d6 FRAQUEZA

- 1 Eu me distraio facilmente com a promessa de informação.
- 2 Muitas pessoas gritam e correm quando veem um demônio. Eu paro e tomo notas de sua anatomia.
- 3 Desvendar um mistério ancestral pode muito bem valer o preço e uma civilização.
- 4 E prefiro soluções óbvias a complicadas.
- 5 Eu falo sem antes pensar em minhas palavras, invariavelmente insultando outros.
- 6 Eu não consigo guardar um segredo para salvar minha vida. Ou a vida de qualquer outra pessoa.

SOLDADO

A guerra esteve na sua vida desde que você se recorda. Você foi treinado desde jovem, estudou o uso das armas e armaduras, aprendeu técnicas básicas de sobrevivência, incluindo como permanecer vivo no campo de batalha. Você pode ter feito parte de uma armada nacional, ou uma companhia de mercenários, talvez até mesmo uma milícia local, que cresceu proeminentemente durante uma guerra recente.

Quando você escolher esse antecedente, converse com seu Mestre para determinar de qual organização militar você fez parte, quão longe você progrediu na hierarquia e que tipos de experiência você teve na sua carreira militar? Foi um exército de guarda, uma patrulha de cidade ou a milícia de uma pequena vila? Ou talvez você tenha participado da defesa pessoal de um nobre, ou mercador, ou de um cartel de mercenários.

Perícias: Atletismo, Intimidação

Ferramentas: Um tipo de kit de jogo, veículos (terrestres)

Equipamento: uma insígnia de patente, um troféu obtido de um inimigo caído (uma adaga, lâmina quebrada ou tira de estandarte), um conjunto de dados de ossos ou baralho, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

ESPECIALIDADE

Durante sua experiência como soldado, você desempenhou um papel específico em uma unidade ou exército. Jogue o d8 ou escolha entre as opções na tabela abaixo.

d8 ESPECIALIDADE

- 1 Oficial
- 2 Batedor
- 3 Infantaria
- 4 Cavalaria

d8 ESPECIALIDADE

- 5 Médico
- 6 Contramestre
- 7 Porta estandarte
- 8 Equipe de apoio (cozinheiro, ferreiro)

CARACTERÍSTICA: PATENTE MILITAR

Você possui uma patente militar da sua época como soldado. Soldados leais à sua antiga organização reconhecem sua autoridade e influência, e o prestam deferência se forem de uma patente mais baixa. Você pode invocar sua patente para exercer influência sobre soldados, e requisitar equipamentos simples ou cavalos para uso temporário. Você também pode ganhar acesso

a acampamentos militares aliados, e fortalezas onde usa patente é reconhecida.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Os horrores de guerra combinados com a rígida disciplina que o serviço militar cobra, deixam marcas em todos os soldados, moldando seus ideais, criando fortes vínculos e até mesmo os deixando assustados e vulneráveis ao medo, vergonha e ódio.

d8 TRAÇO DE PERSONALIDADE

- 1 Eu sou sempre polido e respeitoso.
- 2 Eu sou assombrado pelas memórias da guerra. Não consigo tirar aquelas imagens da minha cabeça.
- 3 Eu perdi muitos amigos, e sou muito devagar para fazer novos.
- 4 Eu tenho muitas histórias de inspiração e cautela da época de minha experiência militar que são relevantes em todas as situações de combate.
- 5 Eu não consigo encarar um cão infernal sem vacilar.
- 6 Eu gosto de ser forte e de quebrar coisas.
- 7 Eu tenho um senso de humor grosseiro.
- 8 Eu enfrento os problemas de frente. Uma solução direta é o melhor caminho para o sucesso.

d6 IDEAL

- 1 **Grande Bondade.** Nossa pilhagem é para sustentar nossas vidas em defesa de outros. (Bom)
- 2 **Responsabilidade.** Eu faço o que tenho que fazer e obedeco apenas a autoridade. (Leal)
- 3 **Independência.** Quando pessoas seguem ordens cegas elas apoiam um tipo de tirania. (Caótico)
- 4 **Força.** A vida é como uma guerra, o mais forte vence. (Mal)
- 5 **Viva e Deixa Viver.** Ideais não são valiosos se você os matar, ou for à guerra por eles. (Neutro)
- 6 **Aspiração.** Minha cidade, nação ou meu povo, são tudo o que importa para mim. (Qualquer)

d6 VÍNCULO

- 1 Eu ainda daria a minha vida pelas pessoas com quem servi.
- 2 Alguém salvou minha vida no campo de batalha. Desde aquele dia eu nunca deixo nenhum amigo para trás.
- 3 Minha honra é minha vida.
- 4 Eu nunca esquecerei a destruidora derrota que minha companhia sofreu ou os inimigos que a causaram.
- 5 Aqueles que lutam ao meu lado são por quem vale a pena morrer.
- 6 Eu luto por aqueles que não podem lutar por si mesmos.

d6 FRAQUEZA

- 1 O inimigo monstruoso que enfrentei em uma batalha ainda me deixa tremendo de medo.
- 2 Eu tenho pouco respeito por aqueles que não se provam bons combatentes.
- 3 Eu cometi um terrível erro em batalha, o que custou muitas vidas – eu farei de tudo para manter esse erro em segredo.
- 4 Meu ódio por meus inimigos é cego e irracional
- 5 Eu obedeco a lei, mesmo se a lei trazer a angústia.
- 6 Eu prefiro comer minha armadura a admitir que estou errado.

CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS

O MERCADO DE UMA GRANDE CIDADE ESTÁ repleto de compradores e vendedores de muitos tipos: ferreiros anões e entalhadores elfos, agricultores halflings e joalheiros gnomos, sem falar dos humanos de todas as formas, tamanhos e cores, todos oriundos de variadas nações e culturas. Nas maiores cidades, quase tudo que se possa imaginar é colocado à venda, desde especiarias exóticas e roupas de luxo, até cestos de vime e espadas de treino.

Para um aventureiro, a disponibilidade de armaduras, armas, mochilas, corda e bens similares é de suma importância, uma vez que o equipamento adequado pode significar a diferença entre a vida e a morte em uma masmorra ou numa floresta indomável. Esse capítulo detalha o comércio de mercadorias mundanas e exóticas que os aventureiros geralmente acham úteis quando enfrentam ameaças presentes nos mundos de D&D.

EQUIPAMENTO INICIAL

Quando cria seu personagem, você recebe equipamentos baseados em uma combinação de sua classe e de seu antecedente. Alternativamente, você pode começar com um número de peças de ouro com base na sua classe e gastá-los em itens das listas nesse capítulo. Veja a tabela Riqueza Inicial por Classe para determinar a quantidade de ouro que seu personagem tem para gastar.

Você decide como seu personagem adquiriu esse equipamento inicial. Pode ter sido uma herança ou bens que o personagem adquiriu durante a sua formação. Você pode ter sido equipado com uma arma, armadura e uma mochila como parte do serviço militar. Pode até ter roubado seu equipamento. A arma pode ser uma relíquia de família, transmitida de geração em geração, até seu personagem ter finalmente assumido a responsabilidade e seguido os passos dos aventureiros de seus antepassados.

RIQUEZA

A riqueza aparece de muitas formas nos mundos de D&D. Moedas, pedras preciosas, bens comerciais, objetos de arte, animais e propriedade podem refletir o bem-estar financeiro de seu personagem. Os membros

do campesinato comercializam em bens, trocando aquilo que eles precisam e pagando impostos em grãos e queijo. Os membros da nobreza comercializam em direitos legais, tais como os direitos de uma mina, um porto, ou terra, ou em barras de ouro, medindo ouro pelo peso em vez de por moedas. Somente os comerciantes, aventureiros e aqueles que oferecem serviços profissionais para serem contratados que normalmente negociam em moedas.

RIQUEZA INICIAL POR CLASSE

Classe	Riqueza Inicial
Clérigo	5d4 x10 po
Guerreiro	5d4 x10 po
Ladino	4d4 x10 po
Mago	4d4 x10 po

CUNHAGEM

Moedas comuns existem em várias denominações diferentes com base no valor relativo do metal a partir do qual elas são cunhadas. As três moedas mais comuns são a peça de ouro (po), a peça de prata (pp) e a peça de cobre (pc).

Com uma peça de ouro, um personagem pode comprar uma aljava, 15 metros de boa corda, ou uma cabra. Um hábil (mas não excepcional) artesão pode ganhar uma moeda de ouro por dia. A peça de ouro é a unidade padrão de medida para riqueza, mesmo que a moeda em si não seja normalmente usada. Quando os comerciantes discutem negócios que envolvam bens ou serviços no valor de centenas ou milhares de peças de ouro, as transações não costumam envolver a troca de moedas individuais. Em vez disso, a peça de ouro é o padrão de medida para valores, porém a troca real é de fato realizada em barras de ouro, cartas de crédito ou bens valiosos.

Uma peça de ouro vale dez peças de prata, a moeda predominante entre plebeus. A peça de prata compra um conjunto de dados, um frasco de óleo para lâmpada, ou uma noite de descanso em uma hospedaria ruim.

Uma peça de prata vale dez peças de cobre, que são comuns entre os trabalhadores e mendigos. Uma única peça de cobre compra uma vela, uma tocha, ou um pedaço de giz.

Além disso, moedas incomuns feitas de outros metais preciosos algumas vezes aparecem em pilhas de

tesouros. A peça de electro (pe) e a peça de platina (pl) são originárias de impérios caídos e reinos perdidos, e às vezes levantam suspeitas e ceticismo quando utilizadas em transações. Uma peça de electro vale cinco peças de prata, e uma peça de platina vale dez peças de ouro.

A moeda padrão pesa cerca de 10 gramas, assim, cinquenta moedas pesam aproximadamente meio quilo.

PADRÃO DE CÂMBIO					
Moeda	pc	pp	pe	po	pl
Cobre	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Prata	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro	50	5	1	1/2	1/20
Ouro	100	10	2	1	1/10
Platina	1000	100	20	10	1

VENDENDO TESOURO

Oportunidades não faltam para encontrar tesouros, equipamentos, armas, armaduras e muito mais nas masmorras que você explorar. Normalmente, é possível vender seus tesouros e bugigangas quando seu grupo retornar a uma cidade ou outro povoado, desde que seu personagem possa encontrar compradores e comerciantes interessados no que você trouxe.

Armas, Armaduras e Outros Equipamentos.

Como regra geral, as armas não danificadas, armaduras e outros equipamentos, valem metade de seu custo quando vendido em um mercado. Armas e armaduras usadas por monstros raramente estão em boas condições para vender.

Itens Mágicos. Vender itens mágicos é problemático. Encontrar alguém para comprar uma poção ou um pergaminho não é muito difícil, mas outros itens estão fora do domínio da maioria, exceto os nobres mais ricos. Da mesma forma, além de alguns itens mágicos comuns, você normalmente não irá se deparar com itens mágicos ou magias para comprar. O valor da magia vai muito além do simples ouro e deve sempre ser tratado como tal.

Gemas, Joias e Obras de Arte. Esses itens retêm o seu valor total no mercado, e você pode trocá-los por moedas ou usá-los como moeda para outras transações. Para tesouros excepcionalmente valiosos, o Mestre pode exigir que você encontre um comprador em uma grande cidade ou uma comunidade maior em primeiro lugar.

Bens Comerciais. Nas fronteiras, muitas pessoas realizam transações por meio de escambo. Como joias e obras de arte, bens comerciais – barras de ferro, sacos de sal, gado, entre outros – conservam o seu valor total no mercado e podem ser usados como moeda.

ARMADURAS E ESCUDOS

Os mundos de D&D são uma vasta tapeçaria composta de muitas culturas diferentes, cada uma com seu próprio nível de tecnologia. Por esta razão, aventureiros têm acesso a uma variedade de tipos de armaduras, que vão desde o corselete de couro à cota de malha, até a cara armadura de batalha, com vários outros tipos de armaduras intermediárias entre elas. A tabela Armaduras reúne os tipos mais comuns de armaduras encontradas no jogo e as separa em três categorias: armaduras leves, armaduras médias e armaduras pesadas. Muitos guerreiros complementam sua armadura com um escudo.

A tabela Armaduras mostra o custo da armadura, o peso, e outras propriedades dos tipos mais comuns de armaduras usadas nos mundos de D&D.

Proficiência em Armaduras. Qualquer um pode colocar uma armadura ou amarrar um escudo no braço. No entanto, somente aqueles proficientes no uso de armaduras sabem como usá-las de forma eficaz. Sua classe concede proficiência com certos tipos de armadura. Se você vestir uma armadura que não tenha proficiência, terá desvantagem em qualquer teste de atributo, teste de resistência ou jogada de ataque que envolva Força ou Destreza, e não poderá lançar magias.

Classe de Armadura (CA). A armadura protege seu usuário de ataques. A armadura (e escudo) que você utiliza determina sua Classe de Armadura base.

Armadura Pesada. Armaduras pesadas interferem na capacidade do usuário mover-se rápido, furtivo e livremente. Se a tabela de Armadura mostrar "For 13" ou "For 15" na coluna Força para um tipo de armadura, a armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou maior do que o valor listado.

VARIANTE: TAMANHO DOS EQUIPAMENTOS

Na maioria das campanhas, você pode usar ou vestir quaisquer equipamentos que encontrar em suas aventuras, dentro dos limites do bom senso. Por exemplo, um meio-orc corpulento não vai caber na armadura de couro de um halfling, e um gnomo seria engolido por um manto elegante de um gigante das nuvens.

O Mestre pode impor mais realismo. Por exemplo, uma armadura de batalha feita para um ser humano pode não caber em outro sem alterações significativas, e o uniforme de um guarda pode ficar visivelmente mal ajustado quando um aventureiro tentar usá-lo como disfarce.

Usando essa variação, quando os aventureiros encontrarem armaduras, roupas e itens semelhantes que são feitos para serem usados, eles podem precisar visitar um ferreiro de armadura, um alfaiate, um coureiro ou outro perito semelhante para tornar o item usável. O custo para esse tipo de trabalho varia de 10% a 40% do preço de mercado do item. O Mestre pode jogar 1d4 x 10 ou determinar o aumento do custo baseado na extensão das alterações necessárias.

Furtividade. Se a tabela Armaduras mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade, o usuário terá desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Escudo. Um escudo é feito de madeira ou metal e é usado com uma mão. Empunhar um escudo aumenta sua Classe de Armadura em 2. Você só pode se beneficiar de um escudo por vez.

ARMADURA LEVE

Feitas a partir de materiais flexíveis e finos, armaduras leves favorecem aventureiros ágeis, uma vez que oferecem alguma proteção sem sacrificar sua mobilidade. Se você vestir uma armadura leve, ele adiciona seu modificador de Destreza ao número base de seu tipo de armadura para determinar sua Classe de Armadura.

Acolchoada. A armadura acolchoada consiste em camadas de panos acolchoados e batidos.

Couro. O peitoral e as ombreiras dessa armadura são feitos de couro que foi endurecido após ser fervido em óleo. O resto da armadura é feita de materiais mais macios e mais flexíveis.

Couro Batido. Feita de couro resistente, mas flexível, a armadura de couro batido é reforçada com rebites ou cravos.

ARMADURA MÉDIA

Armaduras médias oferecem mais proteção do que armaduras leves, mas também prejudicam mais o movimento. Se o personagem usar uma armadura média, ele adiciona seu modificador de Destreza, até

um máximo de 2, ao número base de seu tipo de armadura para determinar a sua Classe de Armadura.

Gibão. Essa armadura bruta consiste em peles grossas. É comumente usada por tribos bárbaras, humanoides malignos e outros povos que não têm acesso às ferramentas e materiais necessários para criar uma armadura melhor.

Camisão de Cota de Malha. Feito de anéis de metal intercalados, um camisão de cota de malha é usado entre as camadas de roupa. Essa armadura oferece proteção modesta para a parte superior do corpo de quem a usa e permite que o som dos anéis de metal, friccionados uns contra os outros, sejam amortecidos pelas camadas exteriores.

Brunea. Essa armadura consiste em um casaco e calças (e talvez uma saia separada) de couro coberto com peças sobrepostas de metal, assim como as escamas peixes. O conjunto inclui manoplas.

Peitoral de Aço. Essa armadura é constituída por um peitoral de metal usado com couro flexível em seu interior. Embora ele deixe as pernas e braços do usuário relativamente desprotegido, essa armadura fornece boa proteção para seus órgãos vitais, deixando quem a usa relativamente sem restrições.

Meia Armadura. Essa armadura é composta de placas de metal moldadas que cobrem a maior parte do corpo. Ela não inclui proteção para as pernas além de caneleiras fixadas com tiras de couro.

ARMADURA PESADA

De todas as categorias de armaduras, as armaduras pesadas oferecem a melhor proteção. Essas armaduras cobrem todo o corpo e são projetadas para proteger quem as usa de uma grande variedade de ataques. Só guerreiros proficientes podem gerir o seu peso e volume.

Armaduras pesadas não permitem que o usuário adicione seu modificador de Destreza na Classe de Armadura, mas também não o penaliza se seu modificador de Destreza for negativo.

Loriga. Essa é uma armadura de couro com anéis de metal costurados a ela. Os anéis ajudam a reforçar a armadura contra golpes de espadas e machados. A loriga é inferior a uma cota de malha e é normalmente usada apenas por aqueles que não podem pagar uma armadura melhor.

ARMADURAS

Armadura	Custo	Classe de Armadura (CA)	Força	Furtividade	Peso [kg]
<i>Leves</i>					
Acolchoada	5 po	11+modificador de Des	-	Desvantagem	4
Corselete de Couro	10 po	11+modificador de Des	-	-	5
Corselete de Couro Batido	45 po	12+modificador de Des	-	-	6,5
<i>Médias</i>					
Gibão de Peles	10 po	12+modificador de Des (máx 2)	-	-	6
Camisão de Cota de Malha	50 po	13+modificador de Des (máx 2)	-	-	10
Brunea	50 po	14+modificador de Des (máx 2)	-	Desvantagem	22,5
Peitoral de Aço	400 po	14+modificador de Des (máx 2)	-	-	10
Meia Armadura	750 po	15+modificador de Des (máx 2)	-	Desvantagem	20
<i>Pesadas</i>					
Loriga	30 po	14	-	Desvantagem	20
Cota de Malha	75 po	16	13	Desvantagem	27,5
Cota de Talas	200 po	17	15	Desvantagem	30
Armadura de Batalha	1500 po	18	15	Desvantagem	32,5
<i>Escudo</i>					
Escudo	10 po	+2	-	-	3

Cota de Malha. Feita de anéis de metal entrelaçados, a cota de malha inclui uma camada de tecido acolchoado usada por baixo da malha de metal para evitar atrito e amortecer o impacto dos golpes. O conjunto inclui manoplas.

Cota de Talas. Essa armadura é feita de tiras verticais de metal, rebitadas a um suporte de couro, usadas sobre um preenchimento de pano. Cotas de malha flexíveis protegem as articulações.

Armadura de Batalha. Armadura de batalha consiste em placas de metal moldadas para cobrir todo o corpo. Inclui luvas, botas de couro pesadas, um capacete com viseira e espessas camadas de enchimento por baixo da armadura. Fivelas e tiras de couro distribuem o peso ao longo do corpo.

ENTRANDO E SAINDO DE UMA ARMADURA

O tempo que leva para vestir ou despir uma armadura depende da categoria.

VESTINDO E DESPINDO UMA ARMADURA

Categoria	Vestir	Despir
Armadura leve	1 minuto	1 minuto
Armadura média	5 minutos	1 minuto
Armadura pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 ação	1 ação

Vestir. Esse é o tempo necessário para colocar a armadura. Você se beneficia da CA da armadura só se depender o tempo integral para vestir o conjunto da armadura.

Remove. Esse é o tempo necessário para despir uma armadura. Se alguém ajudá-lo, reduza esse tempo pela metade.

ARMAS

Sua classe garante a você proficiência com algumas armas, refletindo tanto o foco da classe, quanto as ferramentas mais prováveis que o personagem usa. Não importa se você prefere uma espada longa ou um arco longo, sua arma e a capacidade de manejá-la efetivamente podem significar a diferença entre a vida e a morte enquanto estiver se aventurando.

A tabela Armas mostra as armas mais comuns utilizadas nos mundos de D&D, seu preço e peso, os danos que elas causam quando atingem um alvo, e qualquer propriedade especial que elas possuem. Cada arma é classificada como corpo a corpo ou à distância. Uma **arma corpo a corpo** é usada para atacar um alvo a 1,5 metros de você, enquanto que uma arma **à distância** é usada para atacar um alvo a uma certa distância.

PROFICIÊNCIA EM ARMA

Sua raça, classe e talentos podem conceder a você proficiência com certas armas ou categorias de armas. As duas categorias são **simples** e **comuns**. A maioria das pessoas pode usar armas simples com proficiência. Essas armas incluem clavas, maças e outras armas encontradas frequentemente nas mãos dos plebeus. Armas comuns, incluindo espadas, machados e alabardas, exigem um treinamento mais especializado

para serem usada com eficácia. A maioria dos guerreiros usa armas comuns, pois essas armas permitem que seus estilos de luta e treinamentos tenham melhor proveito.

Proficiência com uma arma permite que você adicione seu bônus de proficiência na jogada de ataque em qualquer ataque que você realizar com essa arma. Se você realizar uma jogada de ataque utilizando uma arma com a qual não tenha proficiência, não adiciona seu bônus de proficiência na jogada de ataque.

PROPRIEDADES DAS ARMAS

Muitas armas têm propriedades especiais relacionados com a sua utilização, como mostrado na tabela Armas.

Ágil: Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade ágil, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Alcance: Essa arma adiciona 1,5 metros ao seu alcance quando você a usa para atacar.

Arremesso: Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo a corpo, você usa o mesmo modificador de atributo para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo a corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade ágil.

Distância: Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui seu alcance mostrado entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

Duas Mãos: Essa arma requer as duas mãos para ser usada.

Especial: Uma arma com a propriedade especial possui regras diferenciadas que detalham seu uso,

explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais" mais adiante).

Leve: Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas. Veja as regras para combate com duas armas no capítulo 9.

Munição: Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha.

Pesada: Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

Recarga: Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

Versátil: Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. O valor do dano entre parênteses ao lado da propriedade corresponde ao valor do dano da arma quando usá-la com as duas mãos.

ARMAS IMPROVISADAS

Algumas vezes os personagens não possuem suas armas e precisam atacar com qualquer coisa que tenham ao alcance das mãos. Uma arma improvisada inclui qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma frigideira, uma roda de carroça ou um goblin morto.

Em muitos casos, uma arma improvisada é similar a uma arma existente e pode ser tratada como tal. Por exemplo, um pé de mesa é semelhante a uma clava. Com o consentimento do Mestre, um personagem que tenha proficiência com uma determinada arma pode usar um objeto similar como se fosse essa arma e usar seu bônus de proficiência.

ARMAS

Nome	Custo	Dano	Peso [kg]	Propriedades
<i>Simples de Corpo a Corpo</i>				
Adaga	2 pp	1d4 perfurante	0,5	Ágil, leve, arremesso (distância 6/18)
Ataque Desarmado	-	1 concussão	-	-
Azagaia	5 pp	1d6 perfurante	1	Arremesso (distância 9/36)
Bordão	2 pp	1d6 concussão	2	Versátil (1d8)
Clava	1 pp	1d4 concussão	1	Leve
Clava Grande	2 pp	1d8 concussão	5	Duas Mãos
Foice	1 po	1d4 cortante	1	Leve
Lança	1 po	1d6 perfurante	1,5	Arremesso (distância 6/18), versátil (1d8)
Maça	5 po	1d6 concussão	2	-
Machadinha	5 po	1d6 cortante	1	Leve, arremesso (distância 6/18)
Martelo de Arremesso	2 po	1d4 concussão	1	Leve, arremesso (distância 6/18)
<i>Simples À Distância</i>				
Arco Curto	25 po	1d6 perfurante	1	Munição (distância 24/98), duas mãos
Besta, leve	25 po	1d8 perfurante	2,5	Munição (distância 24/98), recarga, duas mãos
Dardo	5 pc	1d4 perfurante	0,125	Ágil, arremesso (distância 6/18)
Funda	1 pp	1d4 concussão	-	Munição (distância 9/36)
<i>Comuns Corpo a Corpo</i>				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	3	Pesada, alcance, duas mãos
Chicote	2 po	1d4 cortante	1,5	Alcance, ágil
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	1,5	Ágil, leve
Espada Curta	10 po	1d6 perfurante	1	Ágil, leve
Espada Grande	50 po	2d6 cortante	3	Pesada, duas mãos
Espada Longa	15 po	1d8 cortante	1,5	Versátil (1d10)
Glaive	20 po	1d10 cortante	3	Pesada, alcance, duas mãos
Lança de Cavalaria	10 po	1d12 perfurante	3	Alcance, especial
Maça-Estrela	15 po	1d8 perfurante	2	-
Machado de Batalha	10 po	1d8 cortante	2	Versátil (1d10)
Machado Grande	30 po	1d12 cortante	3,5	Pesada, duas mãos
Malho	10 po	2d6 concussão	5	Pesada, duas mãos
Mangual	10 po	1d8 concussão	1	-
Martelo de Guerra	15 po	1d8 concussão	1	Versátil (1d10)
Picaretas de Guerra	5 po	1d8 perfurante	1	-
Pique	5 po	1d10 perfurante	9	Pesada, alcance, duas mãos
Rapieira	25 po	1d8 perfurante	1	Ágil
Tridente	5 po	1d6 perfurante	2	Arremesso (distância 6/18), versátil (1d8)
<i>Comuns À Distância</i>				
Arco Longo	50 po	1d8 perfurante	1	Munição (distância 46/180), pesada, duas mãos
Besta, de mão	75 po	1d6 perfurante	1,5	Munição (distância 9/36), leve, recarga
Besta, pesada	50 po	1d10 perfurante	9	Munição (distância 30/120), pesada, recarga, duas mãos
Rede	1 po	-	1,5	Arremesso (distância 1,5/4,5), especial
Zarabatana	10 po	1 perfurante	0,5	Munição (distância 7,5/30), recarga

Um objeto que não possua nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano (o Mestre atribui o tipo de dano apropriado para o objeto). Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo a corpo, ou arremessar uma arma corpo a corpo que não possua a propriedade arremesso, ela também causa 1d4 de dano. Uma arma

improvisada de arremesso tem um alcance normal de 6 metros e um alcance máximo de 18 metros.

ARMAS DE PRATA

Alguns monstros que possuem imunidade ou resistência às armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata. Aventureiros precavidos investem algumas moedas extras para cobrir suas armas com

prata. Você pode cobrir com prata uma única arma ou 10 peças de munição por 100 po. Esse custo representa não apenas o preço da prata, mas o tempo e o conhecimento necessário para adicionar prata a uma arma sem deixá-la menos efetiva.

ARMAS ESPECIAIS

Armas com regras especiais são descritas aqui.

Lança longa. Você tem desvantagem quando usar a lança longa para atacar um alvo a até 1,5 metros de você. Além disso, uma lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando você não está em uma montaria.

Rede. Uma criatura Grande ou menor atingida por uma rede fica impedida até se libertar. Uma rede não afeta criaturas que não possuam uma forma definida, ou criaturas Enormes ou maiores. A criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10 para se libertar, ou outra criatura dentro do alcance que obtiver sucesso no teste pode fazer isso por ela. Causar 5 de dano cortante à rede (CA 10) também liberta a criatura sem feri-la, encerrando o efeito e destruindo a rede.

Quando você usa uma ação, ação bônus, ou reação para atacar com a rede, você pode realizar apenas um ataque, independentemente do número de ataques que você possa realizar normalmente.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Esta seção descreve os itens que possuem regras especiais ou requerem mais explicações.

Ácido. Usando uma ação, você pode despejar o conteúdo desse vidro em uma criatura a até 1,5 metros de você, ou arremessar o vidro a até 6 metros de distância, quebrando-o no impacto. Em ambos os casos, você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o ácido como uma arma improvisada. Se acertar, o alvo sofre 2d6 de dano ácido.

Água Benta. Usando uma ação, você pode espalhar o conteúdo desse frasco em uma criatura a até 1,5 metros de você ou arremessar a até 6 metros, quebrando o frasco com o impacto. Em ambos os casos, você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura alvo, tratando a água benta como uma arma improvisada. Se o alvo for um demônio ou morto-vivo, ele sofre 2d6 de dano radiante.

Um clérigo ou paladino podem criar água benta realizando um ritual especial. O ritual leva 1 hora para ser realizado, consome 25 po de prata em pó e exige que se gaste um espaço de magia de 1º nível.

Algemas. Essas algemas de metal podem prender uma criatura Pequena ou Média. Escapar das algemas exige sucesso em um teste de Destreza CD 20. Quebrá-las exige um teste de Força CD 20 bem sucedido. Cada conjunto de algemas vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode abrir a fechadura das algemas com um sucesso em um teste de Destreza CD 15. As algemas têm 15 pontos de vida.

Algibeira. Uma bolsa de pano ou couro que pode armazenar até 20 munições de funda ou 50 munições de zarabatana, entre outras coisas. Para armazenar componentes de magia, veja bolsa de componentes, também descrita nessa seção.

Aljava. Uma aljava pode guardar até 20 flechas.

Antídoto. Uma criatura que beber o líquido desse vidro tem vantagem em testes de resistência contra venenos por 1 hora. O antídoto não confere nenhum benefício para mortos-vivos ou constructos.

Aríete Portátil. Você pode usar um aríete portátil para quebrar portas. Ao fazer isso, você ganha um bônus de +4 no teste de Força. Outra criatura pode ajudá-lo a usar o aríete, o que concede vantagem no teste.

Armadilha de Caça. Quando você usa sua ação para armá-la, essa armadilha forma um anel de aço com dentes serrilhados. Eles se fecham quando uma criatura pisa sobre uma placa de pressão no seu centro. A armadilha é fixada por uma pesada corrente em um objeto fixo e imóvel, como uma árvore ou um cravo enterrado no chão. Uma criatura que pisar na placa de pressão deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou sofrerá 1d4 de dano perfurante e para de se mover. Daí em diante, até que a criatura se liberte da armadilha, seu movimento é limitado ao comprimento da corrente (tipicamente 1 metro de comprimento). A criatura presa pode usar sua ação para fazer um teste de Força CD 13 e se libertar, ou outra criatura no alcance pode fazer o teste para libertá-la. Cada fracasso no teste causa 1 de dano perfurante à criatura presa.

EQUIPAMENTOS

Item	Custo	Peso [kg]
Ábaco	2 po	1
Ácido (vidro)	25 po	0,5
Água benta (vidro)	25 po	0,5
Algemas	2 po	3
Algibeira	5 pp	0,5
Aljava	1 po	0,5
Ampulheta	25 po	0,5
Antitoxina (vidro)	50 po	-
Apito de advertência	5 pc	-
Ariete portátil	4 po	17,5
Armadilha de caça	5 po	12,5
Arpéu	2 po	2
Balança, de mercador	5 po	1,5
Balde	5 pc	1
Barril	2 po	35
Baú	5 po	12,5
Bolsa de componentes	25 po	1
Caixa de fogo	5 pp	0,5
Caneca	2 pc	0,5
Caneta tinteiro	2 pc	-
Cantil (cheio)	2 pp	2,5
Cesto	4 pp	1
Cobertor	5 pp	1,5
Corda, cânhamo (15 metros)	1 po	5
Corda, seda (15 metros)	10 po	2,5
Corrente (3 metros)	5 po	5
Equipamento de pescaria	1 po	2
Escada (3 metros)	1 pp	12,5
Esferas de metal (sacola com 1000)	1 po	1
Espelho, aço	5 po	0,25
Estrepes (sacola com 20)	1 po	1
Fechadura	10 po	0,5
<i>Foco Arcano</i>		
Bastão	10 po	1
Cajado	5 po	2
Cristal	10 po	0,5
Orbe	20 po	1,5
Varinha	10 po	0,5
<i>Foco druídico</i>		
Cajado de madeira	5 po	2
Varinha de teixo	10 po	0,5
Visco ou azevinho	1 po	-
Totem	1 po	-
Fogo Alquímico (frasco)	50 po	0,5
Frasco	1 po	-
Garrafa, vidro	2 po	1
Giz (1 peça)	1 pc	-
Grimório	50 po	1,5
Haste (3 metros)	5 pc	3,5
Jarra	2 pc	2
Kit de escalada	25 po	6

Balança de Mercador. Trata-se de uma pequena balança, pratos e um sortimento adequado de pesos de até 1 kg. Com ela, você pode medir o peso exato de pequenos objetos, como metais preciosos brutos ou bens comerciais, para ajudar a determinar seu valor.

Caixa de Fogo. Esse pequeno recipiente detém uma pederneira, isqueiro e um pavio (um pano geralmente seco embebido em óleo) usado para acender uma fogueira. Usá-lo para acender uma tocha – ou qualquer

Item	Custo	Peso [kg]
Kit de primeiros socorros	5 po	1,5
Kit de refeição	2 pp	0,5
Lâmpada	5 pp	0,5
Lanterna, coberta	5 po	1
Lanterna, furta fogo	10 po	1
Lente de aumento	100 po	-
Livro	25 po	2,5
Luneta	1000 po	0,5
Marreta	2 po	5
Martelo	1 po	1,5
Mochila	2 po	2,5
<i>Munição</i>		
Agulhas de zarabatana	1 po	0,5
Flechas (20)	1 po	0,5
Pedras de funda	4 pc	0,75
Viotes	1 po	0,75
Óleo (frasco)	1 pp	0,5
Pá	2 po	2,5
Panela, ferro	2 po	5
Papel (1 folha)	2 pp	-
Parafina	5 pp	-
Pé de cabra	2 po	2,5
Pedra de amolar	1 pc	-
Perfume (1 frasco)	5 po	-
Pergaminho (1 folha)	1 pp	-
Picareta, de minerador	2 po	5
Pítion	5 pc	0,125
<i>Poção de cura</i>	50 po	0,25
Porta mapas ou pergaminhos	1 po	0,5
Porta viotes	1 po	0,5
Pregos, ferro (10)	1 po	2,5
Ração de viagem (1 dia)	5 pp	1
Robe	1 po	2
Roldana e polia	1 po	2,5
Roupas, comum	5 pp	1,5
Roupas, de viajante	2 po	2
Roupas, fantasia	5 po	2
Roupas, finas	15 po	3
Sabão	2 pc	-
Saco	1 pc	0,25
Saco de dormir	1 po	3,5
<i>Símbolo sagrado</i>		
Amuleto	5 po	0,5
Emblema	5 po	-
Relíquia	5 po	1
Sinete	5 po	-
Sino	1 po	-
Tenda para 2 pessoas	2 po	10
Tinta (1 frasco de 30 ml)	10 po	-
Tocha	1 pc	0,5
Vela	1 pc	-
Veneno, básico (frasco)	100 po	-

outra coisa exposta a um combustível abundante – leva uma ação. Acender qualquer outro fogo leva 1 minuto

Bolsa de Componentes. Trata-se de uma pequena bolsa de couro à prova d'água que pode ser fixada em um cinto. Ela possui compartimentos para armazenar todos os componentes materiais e outros itens especiais que você precisa para lançar suas magias, exceto os componentes que possuem um custo específico (conforme indicado na descrição da magia).

Corda. A corda é feita de cânhamo ou de seda, tem 2 pontos de vida e pode ser arrebitada com um teste de Força CD 17 bem sucedido.

Corrente. Uma corrente possui 10 pontos de vida e pode ser arrebitada com um teste de Força CD 20 bem sucedido.

Equipamento de Pescaria. Este kit inclui uma vara de pesca de madeira, linha de seda, boias de cortiça, anzóis de aço, chumbadas, iscas e redes de pesca.

Esferas de Metal. Usando uma ação, você pode despejar essas minúsculas esferas de metal para cobrir a área de um quadrado de 3 metros de lado. A criatura que se mover dentro da área deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou é derrubada. Uma criatura que mover pela área usando metade do seu deslocamento não precisa fazer o teste de resistência.

Estrepes. Usando uma ação, você pode espalhar um único saco de estrepes para cobrir a área de um quadrado de 1,5 metros de lado. Qualquer criatura que entrar na área deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15. Se falhar, parar de se mover e sofre 1 de dano perfurante. Até que a criatura se recupere pelo menos 1 ponto de vida, seu deslocamento de caminhada é reduzido em 3 metros. Uma criatura que se mover pela área usando metade do seu deslocamento não precisa fazer o teste de resistência.

Fechadura. A fechadura vem com chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode abrir a fechadura com um sucesso em um teste de Destreza CD 15. O Mestre pode decidir que fechaduras melhores estão disponíveis por preços mais elevados.

Fogo Alquímico. Esse líquido pegajoso e adesivo inflama em contato com o ar. Usando uma ação, você pode arremessar esse frasco a até 6 metros de distância, quebrando-o com o impacto. Você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o fogo alquímico como uma arma improvisada. Em um sucesso, o alvo sofre 1d4 de dano flamejante no início de cada um de seus turnos. Uma criatura pode terminar esse dano usando sua ação e fazer um teste de Destreza CD 10 para apagar as chamas.

Grimório. Essencial para os magos, um grimório é um volume encadernado em couro com 100 páginas de pergaminhos em branco, adequado para armazenar magias.

KITS DE EQUIPAMENTOS

O equipamento inicial que você recebe da sua classe inclui uma coleção de equipamentos úteis para aventurar-se, todos juntos em um kit. O conteúdo desses kits é listado aqui. Se você for comprar seu equipamento inicial, você pode adquirir um kit pelo preço apresentado, o que pode ser mais barato do que comprar os itens individualmente.

Kit do Animador (40 po). Inclui uma mochila, um saco de dormir, duas fantasias, 5 velas, 5 dias de rações, um cantil e um kit de disfarce.

Kit do Assaltante (16 po). Inclui uma mochila, um saco com 1.000 esferas de metal, 3 metros de linha, um sino, 5 velas, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, uma lanterna coberta, 2 frascos de óleo, 5 dias de rações, uma caixa de fogo e um cantil. O kit também possui 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Kit do Aventureiro (12 po). Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Kit do Diplomata (39 po). Inclui um baú, 2 caixas para mapas ou pergaminhos, um conjunto de roupas finas, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, uma lâmpada, 2 frascos de óleo, 5 folhas de papel, um vidro de perfume, parafina e sabão.

Kit do Estudioso (40 po). Inclui uma mochila, um livro de estudo, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, um saquinho de areia e uma pequena faca.

Kit do Explorador (10 po). Inclui uma mochila, um saco de dormir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Kit do Sacerdote (19 po). Inclui uma mochila, um cobertor, 10 velas, uma caixa de fogo, uma caixa de esmolos, 2 blocos de incenso, um incensário, vestes, 2 dias de rações e um cantil.

Foco Arcano. Um foco arcano é um item especial – um orbe, um cristal, um bastão, um cajado especialmente construído, uma varinha de madeira, ou algum item semelhante – projetado para canalizar o poder de magias arcanas. Um feiticeiro, bruxo ou mago podem usá-lo como um foco mágico, conforme descrito no capítulo 10.

Foco Druídico. Um foco druídico pode ser um ramo de visco ou azevinho, uma varinha ou cetro de teixo ou de outra madeira especial, um cajado esculpido de uma árvore viva, ou um totem adornado com penas, peles, ossos e dentes de animais sagrados. Um druida (consulte o capítulo 3 do LIVRO DO JOGADOR) pode usar tal objeto como um foco mágico, conforme descrito no capítulo 10.

Kit de Escalada. Um kit de escalada inclui pítons especiais, botas com solas pontiagudas, luvas e um cinto. Você pode usar o kit de escalada como uma ação para "ancorar-se". Quando faz isso, você não pode cair mais de 7,5 metros a partir do ponto onde se ancorou, e não pode subir mais de 7,5 metros de distância desse ponto, sem desfazer a âncora.

Kit de Primeiros Socorros. Esse kit é uma bolsa de couro contendo ataduras, pomadas e talas. O kit possui

material suficiente para dez usos. Usando uma ação, você pode gastar um uso do kit para estabilizar uma criatura que tenha 0 pontos de vida, sem a necessidade de realizar um teste de Sabedoria (Medicina).

Kit de Refeição. Essa caixa de metal contém um copo e talheres simples. A caixa se desmonta no meio, um lado pode ser utilizado como uma panela para cozinhar e o outro como um prato ou uma tigela rasa.

Lâmpada. Uma lâmpada lança luz plena em um raio de 4,5 metros e penumbra por mais 9 metros. Uma vez acesa, a lâmpada queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml).

Lanterna Coberta. Uma lanterna coberta lança luz plena em um raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros. Uma vez acesa, ela queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml). Usando uma ação, você pode abaixar a cobertura, reduzindo a claridade para penumbra em um raio de 1,5 metros.

Lanterna Furta Fogo. Uma lanterna furta fogo lança luz plena em um cone de 18 metros e penumbra por mais 18 metros. Uma vez acesa, ela queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml).

Lente de Aumento. Essa lente permite ver pequenos objetos mais de perto. Ela também é útil como um substituto da pederneira e isqueiro para acender fogo. Usar uma lupa para acender fogo necessita de luz tão brilhante como a luz do sol para focar, um pavio e cerca de 5 minutos. Uma lente de aumento concede vantagem em qualquer teste de atributo feito para avaliar ou inspecionar um item que é pequeno ou muito detalhado.

Luneta. Objetos vistos através de uma luneta são ampliados até o dobro do seu tamanho.

Livro. Um livro pode conter poesia, relatos históricos, informações relativas a um campo particular de sabedoria, diagramas e notas sobre engenhocas de gnomos, ou qualquer outra coisa que possa ser representada usando texto ou imagens. Um livro com magias é um grimório, também descrito nessa seção.

Óleo. Geralmente vem em um frasco de argila que contém 500 ml. Usando uma ação, você pode espirrar o óleo desse frasco em uma criatura a até 1,5 metros de você ou arremessar a até 6 metros, quebrando-o com o impacto. Você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o óleo como uma arma improvisada. Com um sucesso, o alvo é coberto de óleo. Se o alvo sofrer qualquer dano flamejante antes do óleo secar (depois de 1 minuto), a criatura sofre 5 de dano

flamejante adicional pela queima do óleo. Você também pode derramar um frasco de óleo no chão para cobrir uma área de um quadrado de 1,5 metros de lado, desde que a superfície esteja nivelada. Se aceso, o óleo queima por 2 rodadas e causa 5 de dano flamejante a qualquer criatura que entrar na área ou terminar seu turno dentro da área. Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por turno.

Pé de Cabra. Usar um pé de cabra concede vantagem nos testes de Força onde uma alavanca possa ser aplicada.

Poção de Cura. Um personagem que beber o líquido vermelho mágico deste frasco recupera 2d4+2 pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

Porta Viotes. Esse estojo de madeira pode armazenar até 20 viotes de besta.

Porta Mapas ou Pergaminhos. Esse estojo cilíndrico de couro pode armazenar até 10 folhas de papel enroladas ou 5 folhas de pergaminhos enroladas.

Rações de Viagem. Rações de viagem consistem em alimentos desidratados adequados para viagens longas, incluindo carne seca, frutas secas, bolachas e nozes.

Roldana e Polia. Um conjunto de roldanas com um cabo entre elas e um gancho para fixar aos objetos, a roldana e polia permitem içar até quatro vezes o peso que você ergueria normalmente.

Símbolo Sagrado. Um símbolo sagrado é a representação de uma divindade ou um panteão. Pode ser um amuleto com o símbolo de uma divindade, um símbolo talhado cuidadosamente ou encrustado como um emblema em um escudo ou até mesmo uma caixa pequena que guarda um fragmento de uma relíquia sagrada. O LIVRO DO JOGADOR lista os símbolos comumente associados a muitas divindades no multiverso. Um clérigo ou paladino podem usar um símbolo sagrado como um foco mágico, como descrito no capítulo 10. Para usar o símbolo dessa forma, o clérigo ou paladino precisa segurá-lo em uma mão, usando-o visivelmente ou erguendo o emblema em seu escudo.

Tenda. Um abrigo simples e portátil que acomoda duas pessoas.

Tocha. A tocha queima por 1 hora, fornecendo luz plena em um raio de 6 metros e penumbra por mais 6 metros. Se você realizar um ataque corpo a corpo com uma tocha acesa e acertar, causa 1 de dano flamejante.

CAPACIDADE DE RECIPIENTES

Recipiente	Capacidade
Algibeira	Cubo de 0,17 metros de lado com até 3 kg de equipamentos
Balde	15 litros ou cubo de 0,24 metros de lado
Barril	200 litros ou cubo de 0,48 metros de lado
Baú	Cubo de 0,7 metros de lado com até 150 kg de equipamentos
Caneca	500 ml
Cantil	2 litros
Cesto	Cubo de 0,4 metros de lado com até 20 kg de equipamentos
Frasco	120 ml
Garrafa	750 ml
Jarra	5 litros
Mochila*	Cubo de 0,3 metros de lado com até 15 kg de equipamentos
Panela, ferro	5 litros
Saco	Cubo de 0,3 metros de lado com até 15 kg de equipamentos

* Você pode prender itens como um saco de dormir e um rolo de corda do lado de fora da mochila.

Vela. Por uma hora, a vela emana luz plena em um raio de 1,5 metros e penumbra por mais 1,5 metros.

Veneno, Básico. Você pode usar o veneno contido nesse vidro para cobrir a lâmina de uma arma cortante ou perfurante ou até três peças de munição. Aplicar o veneno leva uma ação. Uma criatura atingida pela arma ou munição envenenada deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá 1d4 de dano venenoso. Uma vez aplicado, o veneno retém sua potência durante 1 minuto antes de secar.

FERRAMENTAS

A ferramenta ajuda o personagem a fazer algo que não poderia fazer de outra maneira, como um ofício ou para reparar um item, falsificar um documento ou abrir uma fechadura. A raça, classe, antecedente ou talentos concedem proficiência com certas ferramentas. Proficiência com uma ferramenta permite adicionar o bônus de proficiência em qualquer teste de atributo que você realizar usando essa ferramenta. O uso da ferramenta não está vinculado a um único atributo, uma vez que a proficiência com uma ferramenta representa o conhecimento mais abrangente de sua utilização. Por exemplo, o Mestre pode pedir a você que realize um teste de Destreza para entalhar um detalhe refinado com suas

ferramentas de escultor, ou um teste de Força para fazer o mesmo, mas em uma madeira mais dura.

Kit de Jogo. Esse item abrange uma ampla gama de peças de jogo, incluindo dados e baralhos de cartas (para jogos como Três Dragões). Alguns exemplos comuns são exibidos na tabela de ferramentas, mas existem outros tipos de conjuntos de jogos. Se você for proficiente com um conjunto de jogos, pode adicionar seu bônus de proficiência nos testes de atributo que realizar usando esse conjunto. Cada tipo de conjunto de jogo exige uma proficiência em separado.

Ferramentas de Artesão. Essas ferramentas especiais incluem os itens necessários para executar um ofício ou profissão. A tabela mostra exemplos dos tipos mais comuns de ferramentas, cada um fornecendo itens relacionados a um único ofício. Proficiência com um conjunto de ferramentas de artesão permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que você fizer usando as ferramentas de seu ofício. Cada tipo de ferramentas de artesão requer uma proficiência em separado.

Ferramentas de Ladrão. Esse conjunto de ferramentas inclui uma pequena pasta, um conjunto de chaves mestras, um pequeno espelho montado em uma alça de metal, um conjunto de tesouras de lâminas estreitas e um par de alicates. Proficiência com essas ferramentas permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que você fizer para desarmar armadilhas ou abrir fechaduras.

Ferramentas de Navegador. Esse conjunto de instrumentos é usado para navegação no mar. Proficiência com as ferramentas de navegador permite traçar um curso de navio e seguir cartas de navegação. Além disso, essas ferramentas permitem que você adicione seu bônus de proficiência para qualquer teste de habilidade que fizer para não se perder no mar.

Instrumento Musical. Vários dos tipos mais comuns de instrumentos musicais são mostrados na tabela como exemplos. Se você possuir proficiência com um determinado instrumento musical, você pode adicionar seu bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que fizer para tocar música com o instrumento. Cada tipo de instrumento musical exige uma proficiência em separado.

Kit de Disfarce. Essa bolsa de cosméticos, tintura de cabelo e pequenos adereços permite criar disfarces que mudam sua aparência física. Proficiência com este kit

permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que você fizer para criar um disfarce visual.

Kit de Falsificação. Essa pequena caixa contém uma variedade de papéis e pergaminhos, canetas e tintas, selos e lacres, folha de ouro e prata, e outros suprimentos necessários para criar falsificações convincentes de documentos físicos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que você fizer para criar uma falsificação de um documento físico.

FERRAMENTAS

Item	Custo	Peso [kg]
Ferramentas de artesanato		
Suprimentos de alquimista	50 po	4
Suprimentos de cervejeiro	20 po	4,5
Suprimentos de caligrafia	10 po	2,5
Ferramentas de carpinteiro	8 po	3
Ferramentas de cartógrafo	15 po	3
Ferramentas de sapateiro	5 po	2,5
Utensílios de cozinheiro	1 po	4
Ferramentas de vidreiro	30 po	2,5
Ferramentas de joalheiro	25 po	1
Ferramentas de coureiro	5 po	2,5
Ferramentas de pedreiro	10 po	4
Ferramentas de pintor	10 po	2,5
Ferramentas de oleiro	10 po	1,5
Ferramentas de ferreiro	20 po	4
Ferramentas de funileiro	50 po	5
Ferramentas de costureiro	1 po	2,5
Ferramentas de entalhador	1 po	2,5
Kit de disfarce	25 po	1,5
Kit de falsificação	15 po	2,5
Kit de jogo		
Conjunto de dados	1 pp	-
Xadrez do dragão	1 po	0,25
Cartas	5 pp	-
Jogo dos Três Dragões	5 po	-
Kit de herbalismo	5 po	1,5
Instrumento musical		
Gaita de foles	30 po	3
Tambor	6 po	1,5
Xilofone	25 po	5
Flauta	2 po	0,5
Alaúde	35 po	1
Lira	30 po	1
Berrante	3 po	1
Flauta de pã	12 po	1
Oboé	2 po	0,5
Violino	30 po	0,5
Ferramentas de navegação	25 po	1
Kit de venenos	50 po	1
Ferramentas de ladrão	25 po	0,5
Veículos (terrestres e aquáticos)	*	*

* Veja a seção "Montarias e Veículos".

Kit de Herbalismo. Esse kit contém uma variedade de instrumentos, como alicates, almofariz e pilão, e bolsas e frascos utilizados pelos herbalistas para criar remédios e poções. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que você fizer para identificar ou aplicar ervas. Além disso, a proficiência com esse kit é necessária para criar antídotos e *poções de cura*.

Kit de Venenos. O kit de venenos inclui os frascos, produtos químicos e outros equipamentos necessários para a criação de venenos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que você fizer para criar ou utilizar venenos.

MONTARIAS E VEÍCULOS

Uma boa montaria pode ajudar você a mover-se mais rapidamente através de áreas selvagens, mas seu objetivo principal é carregar os equipamentos que o deixariam mais lento. A tabela Montarias e Outros Animais mostra o deslocamento de cada animal e sua capacidade de carga básica.

Um animal puxando uma carruagem, carroça, biga, trenó ou vagão pode carregar um peso equivalente a até cinco vezes sua capacidade de carga básica, incluindo o peso do veículo. Se vários animais puxarem o mesmo veículo, eles podem somar sua capacidade de carga.

Montarias diferentes das que são listadas aqui existem nos mundos de D&D, mas são raras e normalmente não estão disponíveis para compra.

Elas incluem montarias voadoras (pégasos, grifos, hipogrifos e animais semelhantes) e mesmo montarias aquáticas (cavalos marinhos gigantes, por exemplo).

Adquirir tais montarias muitas vezes significa proteger um ovo e criar a criatura você mesmo, fazer uma barganha com uma entidade poderosa ou negociar com a própria montaria.

Armadura de Montaria. Projetada para proteger a cabeça, pescoço, tórax e o corpo do animal. Qualquer tipo de armadura mostrada na tabela Armadura nesse capítulo pode ser comprada para montaria. O custo é quatro vezes maior que a armadura equivalente feita para humanoides e possuem o dobro do peso.

MONTARIAS E OUTROS ANIMAIS

Item	Custo	Deslocamento	Capacidade de carga
Burro ou mula	8 po	12 m	210 kg
Camelo	50 po	15 m	240 kg
Cavalo, de guerra	400 po	18 m	270 kg
Cavalo, de montaria	75 po	18 m	220 kg
Cavalo, pesado	50 po	12 m	270 kg
Elefante	200 po	12 m	660 kg
Mastim	25 po	12 m	97,5 kg
Pônei	30 po	12 m	112,5 kg

VEÍCULOS

Item	Custo	Peso [kg]
Armadura de montaria	x4	x2
Freio e rédea	2 po	0,5
Carruagem	100 po	300
Carroça	15 po	100
Biga	250 po	50
Ração (1 dia)	5 pc	5
<i>Sela</i>		
Exótica	60 po	20
Militar	20 po	15
Compacta	5 po	7,5
De viagem	10 po	12,5
Alforje	4 po	4
Trenó	20 po	150
Estábulo	5 pp	-
Vagão	35 po	200

VEÍCULOS AQUÁTICOS

Item	Custo	Desloc. [km/h]
Galera	30.000 po	22,5
Barco de quilha	3.000 po	1,6
Drácar	10.000 po	4,8
Barco a remo	50 po	2,4
Veleiro	10.000 po	3,2
Navio de guerra	25.000 po	4

Sela. Uma sela militar prende o cavaleiro, ajudando-o a se manter-se sentado em sua montagem durante uma batalha. Ela concede vantagem em qualquer teste que você fizer para manter-se montado. Uma sela exótica é necessária para montar qualquer montaria aquática ou voadora.

Proficiência com Veículos. Se você possuir proficiência com um certo tipo de veículo (terrestre ou aquático), você pode adicionar seu bônus de proficiência em qualquer teste que fizer para controlar esse tipo de veículo em circunstâncias difíceis.

Embarcações com remo. Barcos de quilha e barcos a remo são usados em lagos e rios. Se eles estiverem a favor da corrente, o deslocamento da corrente (tipicamente 5 km/h) é adicionado ao deslocamento do barco. Esses veículos não podem ser remados contra qualquer correnteza mais forte, mas podem ser puxados por animais de tração nas margens. Um barco a remo pesa 45 kg, no caso dos aventureiros desejarem carregá-lo sobre a terra.

COMÉRCIO DE BENS

A maioria das riquezas não é medida em moedas. Elas são medidas em gado, grãos, terra, direitos de cobrar impostos ou direitos sobre os recursos (como uma mina ou uma floresta).

Guildas, nobres e a realeza regulam o comércio. Companhias privilegiadas possuem os direitos para conduzir trocas comerciais ao longo de certas rotas, enviar navios mercantes de vários portos ou têm a concessão de comprar e vender bens específicos. As guildas definem preços para os bens ou serviços que controlam e determinam quem pode ou não pode oferecer esses produtos e serviços. Mercadores geralmente trocam bens comerciais sem o uso de moeda. A tabela Escambo mostra o valor dos bens comumente trocados.

ESCAMBO

Custo	Bem
1 pc	0,5 kg de trigo
2 pc	0,5 kg de farinha ou uma galinha
5 pc	0,5 de sal
1 pp	0,5 de ferro ou 1 m ² de lona
5 pp	0,5 kg de cobre ou 1 m ² de tecido de algodão
1 po	0,5 kg de gengibre ou uma cabra
2 po	0,5 kg de canela ou pimenta, ou uma ovelha
3 po	0,5 kg de cravos ou um porco
5 po	0,5 kg de prata ou 1 m ² de linho
10 po	1 m ² de seda ou uma vaca
15 po	0,5 kg de açafrão ou um boi
50 po	0,5 kg de ouro
500 po	0,5 kg de platina

DESPESAS

Quando não está descendo para as profundezas da terra, explorando ruínas repletas de tesouros perdidos ou entrando em guerra contra a escuridão invasora, os aventureiros enfrentam realidades mais mundanas.

Mesmo em um mundo fantástico, as pessoas precisam satisfazer necessidades básicas, como abrigo, alimento e roupas. Essas coisas custam dinheiro, embora alguns estilos de vida custem mais do que outros.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

As despesas de estilo de vida fornecem uma maneira simples de explicar o custo de vida em um mundo de fantasia. O estilo de vida cobre as acomodações, comida, bebida e todas as outras necessidades dos personagens. Além disso, as despesas cobrem o custo de manutenção do equipamento para que o personagem possa estar pronto quando as próximas aventuras começarem.

No início de cada semana ou mês (à sua escolha), determine um estilo de vida a partir da tabela Despesas de Estilo de Vida e pague o preço para sustentar esse estilo de vida. Os preços indicados são por dia, então se você deseja calcular o custo de seu estilo de vida escolhido por um período de trinta dias, multiplique o preço listado por 30. O estilo de vida pode mudar de um período para o outro, com base nos recursos que você tem à sua disposição, ou mantenha o mesmo estilo de vida ao longo da carreira do seu personagem.

A escolha do estilo de vida do personagem pode ter consequências. Manter um estilo de vida rico pode ajudá-lo a fazer contatos com os ricos e poderosos, mas o personagem corre o risco de atrair ladrões. Da mesma forma, viver de forma desleixada pode ajudar a evitar os criminosos, mas é improvável que você faça conexões poderosas.

Miserável. Você vive em condições desumanas. Sem lugar para chamar de lar, você se abriga onde quer que possa, esgueirando-se em celeiros, aconchegando-se em caixas velhas e contando com as boas graças de pessoas melhores do que ele. Um estilo de vida miserável apresenta perigos abundantes. A violência, as doenças e a fome o seguem aonde quer que você vá. Outras pessoas miseráveis cobiçam sua armadura, armas e equipamentos de aventureiro, que representam uma fortuna para seus padrões. Você está abaixo da maioria das pessoas.

Esquálido. Você vive em um estábulo com goteiras, uma cabana com piso enlameado fora da cidade ou em uma pensão infestada de vermes na pior parte da cidade. Você tem abrigo dos elementos, mas vive em um ambiente de desespero e muitas vezes violento, em lugares repletos de doenças, fome e desgraça. Você está

abaixo da maioria das pessoas e tem poucas proteções legais. A maioria das pessoas nesse nível de vida sofreu um terrível contratempo. Eles podem ser perturbados, marcados como exilados ou sofrem de alguma doença.

Pobre. Um estilo de vida pobre significa sobreviver sem os confortos disponíveis em uma comunidade estável. Comida e alojamentos simples, roupas surradas e condições imprevisíveis são suficientes, embora provavelmente seja uma experiência desagradável. Suas acomodações podem ser um quarto em um cortiço ou na sala comum acima de uma taverna. Você se beneficia de algumas proteções legais, mas ainda tem de lidar com a violência, o crime e a doença. As pessoas nesse nível de vida tendem a ser trabalhadores não qualificados, vendedores de rua, traficantes, ladrões, mercenários e outros tipos de má reputação.

Modesto. Um estilo de vida modesto o mantém fora das favelas e garante a manutenção de seu equipamento. Você vive em uma parte mais antiga da cidade, aluga um quarto em uma pensão, estalagem ou templo. Você não passa fome ou sede, e suas condições de vida são limpas, embora simples. As pessoas comuns que vivem estilos de vida modestos incluem soldados com suas famílias, trabalhadores, estudantes, sacerdotes, alguns magos e afins.

Confortável. A escolha de um estilo de vida confortável significa que você pode pagar a roupa mais agradável e pode facilmente manter o seu equipamento. Você mora em uma pequena casa de campo em um bairro de classe média ou em uma sala privada em uma bela hospedaria. O estilo de vida confortável está associado a mercadores, comerciantes qualificados e oficiais militares.

Rico. A escolha de um estilo de vida rico significa ter uma vida de luxo, mas você pode não ter alcançado esse status social através de heranças da nobreza ou realeza. Você vive um estilo de vida comparável ao de um comerciante bem-sucedido, um servo favorecido da realeza ou o proprietário de algumas pequenas empresas. Você tem alojamentos respeitáveis, geralmente uma casa espaçosa em uma boa parte da cidade ou uma suíte confortável em uma bela hospedaria. Você provavelmente tem uma pequena equipe de funcionários.

Aristocrático. Você vive uma vida de abundância e conforto. Você circula entre os grupos de pessoas mais poderosas da comunidade. Possui uma excelente

hospedagem, talvez uma casa na melhor parte da cidade ou quartos na melhor hospedaria. Você janta nos melhores restaurantes, contrata o alfaiate mais habilidoso e elegante, e tem servos que atendem todas as suas necessidades. Você recebe convites para as reuniões sociais dos ricos e poderosos, e passa as noites na companhia de políticos, líderes da guilda, sumos sacerdotes e nobreza. Você também deve lidar com os mais altos níveis de engano e traição. Quanto mais rico você for, maior é a chance de você ser atraído pela intriga política como um peão ou participante.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

Estilo de Vida	Preço/dia
Miserável	-
Esquálido	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Confortável	2 po
Rico	4 po
Aristocrático	10 po no mínimo

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

A tabela Comida, Bebida e Hospedagem mostra os preços para itens alimentícios individuais e hospedagem para uma única noite. Estes preços estão incluídos em suas despesas totais de estilo de vida.

SERVIÇOS

Aventureiros podem pagar personagens do Mestre para ajudá-los ou agirem em seu nome em uma variedade de circunstâncias. A maioria desses serviços têm habilidades bastante comuns, enquanto outros são mestres de um ofício ou arte, e bem poucos são especialistas com habilidades de aventureiros especializados.

Alguns dos tipos mais básicos de serviços aparecem na tabela de Serviços. Outros serviços comuns incluem uma ampla variedade de trabalhadores. Aqueles listados habitam uma típica vila ou cidade, e os aventureiros podem pagar para que executem uma tarefa específica. Por exemplo, um mago pode pagar um carpinteiro para construir um baú elaborado (e sua réplica em miniatura) para uso na magia *baú secreto de Leomund*. Um guerreiro pode encomendar a um ferreiro a forja de uma espada especial. Um bardo pode pagar um alfaiate para

fazer uma roupa requintada para sua próxima apresentação perante um duque.

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

Item	Custo
<i>Cerveja</i>	
Galão	2 pp
Caneca	4 pc
Banquete (por pessoa)	10 po
Pão, pedaço	2 pc
Queijo, pedaço	1 pp
<i>Pousada (por dia)</i>	
Esquálida	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Confortável	8 pp
Rica	2 po
Aristocrática	4 po
<i>Refeições (por dia)</i>	
Esquálida	3 pc
Pobre	6 pc
Modesta	3 pp
Confortável	5 pp
Rica	8 pp
Aristocrática	2 po
Carne, pedaço	3 pp
<i>Vinho</i>	
Comum (jarro)	2 pp
Fino (garrafa)	10 po

Outros serviços oferecem serviços mais especializados ou perigosos. Soldados mercenários pagos para ajudar os aventureiros a derrotar um exército hobgoblin são serviços, como são os sábios contratados para pesquisar conhecimento antigo ou esotérico. Se um aventureiro de alto nível estabelece algum tipo de fortaleza, ele pode contratar toda uma equipe de funcionários e agentes para administrar o local, desde um castelão ou mordomo, até os trabalhadores braçais que mantêm o estábulo limpo. Esses serviços muitas vezes desfrutam de um contrato de longo prazo que inclui um lugar para viver dentro da fortaleza, como parte da remuneração oferecida.

Serviços qualificados incluem qualquer pessoa contratada para realizar um serviço que envolve uma proficiência (incluindo arma, ferramenta ou perícia): um mercenário, artesão, escrivão e assim por diante. O pagamento corresponde a um mínimo, mas alguns mercenários especialistas exigem um pagamento mais alto. Serviços não qualificados são contratados para o trabalho braçal que não requer nenhuma habilidade especial e pode incluir operários, porteiros, empregados domésticos e trabalhadores similares.

AUTOSSUFICIÊNCIA

As despesas e estilos de vida descritos neste capítulo assumem que você está gastando seu tempo entre aventuras na cidade, valendo-se de todos os serviços que puder pagar - pagar por comida e abrigo, pagando pessoas da cidade para afiar sua espada, reparar sua armadura e assim por diante. Alguns personagens, porém, podem preferir gastar seu tempo longe da civilização, se autossustentado em estado selvagem através da caça, da coleta e reparando seu próprio equipamento.

Manter esse tipo de estilo de vida não requer que o personagem gaste qualquer moeda, mas é demorado. Se o personagem gastar seu tempo entre aventuras no exercício de uma profissão, conforme descrito no capítulo 8, ele pode suprir o equivalente a um estilo de vida pobre. Proficiência na perícia Sobrevivência permite a você viver o equivalente a um estilo de vida confortável.

SERVIÇOS DE MAGIA

Pessoas que são capazes de lançar magias não se enquadram na categoria de serviços comuns. Talvez seja possível encontrar alguém disposto a lançar uma magia em troca de moedas ou favores, algo bastante raro de acontecer e não existem taxas de pagamento estabelecidas. Como regra geral, quanto maior o nível da magia desejada, mais difícil é encontrar alguém que possa lançá-la e mais caro é o serviço.

Contratar alguém para lançar uma magia relativamente comum de 1º ou 2º nível, tais como *curar ferimentos* ou *identificação*, é bastante fácil em uma cidade ou vila, e pode custar entre 10 e 50 po (mais o custo de todos os componentes materiais). Encontrar alguém capaz e disposto a lançar uma magia de nível superior pode envolver viajar para uma cidade grande, talvez uma que possua uma universidade ou templo proeminente. Uma vez encontrado, ele ainda pode pedir um serviço em vez de pagamento – o tipo de serviço que somente aventureiros podem realizar, tais como a recuperação de um item raro de um local perigoso ou atravessar uma região selvagem infestada de monstros para entregar algo importante em um vilarejo distante.

SERVIÇOS

Serviço	Pagamento
<i>Condutor</i>	
Entre cidades	2 pc por km
Dentro da cidade	1 pc
<i>Serviçal</i>	
Perito	2 po por dia
Destreinado	2 pp por dia
Mensageiro	1 pc por km
Pedágio	1 pc
Passagem de navio	6 pc por km

BUGIGANGAS

Quando construir seu personagem, você pode jogar uma vez na tabela Bugigangas para receber uma bugiganga, um item simples, levemente misterioso. O Mestre também pode se utilizar dessa tabela. Ela pode ajudá-lo a completar a descrição de uma sala ou preencher os bolsos de algumas criaturas.

BUGIGANGAS

d100 Bugiganga

01	Uma mão de goblin mumificada
02	Um pedaço de cristal que brilha ao luar
03	Uma moeda de ouro de uma terra desconhecida
04	Um diário escrito em um idioma que você desconhece
05	Um anel de bronze que nunca perde o brilho
06	Uma velha peça de xadrez feita de vidro
07	Um par de dados feitos com ossos de falange, cada um com o símbolo de um crânio na sexta face
08	Um pequeno ídolo de uma criatura horripilante que faz você ter pesadelos se deixado próxima durante o sono
09	Um cordão com 4 dedos élficos mumificados
10	Um acordo por uma parcela de terra em um reino que você não conhece
11	Um bloco de 30 gramas de um material desconhecido
12	Uma pequena boneca de pano espetada com várias agulhas
13	Um dente de uma fera desconhecida
14	Uma escama enorme, talvez de um dragão
15	Uma pena verde brilhante
16	Uma velha carta de adivinhação com sua aparência
17	Um orbe de vidro preenchido com uma fumaça que está sempre em movimento
18	Um ovo de 0,5 kg com uma casca vermelha lustrosa
19	Um tubo que solta bolhas
20	Uma jarra de vidro com um estranho pedaço de carne flutuando em conserva
21	Uma pequena caixa de música feita por gnomos e que toca uma melodia que você recorda vagamente da sua infância
22	Uma pequena estátua de madeira de um halfling presunçoso
23	Um orbe de bronze crivado com estranhas runas
24	Um disco de pedra multicolorido
25	Um ícone miúdo de um corvo prateado
26	Um saquinho contendo 47 dentes de humanoide, um dos quais está apodrecido
27	Um fragmento de obsidiana que sempre está quente ao toque
28	Um osso de garra de dragão pendendo de um simples cordão de couro
29	Um par de meias velhas
30	Um livro em branco, suas páginas se recusam a segurar tinta, giz, grafite, qualquer outra substância ou marcação
31	Uma insígnia de prata no formato de uma estrela de cinco pontas
32	Uma faca pertencida a um parente
33	Um pote de vidro cheio de unhas cortadas
34	Um dispositivo retangular de metal com dois pequenos recipientes em um dos lados e que expele faíscas se molhado
35	Uma luva de humanoide, branca com lantejoulas

- 36 Uma vestimenta com cem pequenos bolsos
- 37 Um pequeno bloco de pedra que não pesa
- 38 Um diminuto porta-retratos com o desenho de um goblin
- 39 Um vidro vazio que cheira a perfume quando aberto
- 40 Uma pedra preciosa que se parece com carvão para todos, exceto você
- 41 Um pedaço de couro de um antigo estandarte
- 42 Uma insígnia de patente de um legionário perdido
- 43 Um pequeno sino de prata sem o badalo
- 44 Um canário mecânico dentro de uma lâmpada construída por gnomos
- 45 Um pequeno baú construído com a aparência de diversos pés no fundo
- 46 Uma sprite morta dentro de uma garrafa transparente
- 47 Uma lata de metal que não abre, mas emite sons como se estivesse cheia de líquido, areia, aranhas ou vidro quebrado (à sua escolha)
- 48 Um orbe de vidro cheio d'água, aonde nada um pequeno peixe dourado mecânico
- 49 Uma colher de prata com um "M" gravado na ponta do cabo
- 50 Um apito feito de uma madeira dourada
- 51 Um escaravelho morto do tamanho da sua palma
- 52 Dois soldadinhos de brinquedo, um deles sem a cabeça
- 53 Uma pequena caixa repleta de botões de diferentes tamanhos
- 54 Uma vela que não pode ser acesa
- 55 Uma pequena gaiola sem porta
- 56 Uma chave velha
- 57 Um indecifrável mapa do tesouro
- 58 A empunhadura de uma espada quebrada
- 59 Um pé de coelho
- 60 Um olho de vidro
- 61 Um camafeu esculpido à semelhança de uma pessoa horrível
- 62 Um crânio de prata do tamanho de uma moeda
- 63 Uma máscara de alabastro
- 64 Um incenso negro em forma de pirâmide com péssimo odor
- 65 Uma touca de dormir que quando vestida concede a você sons agradáveis
- 66 Um único estrepe feito de osso
- 67 A armação de um monóculo feita de ouro
- 68 Um cubo de 0,025 metros de lado, cada lado pintado com uma cor diferente
- 69 Uma maçaneta de cristal
- 70 Um saquinho cheio de um pó rosa
- 71 Uma das metades de um pergaminho que continha uma bela canção escrita em notas musicais
- 72 Um brinco de prata na forma de uma lágrima, feito a partir de uma lágrima de verdade
- 73 A casca de um ovo pintada com cenas de sofrimento humano em perturbadores detalhes
- 74 Um leque, que ao ser aberto revela o desenho de um gato
- 75 Um conjunto de canos de osso
- 76 Um trevo de quatro folhas prensado dentro de um livro que discute etiqueta e boas maneiras
- 77 Um pergaminho sobre o qual está desenhada uma complexa engenhoca mecânica
- 78 Uma bainha ricamente ornamentada, na qual não cabe nenhum tipo de lâmina que você já tenha encontrado
- 79 O convite de uma festa aonde aconteceu um assassinato
- 80 Um pentagrama de bronze com uma marca d'água de cabeça de rato no centro
- 81 Um lenço de cor púrpura bordado com o nome de um poderoso arquimago
- 82 Metade da planta de um templo, castelo ou alguma outra estrutura
- 83 Um pedaço de pano que ao ser desdobrado se transforma em uma elegante capa
- 84 Um recibo de depósito de uma distante cidade
- 85 Um diário faltando sete páginas
- 86 Uma tabaqueira prateada com uma gravura na parte superior, onde se lê "sonhos"
- 87 Um símbolo sagrado de ferro devoto a um deus desconhecido
- 88 Um livro contando a história de um lendário herói, de sua ascensão à queda, com o último capítulo faltando
- 89 Um frasco de sangue de dragão
- 90 Uma antiga flecha de estilo élfico
- 91 Uma agulha que não se pode entortar
- 92 Um broche ornamentado com detalhes anões
- 93 Mago da Adega, Aperto do Dragão Vermelho, 331422-W"
- 94 Um mosaico de superfície colorida vítrea
- 95 Um camundongo petrificado
- 96 Uma bandeira negra de piratas, adornada com um crânio de dragão e ossos cruzados
- 97 Um caranguejo, ou aranha, bem pequeno e mecânico que se move quando não está sendo observado
- 98 Uma jarra de vidro cheia de banha, com uma etiqueta que diz: "Graxa de Grifo"
- 99 Uma caixa de madeira, com fundo de cerâmica, que contém um pequeno verme com duas cabeças, uma de cada lado do corpo
- 100 Uma urna de metal que contém as cinzas de um herói

CAPÍTULO 6: OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO

A COMBINAÇÃO DE VALORES DE ATRIBUTO, RAÇA, classe e antecedentes definem as capacidades do seu personagem no jogo e os detalhes pessoais que você cria faz do seu personagem ser diferente de todos os outros. Mesmo entre os membros de sua raça ou classe, você tem opções personalizar o que seu personagem pode fazer. Mas poucos jogadores - com a permissão do Mestre - querem ir mais além.

O capítulo 6 do LIVRO DO JOGADOR traz dois conjuntos de regras opcionais para personalizar seu personagem: multiclasse e talentos. A multiclasse permite a você combinar classes e os talentos são opções especiais que você pode escolher ao invés de aprimorar seus atributos quando sobe de nível. Seu Mestre decide se estas opções estão presentes em sua campanha.

MULTICLASSE

Multiclasse permite a você ganhar níveis em mais de uma classe. Isso permite você misturar as características dessas classes para criar um conceito de personagem que não se reflete em uma das opções de classe padrão.

Com essa regra, você tem a opção de escolher um nível de uma nova classe sempre que subir de nível, em vez de ganhar um nível na sua classe atual. Seus níveis em todas suas classes são somados para determinar o seu nível de personagem. Por exemplo, se você tem três níveis de mago e dois de guerreiro, você é um personagem de 5º nível.

Conforme você sobe de níveis, você pode continuar a ser um membro da sua classe original com apenas alguns níveis em outra classe, ou você pode mudar o curso completo sem nunca olhar para a classe anterior. Você pode até começar a progredir em uma terceira ou quarta classe. Comparado a um personagem do mesmo nível de uma única classe, você sacrificará algum foco em troca de versatilidade.

PRÉ-REQUISITOS

Para qualificar à uma nova classe, você deve atender aos pré-requisitos de valores de atributo, tanto para a sua classe atual quanto para sua nova, como mostra a tabela a Pré-Requisitos para Multiclasse no LIVRO DO JOGADOR. Sem o treinamento completo que um personagem recebe quando é criado, você deve ter um estudo rápido em sua

nova classe, tendo uma aptidão natural que é refletida pelos valores de atributo maiores do que a média.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O custo em pontos de experiência para ganhar um nível é sempre baseado no nível de personagem total, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem no capítulo 1, não o seu nível em uma classe particular.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Você ganha os pontos de vida de sua nova classe, como descrito para os níveis após o primeiro. Você ganha os pontos de vida de 1º nível para uma classe somente quando você é um personagem de 1º nível.

Você adiciona o Dado de Vida concedido por todas as suas classes para formar sua reserva de Dados de Vida. Se os dados de vida forem do mesmo tipo, você pode simplesmente juntá-los. Se as classes fornecem Dados de Vida diferentes, você deve anotá-los separadamente.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

O bônus de proficiência é sempre baseado no nível de personagem total, conforme mostrado na tabela de Avanço de Personagem no capítulo 1.

PROFICIÊNCIAS

Quando você ganha um nível em uma classe diferente da primeira, você ganha apenas algumas das proficiências iniciais da classe. Veja o capítulo 6 do LIVRO DO JOGADOR para mais informações.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Quando você ganha um novo nível em uma classe, você ganha suas características para esse nível. Algumas características, no entanto, têm regras adicionais para multiclasse. Veja o capítulo 6 do LIVRO DO JOGADOR para mais informações.

TALENTOS

Um talento representa uma característica ou uma área de especialização que dá ao personagem habilidades especiais. Ele encarna treinamento, experiência e

habilidades para além do que a classe fornece. Consulte o capítulo 6 do LIVRO DO JOGADOR para mais informações. Em certos níveis, sua classe garante a você a característica Aprimoramento de Atributo. Utilizando estas regras opcionais de talento, você escolhe um talento ao invés dessa característica. Você pode escolher um talento somente uma vez, a não ser que a descrição do talento diga o contrário.

Você deve preencher qualquer pré-requisito especificado no talento para escolhê-lo. Se você perder o pré-requisito para o talento, você não pode usar o respectivo talento até ter de novo o pré-requisito.

PARTE 2: JOGANDO D&D

CAPÍTULO 7: UTILIZANDO ATRIBUTOS

SEIS ATRIBUTOS FORNECEM UMA BREVE descrição das características físicas e mentais de cada criatura:

- **Força**, mede o poder físico
- **Destreza**, mede a agilidade
- **Constituição**, mede a resistência
- **Inteligência**, mede o raciocínio e a memória
- **Sabedoria**, mede a percepção e a intuição
- **Carisma**, mede a força da personalidade

O personagem é musculoso e perspicaz? Brilhante e encantador? Ágil e resistente? Os valores de atributo definem essas qualidades – os pontos fortes e fracos de uma criatura.

As três jogadas principais do jogo – testes de atributos, testes de resistência e jogadas de ataque – dependem dos seis valores de atributo. A introdução do livro descreve a regra básica por trás dessas jogadas: jogue um d20, adicione um modificador de atributo derivado de um dos seis valores de atributo e compare o resultado com um número de alvo.

Esse capítulo se concentra em como usar os testes de atributo e os testes de resistência, cobrindo as atividades fundamentais que as criaturas podem tentar realizar durante o jogo. As regras para jogadas de ataque estão no capítulo 9.

VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES

Cada um dos atributos de uma criatura possui um valor, um número que define a magnitude desse atributo. Um valor de atributo não é apenas uma medida de capacidades inatas, mas também abrange o treinamento e a competência da criatura em atividades relacionadas a esse atributo.

Um valor entre 10 e 11 é a média de um humano normal, mas os aventureiros e muitos monstros estão acima da média na maioria de seus atributos. Um valor de 18 é a mais alta que uma pessoa normalmente atinge. Aventureiros podem ter valores tão altas quanto 20 e monstros ou seres divinos podem ter valores tão altas quanto 30.

Cada atributo também possui um modificador, derivado de seu valor e variando entre -5 (para um valor de atributo 1) até +10 (para um valor de 30). A tabela Valores de Atributo e Modificadores registra os modificadores de atributo de 1 a 30.

Para determinar um modificador de atributo sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor do atributo e em seguida dividir o total por 2 (arredondando para baixo).

Devido aos modificadores de atributo afetarem quase todas as jogadas de ataque, testes de atributo e teste de resistência, os modificadores de atributos aparecem mais frequentemente durante o jogo do que os próprios valores de atributo.

VALORES DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Algumas vezes, uma habilidade especial ou magia concedem vantagens ou desvantagens em um teste de atributo, teste de resistência ou jogada de ataque. Quando isso acontecer, você deve jogar um segundo d20 quando realizar a jogada. Você deve usar o resultado mais alto entre os dois dados se possuir vantagem, e usar o resultado mais baixo, se possuir desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem em um teste e jogar 2d20, resultando em um 17 e um 5, você deve usar o 5. Se possuir vantagem e conseguir esses mesmos números, você deve usar o 17.

Se múltiplas situações dão a você vantagens ou impõem desvantagens, ainda assim você joga apenas um d20 adicional. Por exemplo, se duas situações favoráveis concedem vantagem, você ainda deve jogar apenas um d20 adicional.

Se alguma circunstância provocar uma jogada que tenha tanto uma vantagem quanto uma desvantagem, considera-se que você não possua nenhuma delas, e deve jogar apenas um d20. Isso funciona da mesma maneira se várias circunstâncias impõem desvantagem e apenas uma concede vantagem ou vice-versa. Em tal situação você não terá nem vantagem nem desvantagem.

Quando você possui vantagem ou desvantagem e alguma coisa no jogo, tal como o traço racial Sorte dos halflings, permite refazer uma jogada de um d20, só um dos dados pode ser jogado de novo. Você escolhe qual. Por exemplo, se um halfling tem vantagem em um teste de atributo e consegue um 1 e um 13, o halfling poderia usar o traço racial Sorte para refazer a jogada do 1.

Você geralmente adquire vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações ou magias. A Inspiração (veja o capítulo 4) também pode conceder uma vantagem a você em testes relacionados com a personalidade do personagem, ideais ou vínculos. O Mestre também pode decidir que algumas circunstâncias influenciam a jogada em um sentido ou no outro e, assim, conceder vantagem ou impor desvantagem na jogada.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Os personagens têm um bônus de proficiência determinado pelo seu nível, conforme detalhado no capítulo 1. Monstros também têm esse bônus, que está incorporado em seu bloco de estatísticas. O bônus é usado nas regras de testes de atributo, testes de resistência e jogadas de ataque.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado a uma única jogada de dados ou outro número mais de uma vez. Por exemplo, se duas regras diferentes dizem que você pode adicionar seu bônus de proficiência em um teste de resistência de Sabedoria, você deve adicionar o bônus apenas uma vez quando fizer a jogada.

Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser multiplicado ou dividido (duplicada ou reduzida para metade, por exemplo) antes de ser aplicado. Por exemplo, a habilidade Especialista do ladino dobra o bônus de proficiência para certos testes de atributo. Se uma circunstância sugere que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma jogada, você

ainda deve adicioná-lo apenas uma vez e multiplicar ou dividir o bônus apenas uma vez.

Da mesma forma, se uma habilidade ou efeito permite que você multiplique seu bônus de proficiência ao fazer um teste de atributo que normalmente não se beneficiaria do bônus de proficiência, você não adiciona o bônus no teste. Nessa situação, o bônus de proficiência será 0, dado o fato de que multiplicar 0 por qualquer número ainda resultará em 0. Por exemplo, se você não tiver proficiência na perícia História, você não ganha nenhum benefício proveniente de uma habilidade que permita dobrar seu bônus de proficiência quando realizar um teste de Inteligência (História).

Em geral, você não pode multiplicar seu bônus de proficiência em jogadas de ataque e testes de resistência. Se alguma habilidade ou efeito permite que você faça isso, as mesmas regras se aplicam.

TESTES DE ATRIBUTO

Um teste de atributo testa um talento inato do personagem ou monstro e seu treinamento em um esforço para superar um desafio. O Mestre exige um teste de atributo quando um personagem ou monstro tenta uma ação (que não seja um ataque) que tenha uma chance de fracasso. Quando o resultado é incerto, os dados determinam os resultados.

Para cada teste de atributo, o Mestre decide qual dos seis atributos é relevante para a tarefa e sua dificuldade, representada por uma Classe de Dificuldade (CD). Quanto mais difícil a tarefa, maior a sua CD. A tabela Classes de Dificuldade Típicas mostra as CD mais comuns.

Para fazer um teste de atributo, jogue um d20 e adicione o modificador do atributo relevante. Como acontece com outras jogadas de d20, aplique os bônus e penalidades e compare o resultado total à CD. Se o total for igual ou superior a CD, o teste de atributo foi um sucesso e a criatura passou no desafio em questão. Caso contrário, será um fracasso, o que significa que o personagem ou monstro não fez nenhum progresso em direção ao objetivo, ou até progrediu, mas sendo esse progresso combinado com um revés determinado pelo Mestre.

CLASSES DE DIFICULDADE TÍPICAS

Dificuldade da tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Média	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Praticamente impossível	30

TESTES RESISTIDOS

Algumas vezes, os esforços de um personagem e de um monstro são diretamente opostos um ao outro. Isso pode ocorrer quando os dois estão tentando realizar a mesma tarefa e só um pode ter sucesso, como a tentativa de pegar um anel mágico que caiu no chão. Essa situação também se aplica quando um deles está tentando impedir o outro de completar um objetivo – por exemplo, quando um monstro tenta forçar a abertura de uma porta que um aventureiro está segurando fechada. Em situações como essas, o resultado é determinado por uma forma especial de teste de atributo, chamado teste resistido.

Ambos os participantes de um teste resistido fazem os testes de atributo apropriados para seus esforços. Eles aplicam todos os bônus e penalidades apropriadas, mas em vez de comparar o total a uma CD, eles comparam os totais de seus testes entre si. O participante com o maior total vence. Significa que esse personagem, ou monstro, obteve sucesso na ação ou impediu o outro de obter sucesso.

Se um teste resistido resultar em empate, a situação continua a ser a mesma de antes. Assim, um competidor pode vencer um teste resistido mesmo em um empate. Se dois personagens realizam um teste resistido para arrebatar um anel que está caído ao chão, nem um deles consegue agarrá-lo. Em uma disputa entre um monstro tentando abrir uma porta e um aventureiro tentando mantê-la fechada, um empate significa que a porta permanece fechada.

PERÍCIAS

Cada atributo abrange uma ampla gama de capacidades, incluindo as perícias que um personagem ou monstro pode ser proficiente. Uma perícia representa um aspecto específico de um atributo e a proficiência de um indivíduo em uma perícia demonstra um foco sobre esse aspecto (as proficiências em perícia iniciais de um personagem são

determinadas na criação do personagem e as proficiências em perícia de um monstro estão no bloco de estatísticas do monstro.)

Por exemplo, um teste de Destreza pode refletir a tentativa de um personagem em realizar uma manobra acrobática, apanhar um objeto, ou permanecer escondido. Cada um desses aspectos da Destreza tem uma perícia associada: Acrobacia, Prestidigitação e Furtividade, respectivamente. Assim, um personagem que tem proficiência na perícia Furtividade é particularmente bom em testes de Destreza relacionados a esgueirar-se e esconder-se.

As perícias relacionadas a cada valor de atributo são mostradas na lista a seguir (nenhuma perícia está relacionada com a Constituição.) Veja a descrição dos atributos nas seções posteriores desse capítulo para exemplos de como usar uma perícia associada a um atributo.

Algumas vezes, o Mestre pode pedir um teste de atributo usando uma perícia específica – por exemplo: "Faça um teste de Sabedoria (Percepção)." Em outras ocasiões, um jogador pode perguntar ao Mestre se sua proficiência numa perícia em particular aplica-se a um determinado teste. Em ambos os casos, a proficiência em uma perícia significa que o indivíduo pode adicionar seu bônus de proficiência nos testes de atributo que envolvam essa perícia. Sem proficiência na perícia, o indivíduo faz um teste de atributo normal.

Força	Sabedoria
Atletismo	Adestrar Animais
	Intuição
Destreza	Medicina
Acrobacia	Percepção
Furtividade	Sobrevivência
Prestidigitação	
	Carisma
Inteligência	Atuação
Arcanismo	Enganação
História	Intimidação
Investigação	Persuasão
Natureza	
Religião	

Por exemplo, se um personagem tenta subir um penhasco perigoso, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo). Se o personagem for proficiente em Atletismo, o bônus de proficiência do personagem é

adicionado ao teste. Se o personagem não possui proficiência em Atletismo, ele realiza apenas um teste de Força normal.

VARIANTE: PERÍCIAS COM DIFERENTES ATRIBUTOS

Normalmente, a proficiência em uma perícia só se aplica a um tipo específico de teste de atributo. Proficiência em Atletismo, por exemplo, geralmente se aplica a testes de Força. Em algumas situações, no entanto, a sua proficiência pode razoavelmente se aplicar a um tipo diferente de teste. Nesses casos, o Mestre pode pedir um teste usando uma combinação incomum de atributo e perícia, ou o jogador pode perguntar ao seu Mestre se pode aplicar uma proficiência para um teste diferente. Por exemplo, se o jogador tem que nadar de uma ilha para o continente, o Mestre pode pedir um teste de Constituição para ver se ele tem a energia necessária para realizar a tarefa. Neste caso, o Mestre pode permitir que o jogador aplique sua proficiência em Atletismo e pedir um teste de Constituição (Atletismo). Então, se o jogador for proficiente em Atletismo, ele pode aplicar seu bônus de proficiência para o teste de Constituição, assim como ele faria para um teste de Força (Atletismo). Da mesma forma, quando o guerreiro anão usa uma exibição de força bruta para intimidar um inimigo, o Mestre pode pedir um teste de Força (Intimidação), apesar de Intimidação ser normalmente associada com o Carisma.

TESTES PASSIVOS

Um teste passivo é um tipo especial de teste de atributo que não envolve jogadas de dado. Esse teste pode representar o resultado médio de uma tarefa feita repetidamente, tal como a procura de portas secretas várias vezes ou quando o Mestre quer determinar secretamente se os personagens obtiveram sucesso em uma tarefa sem jogada de dado, como perceber um monstro escondido.

Veja como determinar o valor total do teste passivo de um personagem:

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao teste

Se o personagem tem vantagem no teste, adicione 5. Se possuir desvantagem, subtraia 5. A mecânica de jogo refere-se ao total do teste passivo como valor.

Por exemplo, se um personagem de 1º nível possui Sabedoria 15 e tem proficiência em Percepção, ele terá uma Sabedoria Passiva (Percepção) com valor de 14.

As regras sobre esconder-se na seção "Destreza" abaixo, dependem de testes passivos, assim como as regras de exploração no capítulo 8.

TRABALHO EM EQUIPE

Algumas vezes, dois ou mais personagens se unem para tentar realizar uma tarefa. O personagem que está liderando o esforço – ou aquele que possui o maior modificador de atributo – pode fazer um teste de atributo com vantagem, o que reflete a ajuda prestada pelos outros personagens. Em combate, isso requer a ação Ajudar (veja o capítulo 9).

Um personagem só pode fornecer ajuda em uma tarefa que ele poderia tentar sozinho. Por exemplo, tentar abrir uma fechadura requer proficiência com ferramentas de ladrão, então um personagem que não tenha essa proficiência não pode ajudar outro personagem na tarefa. Além disso, um personagem pode ajudar apenas quando dois ou mais indivíduos trabalhando juntos seria realmente produtivo. Algumas tarefas, tais como enfiar uma linha em uma agulha, não se tornam mais fáceis com ajuda.

TESTES EM GRUPO

Quando um número de indivíduos está tentando realizar algo como um grupo, o Mestre pode pedir um teste de atributo do grupo. Em tal situação, os personagens que são hábeis em uma determinada tarefa ajudam a cobrir aqueles que não são.

Para fazer um teste de atributo do grupo, todos no grupo realizam um teste de atributo. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, o grupo tem sucesso. Caso contrário, o grupo fracassa.

Testes de grupo não são frequentes e são mais úteis quando todos os personagens obtêm sucesso ou fracassam como grupo. Por exemplo, quando os aventureiros estão navegando através de um pântano, o Mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Sobrevivência) do grupo para verificar se os personagens podem evitar areia movediça, buracos e outros perigos naturais do ambiente. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, os personagens que obtiveram sucesso são capazes de orientar seus

companheiros para fora do perigo. Caso contrário, o grupo se depara com um desses perigos.

USANDO CADA ATRIBUTO

Cada tarefa que um personagem ou monstro pode tentar durante o jogo é coberta por um dos seis atributos. Essa seção explica mais detalhadamente o que esses atributos medem e as formas que eles são utilizados no jogo.

FORÇA

A Força mede a potência física, treinamento atlético, e a extensão da força bruta que você pode exercer.

TESTES DE FORÇA

Um teste de Força representa qualquer tentativa de levantar, empurrar, puxar ou quebrar alguma coisa, forçar seu corpo através de um espaço ou outra forma de aplicar a força bruta para resolver uma situação. A perícia Atletismo reflete aptidão em certos tipos de testes de Força.

Atletismo. Um teste de Força (Atletismo) abrange as situações difíceis que você encontra ao escalar, saltar ou nadar. Os exemplos incluem as seguintes atividades:

- Você tenta escalar um penhasco natural ou escorregadio, evitar perigos enquanto escala uma parede, ou agarrar-se a uma superfície quando algo está tentando derrubá-lo.
- Você tenta saltar uma distância excepcionalmente longa ou executar um salto em altura.
- Você luta para nadar ou manter-se à tona em correntes traiçoeiras, ondas agitadas pela tempestade ou áreas com algas espessas. Ou outra criatura tenta empurrá-lo ou puxá-lo debaixo da água ou interferir de outra forma em sua natação.

Outros Testes de Força. O Mestre também pode pedir um teste de Força quando você tenta realizar uma das seguintes tarefas:

- Forçar para abrir uma porta emperrada, trancada ou bloqueada
- Libertar-se de amarras
- Forçar-se através de um túnel que é muito pequeno
- Segurar-se em um vagão enquanto é arrastado atrás dele
- Tombar uma estátua
- Impedir uma grande pedra de rolar

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Você adiciona seu modificador de Força em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma corpo a corpo, tal como uma maça, um machado de guerra ou uma azagaia. Você usa armas de ataque corpo a corpo para realizar ataques em um combate corpo a corpo e algumas dessas armas podem ser arremessadas para realizar um ataque à distância.

LEVANTANDO E CARREGANDO

Seu valor de Força determina a quantidade de peso que você pode suportar. Os termos a seguir definem o que você pode levantar ou carregar.

Capacidade de Carga. Sua capacidade de carga máxima é igual a 7,5 vezes o seu valor de Força. Esse é o peso em kg que você pode carregar, o que é alto o suficiente para que a maioria dos personagens geralmente não tenha que se preocupar com isso.

Puxar, Arrastar e Levantar. Você pode arrastar, puxar ou erguer um peso em kg até duas vezes a sua capacidade de carga (ou 15 vezes o seu valor de Força). Ao empurrar ou arrastar um peso superior a sua capacidade de carga, o seu deslocamento é reduzido a 1,5 metros.

Tamanho e Força. Criaturas grandes podem suportar mais peso, enquanto que criaturas minúsculas podem carregar menos. Para cada categoria de tamanho acima de Médio, a capacidade de carga da criatura é dobrada, assim como o montante de peso que ela pode empurrar, puxar ou levantar. Para uma criatura Minúscula, esses pesos são reduzidos pela metade.

VARIANTE: SOBRECARGA

As regras para erguer e carregar são intencionalmente simples. Se você está à procura de regras mais detalhadas para determinar como um você é prejudicado pelo peso do equipamento que ele carrega, eis aqui uma variante das regras. Quando você usar essa variante, ignore a coluna Força da tabela de Armaduras no capítulo 5.

Se você carregar peso em kg superior a 2,5 vezes o seu valor de Força, você está com **sobrecarga**, o que significa que o seu deslocamento diminui 3 metros.

Se você carregar um peso em kg que exceda em 5 vezes o seu valor de Força até a sua capacidade de carga máxima (7,5 vezes o valor de Força), você está com **sobrecarga pesada**, o que significa que seu

deslocamento diminui 6 metros e você tem desvantagem em testes de atributo, jogadas de ataque e testes de resistência que usem Força, Destreza ou Constituição.

DESTREZA

A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio.

TESTES DE DESTREZA

Um teste de Destreza representa a tentativa de se mover com agilidade, rapidez ou em silêncio, ou para evitar cair quando você andar por uma estrada traiçoeira. As perícias Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação, refletem aptidão em certos tipos de testes de Destreza.

Acrobacia. Um teste de Destreza (Acrobacia) abrange uma tentativa de permanecer de pé em uma situação traiçoeira, como tentar correr sobre uma camada de gelo, equilibrar-se na corda bamba ou ficar de pé no convés de um navio que balança. O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Acrobacia) para ver se você é capaz de realizar acrobacias, como cambalhotas e saltos mortais.

Furtividade. Um teste de Destreza (Furtividade) é realizado para tentar esconder-se de inimigos, esgueirar-se por guardas, escapar sem ser notado, ou aproximar-se de alguém sem ser visto ou ouvido.

Prestidigitação. Sempre que você tentar realizar um ato de prestidigitação ou de trapaça manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, você deve fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se você pode roubar uma bolsa de moedas de outra pessoa ou pegar algo do bolso de outra pessoa.

Outros Testes de Destreza. O Mestre pode pedir um teste de Destreza quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Controlar uma carruagem muito carregada em uma ladeira
- Dirigir uma biga em uma curva acentuada
- Abrir uma fechadura
- Desarmar uma armadilha
- Amarrar um prisioneiro com segurança
- Escapar de amarras
- Tocar um instrumento de cordas
- Criar um objeto pequeno ou detalhado

ESCONDENDO-SE

Quando você tenta se esconder, você deve fazer um teste de Destreza (Furtividade). Até que você seja descoberto ou pare de se esconder, o total desse teste é resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) de qualquer criatura que procure ativamente por sinais de sua presença.

Você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo, e se fizer algum barulho (como gritar um aviso ou derrubar um vaso), o barulho denuncia sua posição. Uma criatura invisível não pode ser vista, assim ela sempre pode tentar se esconder. No entanto, os sinais de sua passagem ainda podem ser notados e ela ainda deve permanecer em silêncio.

Em combate, a maioria das criaturas está alerta para sinais de perigo ao seu redor, então, se você sair de seu esconderijo e se aproximar de uma criatura, ela normalmente o verá. No entanto, em determinadas circunstâncias, o Mestre pode permitir que você permaneça escondido enquanto se aproxima de uma criatura que está distraída, o que concede a você vantagem em um ataque antes de ser visto.

Percepção Passiva. Quando você se esconde, há uma chance de que alguém perceba você mesmo se não estiverem procurando ativamente. Para determinar se uma criatura percebe você escondido, o Mestre compara o resultado do seu teste de Destreza (Furtividade) com o valor da Sabedoria Passiva (Percepção) da criatura (que equivale a 10 + modificador de Sabedoria da criatura), bem como quaisquer outros bônus ou penalidades. Se a criatura possuir vantagem, adicione 5. Para desvantagem, subtraia 5.

Por exemplo, se um personagem de 1º nível (com um bônus de proficiência de +2) possui uma Sabedoria 15 (modificador de +2) e proficiência em Percepção, sua Sabedoria Passiva (Percepção) será 14.

O que você pode ver? Um dos principais fatores para determinar se você pode encontrar uma criatura ou objeto escondido é o quão bem ele pode enxergar em uma área, que pode ser escuridão leve até a escuridão pesada, como explicado no capítulo 8.

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Você adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com armas à distância, como uma funda ou um arco longo. Você também pode adicionar seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma corpo a corpo que possuir a propriedade ágil, como uma adaga ou uma rapieira.

CLASSE DE ARMADURA

Dependendo da armadura que você usa, você pode adicionar uma parte ou todo o seu modificador de Destreza à sua Classe de Armadura, como descrito no capítulo 5.

INICIATIVA

No início de todos os combates, você joga sua iniciativa realizando um teste de Destreza. A Iniciativa determina a ordem dos turnos das criaturas envolvidas no combate, como descrito no capítulo 9.

CONSTITUIÇÃO

A Constituição mede a saúde, a resistência e a força vital.

TESTES DE CONSTITUIÇÃO

Testes de Constituição são incomuns e nenhuma perícia se aplica a eles, porque a resistência representada por esse atributo é, em grande parte, passiva em vez de envolver um esforço específico por parte de um personagem ou monstro. No entanto, um teste de Constituição pode representar uma tentativa de você ir além dos limites normais.

O Mestre pode pedir um teste de Constituição quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Segurar a respiração
- Marchar ou trabalhar por horas sem descanso
- Ficar sem dormir
- Sobreviver sem comida ou água
- Beber uma caneca de cerveja de uma só vez

PONTOS DE VIDA

O modificador de Constituição contribui para os seus pontos de vida. Normalmente, você adiciona seu modificador de Constituição para cada Dado de Vida que jogar para seus pontos de vida.

Se o modificador de Constituição mudar, os seus pontos de vida máximo também mudam, como se você tivesse o novo modificador desde o 1º nível. Por exemplo, se você aumentar seu valor de Constituição quando atingir o 4º nível e o modificador de Constituição subir de +1 para +2, você deve ajustar seus pontos de vida máximo como se o modificador sempre tivesse sido +2. Então, você adiciona 3 pontos de vida para os seus três primeiros níveis, e em seguida, joga seus pontos de vida para o 4º nível usando o novo modificador. Ou se você está no 7º nível e algum efeito reduzir seu valor de Constituição de modo a reduzir seu modificador em 1, seus pontos de vida máximo serão reduzidos em 7.

INTELIGÊNCIA

A Inteligência mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocinar.

TESTES DE INTELIGÊNCIA

Um teste de Inteligência entra em jogo quando você precisa usar a lógica, estudo, memória ou raciocínio dedutivo. As perícias Arcanismo, História,

Investigação, Natureza e Religião refletem aptidão em certos tipos de testes de Inteligência.

Arcanismo. Um teste de Inteligência (Arcanismo) mede conhecimento sobre magias, itens mágicos, símbolos sobrenaturais, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes desses planos.

História. Um teste de Inteligência (História) mede o conhecimento sobre eventos históricos, pessoas lendárias, reinos antigos, disputas passadas, guerras recentes e civilizações perdidas.

Investigação. Quando você olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um teste de Inteligência (Investigação). Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso. Debruçar-se sobre pergaminhos antigos em busca de um fragmento escondido de conhecimento também pode necessitar um teste de Inteligência (Investigação).

Natureza. Um teste de Inteligência (Natureza) mede o conhecimento sobre terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.

Religião. Um teste de Inteligência (Religião) mede o conhecimento de lendas sobre divindades, rituais e orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados, e práticas de cultos secretos.

Outros Testes de Inteligência. O Mestre pode pedir um teste de Inteligência quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Comunicar-se com uma criatura sem usar palavras
- Estimar o valor de um item precioso
- Reunir um disfarce para fazer-se passar por um guarda da cidade
- Forjar um documento
- Recordar conhecimento sobre um ofício ou profissão
- Vencer um jogo de habilidade

ATRIBUTO PARA LANÇAR MAGIAS

Magos usam Inteligência como seu atributo para lançar magias, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

SABEDORIA

A Sabedoria reflete como você está em sintonia com o mundo ao seu redor e representa percepção e intuição.

TESTES DE SABEDORIA

Um teste de Sabedoria pode refletir um esforço para ler a linguagem corporal, entender os sentimentos de alguém, perceber coisas sobre o meio ambiente ou cuidar de uma pessoa ferida. As perícias Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Percepção e Sobrevivência refletem aptidão em certos tipos de testes de Sabedoria.

Adestrar Animais. Quando houver a necessidade de saber se você pode acalmar um animal domesticado, impedir uma montaria de se assustar, ou intuir as intenções de um animal, o Mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Adestrar Animais). Você também realiza um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para controlar sua montaria ao tentar uma manobra arriscada.

Intuição. Um teste de Sabedoria (Intuição) decide se você pode determinar as verdadeiras intenções de uma criatura, perceber uma mentira ou prever o próximo movimento de alguém. Fazer isso envolve recolher pistas a partir da linguagem corporal, os hábitos da fala e as mudanças nos maneirismos.

Medicina. Um teste de Sabedoria (Medicina) permite tentar estabilizar um companheiro que está morrendo ou diagnosticar uma doença.

Percepção. Um teste de Sabedoria (Percepção) permite observar, ouvir ou detectar a presença de alguma coisa de outra forma. A percepção mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a agudeza de seus sentidos. Por exemplo, você pode tentar ouvir uma conversa através de uma porta fechada, escutar sob uma janela aberta ou ouvir monstros movendo-se furtivamente na floresta. Ou você pode tentar detectar coisas que são obscurecidas ou que normalmente passariam despercebidas, desde uma emboscada de orcs em uma estrada, bandidos escondidos nas sombras de um beco ou uma porta secreta fechada somente com a luz de velas.

Sobrevivência. Um teste de Sabedoria (Sobrevivência) é feito para seguir rastros, caçar, orientar o grupo através de terras congeladas, identificar sinais de que ursos-coruja vivem nas

proximidades, prever o tempo, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais.

Outros Testes de Sabedoria. O Mestre pode pedir um teste de Sabedoria quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Obter um pressentimento sobre o que fazer
- Discernir se uma criatura, morta ou viva, é um morto-vivo

ENCONTRANDO UM OBJETO ESCONDIDO

Quando você procura por um objeto escondido, como uma porta secreta ou uma armadilha, o Mestre normalmente pede para que você realize um teste de Sabedoria (Percepção). Esse teste pode ser usado para encontrar detalhes escondidos ou outras informações e dicas que você poderia ignorar.

Na maioria dos casos, você precisa dizer o local onde ele está procurando para que o Mestre possa determinar suas chances de sucesso. Por exemplo, uma chave está escondida debaixo de um conjunto de roupas dobradas na gaveta de uma cômoda. Se você disser ao Mestre que está andando pela sala, olhando para as paredes e móveis em busca de pistas, você não terá chance de encontrar a chave, independentemente do resultado do seu teste de Sabedoria (Percepção). Você teria que especificar que estava abrindo as gavetas ou procurando na cômoda para ter alguma chance de sucesso.

ATRIBUTO PARA LANÇAR MAGIAS

Clérigos usam Sabedoria como seu atributo para lançar magias, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

CARISMA

O Carisma mede a capacidade de interagir eficazmente com os outros. Ele inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou dominadora.

TESTES DE CARISMA

Um teste de Carisma pode surgir quando você tenta influenciar ou entreter os outros, quando tenta expor uma opinião ou dizer uma mentira convincente, ou quando estiver em uma situação social complicada. As perícias Atuação, Enganação, Intimidação, e Persuasão refletem aptidão em certos tipos de testes de carisma.

Atuação. Um teste de Carisma (Atuação) determina o quão bem você pode entreter uma plateia com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma de entretenimento.

Enganação. Um teste de Carisma (Enganação) determina se você pode esconder a verdade de forma convincente, verbalmente ou através de suas ações. Esse engano pode abranger tudo, como enganar os outros através de uma mentira cheia de ambiguidade.

Situações típicas incluem tentar ludibriar um guarda, iludir um comerciante, ganhar dinheiro através de jogos de azar, usar um disfarce, amenizar as suspeitas de alguém com falsas garantias ou manter uma cara séria ao contar uma mentira descarada.

Intimidação. Ao tentar influenciar alguém através de ameaças abertas, ações hostis e violência física, o Mestre pode pedir pela realização de um teste de Carisma (Intimidação). Exemplos incluem tentar arrancar informações de um prisioneiro, convencer bandidos de rua a recuar de um confronto ou usar uma garrafa quebrada para convencer um vizir sarcástico a reconsiderar uma decisão.

Persuasão. Quando você tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com tato, delicadeza ou boa índole, o Mestre pode pedir para você fazer de um teste de Carisma (Persuasão). Normalmente, você usa a Persuasão quando está agindo de boa-fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais ou exibir a etiqueta apropriada. Exemplos de persuadir os outros incluem convencer um mordomo a deixar seu grupo ver o rei, negociar a paz entre duas tribos em conflito ou inspirar uma multidão de pessoas da cidade.

Outros Testes de Carisma. O Mestre pode pedir um teste de Carisma quando o jogador tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Achar a melhor pessoa para saber sobre notícias, rumores e boatos
- Misturar-se na multidão para descobrir os temas-chave da conversa

ATRIBUTO PARA LANÇAR MAGIAS

Bardos, Bruxos, Feiticeiros e Paladinos usam Carisma como atributo para lançar magias, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Um teste de resistência – também chamado de TR – representa uma tentativa de resistir a uma magia, uma armadilha, um veneno, uma doença ou uma ameaça similar. Você normalmente não decide fazer um teste de resistência, você é forçado a fazer um, porque seu personagem ou monstro corre risco de sofrer algum mal.

Para fazer um teste de resistência, jogue um d20 e adicione o modificador de atributo apropriado. Por exemplo, você usa seu modificador de Destreza para um teste de resistência de Destreza.

Um teste de resistência pode ser modificado por um bônus ou penalidade situacional e pode ser afetado por vantagem ou desvantagem, conforme determinado pelo Mestre.

Cada classe concede proficiência em pelo menos dois testes de resistência. O mago é proficiente em testes de resistência de Inteligência e Sabedoria. Tal como a proficiência em perícia, proficiência em teste de resistência permite que você adicione seu bônus de proficiência nos testes de resistência feitos usando um atributo particular. Alguns monstros também possuem proficiência em testes de resistência.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência é determinada pelo efeito que a provocou. Por exemplo, a CD para um teste de resistência causado por uma magia é determinada pelo atributo para lançar magias de quem a lançou e seu bônus de proficiência.

O resultado de um sucesso ou fracasso em um teste de resistência também é detalhado no efeito que o provocou. Geralmente, um teste bem sucedido significa que a criatura não sofreu nenhum dano ou sofreu um dano reduzido, proveniente do efeito.

CAPÍTULO 8: AVENTURANDO-SE

INVESTIGAR A ANTIGA TUMBA DOS horrores, esgueirar-se através das estreitas vielas de Águas Profundas, abrir uma nova trilha através das densas florestas da Ilha do Pavor – essas são as coisas de que são feitas as aventuras de DUNGEONS & DRAGONS. Um personagem desse jogo pode explorar ruínas esquecidas e terras desconhecidas, descobrir segredos obscuros e planos sinistros, além de matar monstros perversos. E se tudo correr bem, o personagem vai sobreviver para reivindicar suas recompensas antes de embarcar em uma nova aventura.

Esse capítulo aborda os conceitos básicos de uma vida de aventuras, desde a mecânica da movimentação até as complexas interações sociais. As regras para o descanso também estão nesse capítulo, juntamente com uma discussão sobre quais as atividades um personagem pode realizar entre suas aventuras.

Não importa se os aventureiros estão explorando uma masmorra empoeirada ou as complexas relações de uma corte real, o jogo seguirá um ritmo natural, conforme descrito na introdução do livro:

1. O Mestre descreve o ambiente.
2. Os jogadores descrevem o que eles desejam fazer.
3. O Mestre narra os resultados de suas ações.

Normalmente, o Mestre utiliza um mapa como esboço da aventura, acompanhando o progresso dos personagens na medida que eles exploram os corredores da masmorra ou regiões selvagens. As notas do Mestre, incluindo a legenda do mapa, descrevem o que os aventureiros encontrarão assim que entrarem em cada nova área. Às vezes, a passagem do tempo e as ações dos aventureiros determinam o que acontece, por isso o Mestre pode usar uma linha do tempo ou um fluxograma para acompanhar seu progresso, em vez de um mapa.

TEMPO

Em situações em que manter o controle da passagem do tempo é importante, o Mestre determina o tempo que uma tarefa requer. O Mestre pode usar uma escala de tempo diferente, dependendo do contexto da situação. No ambiente de uma masmorra, o movimento dos aventureiros acontece em uma escala de **minutos**.

É necessário cerca de um minuto para passar por um longo corredor, mais um minuto para verificar se há armadilhas na porta no final do corredor e uns bons dez minutos para vasculhar a câmara atrás de algum objeto interessante ou valioso.

Em uma cidade ou região selvagem, muitas vezes é mais apropriado usar uma escala de **horas**. Aventureiros ansiosos para chegar à torre solitária no coração da floresta, podem percorrer os 24 km que os separam da torre em pouco menos de quatro horas.

Para viagens longas, uma escala de **dias** funciona melhor. Seguindo a estrada de Portal de Baldur até Águas Profundas, os aventureiros viajam por quatro dias sem qualquer interferência, até uma emboscada goblin interromper sua jornada.

Em combate e outras situações que exija um ritmo acelerado, o jogo baseia-se em **rodadas**, um espaço de tempo de 6 segundos descrito no capítulo 9.

MOVIMENTO

Nadar através das corredeiras de um rio, esgueirar-se pelo corredor de uma masmorra, escalar uma encosta de montanha traiçoeira – todos os tipos de movimento desempenham um papel fundamental nas aventuras de D&D.

O Mestre pode resumir o movimento dos aventureiros sem calcular distâncias exatas ou tempos de viagem: "Vocês viajam através da floresta e encontram a entrada da masmorra no final da noite do terceiro dia". Mesmo em uma masmorra, particularmente em uma masmorra grande ou em uma rede de cavernas, o Mestre pode resumir o movimento entre os encontros: "Depois de matar o guardião na entrada da antiga fortaleza dos anões e consultarem seu mapa, vocês percorrem quilômetros de corredores até chegarem a uma ponte estreita, semelhante a um arco de pedra, sobre um abismo."

No entanto, algumas vezes é importante saber quanto tempo leva para ir de um ponto a outro, não importando se a resposta seja em dias, horas ou minutos. As regras para determinar o tempo de uma viagem dependem de dois fatores: o deslocamento e o ritmo de viagem das criaturas em movimento e o terreno em que elas estão se movendo.

DESLOCAMENTO

Cada personagem e monstro possui um deslocamento, que é a distância em metros que o personagem ou monstro pode andar em uma rodada. Esse número pressupõe explosões de movimento enérgico no meio de uma situação de risco de vida.

As regras seguintes determinam o quanto um personagem ou monstro pode se mover em um minuto, uma hora ou um dia.

RITMO DE VIAGEM

Durante uma viagem, um grupo de aventureiros pode se mover em um ritmo normal, rápido ou lento, como mostrado na tabela Ritmo de Viagem. A tabela indica a distância que um grupo pode se mover em um determinado período de tempo e qual o efeito do ritmo de viagem. Um ritmo rápido deixa os personagens com menos percepção, enquanto um ritmo lento torna possível se esconder e procurar uma área com mais cuidado (consulte a seção "Atividade ao Viajar" mais adiante nesse capítulo, para mais informações).

Marcha Forçada. A tabela Ritmo de Viagem assume que os personagens viajam 8 horas por dia. Eles podem ir além desse limite, mas correm o risco de exaustão.

Para cada hora adicional de viagem além das 8 horas diárias, os personagens cobrem a distância indicada na coluna Hora para seu ritmo, e cada personagem deve realizar um teste de resistência de Constituição no final da hora. A CD é 10 +1 para cada hora acima das 8 horas. Em um fracasso no teste de resistência, um personagem sofre um nível de exaustão (veja o apêndice A).

Montarias e Veículos. Para curtos espaços de tempo (até uma hora), muitos animais se movem muito mais rápido do que os humanoides. Um personagem montado pode andar a galope por aproximadamente uma hora, cobrindo o dobro da distância normal para um ritmo rápido. Se uma montaria descansada estiver disponível a cada 12 ou 16 quilômetros, os personagens podem cobrir distâncias maiores nesse ritmo, mas isso é muito raro, exceto em áreas densamente povoadas.

Personagens em carroças, carruagens ou outros veículos terrestres usam um ritmo normal. Personagens em veículos aquáticos estão limitados à velocidade do veículo (veja o capítulo 5), e eles não

sofrem penalidades de um ritmo rápido ou obtêm benefícios de um ritmo lento. Dependendo do tamanho do veículo aquático e de sua tripulação, é possível viajar até 24 horas por dia.

Algumas montarias especiais, como um pégaso ou grifo, ou veículos especiais, como um tapete voador, permitem viajar mais rapidamente. O *Guia do Mestre* contém mais informações sobre os métodos especiais de viagem.

TERRENO ACIDENTADO

As velocidades de deslocamento dadas na tabela de Ritmo de Viagem são medidas sobre um terreno simples: estradas, planícies abertas ou corredores de masmorras claros. Mas muitas vezes os aventureiros enfrentam florestas densas, pântanos profundos, ruínas cheias de entulho, montanhas íngremes e com o solo coberto de gelo – tudo isso é considerado terreno acidentado.

Um personagem se move metade do seu deslocamento em terrenos acidentados – para cada 1,5 metros percorrido em terreno acidentado, são gastos 3 metros do deslocamento do personagem – fazendo com que seja possível cobrir apenas metade da distância normal em um minuto, uma hora ou um dia.

RITMO DE VIAGEM

Ritmo	Distância percorrida por...			Efeito
	Minuto	Hora	Dia	
Rápido	120 metros	6,3 km	52 km	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	90 metros	4,7 km	39 km	-
Lento	60 metros	3,1 km	26 km	Pode usar furtividade

TIPOS ESPECIAIS DE MOVIMENTO

Mover-se em masmorras perigosas ou áreas selvagens, muitas vezes envolve mais do que simplesmente andar. Os aventureiros pode ter que escalar, rastejar, nadar ou saltar para chegar onde desejam.

ESCALADA, NATAÇÃO E RASTEJAMENTO

Enquanto estiver escalando ou nadando, cada 1,5 metros de deslocamento custa 1,5 metros adicional (3 metros adicionais em terrenos acidentados), a menos que uma criatura tenha um deslocamento de escalada ou de natação. Por opção do Mestre, subir uma superfície vertical escorregadia ou um com poucos

lugares para segurar-se exige sucesso em um teste de Força (Atletismo). Da mesma forma, nadar qualquer distância em águas agitadas pode exigir sucesso em um teste de Força (Atletismo).

SALTO

A Força determina a distância que um personagem pode saltar.

Salto em Distância. Quando você realiza um salto em distância, você cobre uma distância igual ao seu valor de Força multiplicado por 0,3 metros, se ele percorrer no mínimo 3 metros antes do salto. Quando realiza um salto em distância sem percorrer 3 metros antes de saltar, você pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada metro saltado custa um metro de deslocamento.

Essa regra assume que a altura do salto não importa, como saltar através de um córrego ou abismo. Por opção do Mestre, você precisa passar em teste de Força (Atletismo) CD 10 para superar um obstáculo baixo (não mais alto do que 1/4 da distância percorrida no salto), como uma cerca ou muro baixo. Caso contrário, você vai colidir contra o obstáculo.

Quando você aterrissar em um terreno acidentado, você precisa passar em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para aterrissar de pé. Caso contrário, você cai derrubado.

Salto em Altura. Quando você realizar um salto em altura, você salta no ar uma quantidade em metros igual a $0,3 \times (3 + \text{seu modificador de Força})$ se percorrer uma distância de no mínimo 3 metros antes do salto. Quando você realiza um salto em altura sem tomar distância, você pode saltar apenas metade dessa altura. De qualquer forma, cada metro do salto custa um metro de deslocamento. Em algumas circunstâncias, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo) para verificar se você pode saltar mais alto do que o normal.

Você pode estender os braços metade da sua altura durante o salto. Assim, você pode alcançar uma distância igual à altura do salto, mais 1½ vezes a sua altura.

ATIVIDADES AO VIAJAR

Enquanto estiverem viajando em uma masmorra ou uma área selvagem, os aventureiros precisam manter-se alerta para o perigo, e alguns deles podem executar outras tarefas para ajudar na viagem do grupo.

ORDEM DE MARCHA

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha. Uma ordem de marcha é um método fácil de determinar quais personagens são afetados por armadilhas, quais podem observar inimigos escondidos e quais estão mais próximos desses inimigos quando o combate se iniciar.

Um personagem pode ocupar a linha de frente, uma ou mais linhas intermediárias, ou a linha da retaguarda. Personagens nas fileiras dianteiras e na retaguarda precisam de espaço suficiente para viajar lado a lado com outros de sua posição. Quando o espaço é muito apertado, a ordem de marcha deve mudar, geralmente movendo os personagens para uma posição intermediária.

Menos de Três Linhas. Se um grupo de aventureiros organiza sua ordem de marcha com apenas duas fileiras, terão uma linha de frente e uma retaguarda. Se há apenas uma linha, ela é considerada linha de frente.

FURTIVIDADE

Ao viajar em um ritmo lento, os personagens podem se mover furtivamente. Enquanto eles não estiverem em um local aberto, eles podem tentar surpreender ou esgueirar-se de outras criaturas que encontrem. Veja as regras para se esconder-se no capítulo 7.

PERCEBENDO AMEAÇAS

Use o valor da Sabedoria Passiva (Percepção) dos personagens para determinar se alguém no grupo percebeu uma ameaça oculta. O Mestre pode decidir que uma ameaça pode ser notada apenas por personagens de uma determinada linha de marcha. Por exemplo, se os personagens estão explorando um labirinto de túneis, o Mestre pode decidir que apenas os personagens da linha de retaguarda têm chance de ouvir ou detectar uma criatura furtiva seguindo o grupo, enquanto os personagens da linha de frente e intermediárias não podem.

Enquanto estiverem viajando em marcha acelerada, os personagens sofrem -5 de penalidade ao seu valor de Sabedoria Passiva (Percepção) para perceber ameaças escondidas.

Encontrando Criaturas. Se o Mestre determinar que os aventureiros encontrarão outras criaturas enquanto estão viajando, cabe a ambos os grupos decidir o que acontece em seguida. Qualquer grupo

pode decidir atacar, iniciar uma conversa, fugir ou esperar para ver o que o outro grupo faz.

Surpreendendo Inimigos. Se os aventureiros encontrarem uma criatura ou grupo hostil, o Mestre determina se os aventureiros ou seus inimigos podem ser surpreendidos quando o combate começar. Veja o capítulo 9 para mais informações sobre surpresa.

OUTRAS ATIVIDADES

Personagens que voltam sua atenção para outras tarefas enquanto seu grupo viaja, não estão focados em vigiar por perigo. Esses personagens não contribuem com seu valor de Sabedoria Passiva (Percepção) para perceber ameaças ocultas. No entanto, um personagem que não está prestando atenção ao perigo pode realizar uma das seguintes atividades, ou alguma outra atividade com a permissão do Mestre.

Navegar. O personagem pode tentar impedir que o grupo se perca, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir (o *Guia do Mestre* tem regras para determinar se o grupo se perde ou não).

Desenhar um Mapa. O personagem pode desenhar um mapa que registra o progresso do grupo e ajuda os personagens a voltar para o seu curso, caso eles se percam. Não é necessário nenhum teste de atributo.

Rastrear. Um personagem pode seguir os rastros de outra criatura, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir (o *Guia do Mestre* tem regras para rastreamento).

Suprimento. O personagem pode manter-se atento às fontes de comida e água, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir (o *Guia do Mestre* tem regras para a busca de suprimentos).

O AMBIENTE

Por natureza, aventuras envolvem adentrar lugares escuros, perigosos e cheios de mistérios à serem explorados. As regras dessa seção abordam algumas das formas mais importantes da interação dos aventureiros com o ambiente desses locais. O *Guia do Mestre* tem regras que cobrem situações mais inusitadas.

QUEDA

A queda de uma grande altura é um dos perigos mais comuns que os aventureiros enfrentam.

No final de uma queda, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. A criatura cai derrubada, a menos que ela evite sofrer o dano da queda.

ASFIXIA

Uma criatura pode segurar sua respiração por um número de minutos igual a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos).

Quando uma criatura ficar sem respirar, ela pode sobreviver por um número de rodadas igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1 rodada). No início do seu próximo turno, ele cai a 0 pontos de vida e está morrendo.

Por exemplo, uma criatura com Constituição 14 (modificador +2) pode prender a respiração por 3 minutos. Se começa a asfixia, ela terá duas rodadas para tomar ar antes de cair a 0 pontos de vida.

LUZ E VISÃO

As tarefas mais fundamentais de uma aventura – perceber o perigo, encontrar objetos escondidos, atingir um inimigo em combate e lançar uma magia, para citar apenas alguns – dependem fortemente da habilidade do personagem para enxergar. Escuridão e outros efeitos que obscurecem a visão podem provar-se um obstáculo significativo.

Uma determinada área pode ser de escuridão leve ou pesada. Em uma área de **escuridão leve**, como penumbra, névoa ou folhagem, as criaturas têm desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem de visão.

Uma área de **escuridão pesada** – como escuridão, nevoeiro espesso ou folhagem densa – bloqueia a visão completamente. Uma criatura em uma área de escuridão pesada efetivamente sofre da condição cego (veja o apêndice A).

A presença ou ausência de luz em um ambiente cria três categorias de iluminação: luz plena, penumbra e escuridão.

A **luz plena** permite que a maioria das criaturas possa enxergar normalmente. Mesmo dias nublados fornecem luz plena, assim como tochas, lanternas,

fogueiras e outras fontes de iluminação dentro de um raio específico.

A **penumbra**, também chamada de sombras, cria uma área de escuridão leve. Uma área de penumbra é geralmente o limite entre uma fonte de luz plena, como uma tocha, e a escuridão em volta dela. A luz suave do nascer e do pôr do sol também contam como penumbra. A lua cheia particularmente brilhante pode banhar a terra com penumbra.

A **escuridão total** cria uma área de escuridão pesada. Personagens enfrentam a escuridão total quando estão ao ar livre durante a noite (até mesmo na maioria das noites com luz da lua), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas entranhas do subterrâneo, ou em uma área de escuridão mágica.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

Uma criatura com percepção às cegas pode perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio específico. Criaturas sem olhos, como limos, e criaturas com ecolocalização ou sentidos aguçados, como morcegos e dragões verdadeiros, têm esse sentido.

VISÃO NO ESCURO

Muitas criaturas nos mundos de D&D, especialmente aqueles que habitam o subterrâneo, possuem visão no escuro. Dentro de um alcance específico, uma criatura com visão no escuro pode enxergar na escuridão total como se fosse na penumbra, então áreas de escuridão total são consideradas apenas como áreas de escuridão leve para tais criaturas. No entanto, a criatura não pode discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

VISÃO VERDADEIRA

Uma criatura com visão verdadeira pode, dentro de um alcance específico, enxergar na escuridão total normal e mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em testes de resistência contra elas, também pode perceber a forma original de um metamorfo ou de uma criatura que é transformada por magia. Além disso, a criatura pode ver no Plano Etéreo.

ÁGUA E COMIDA

Os personagens que não comem ou bebem sofrem os efeitos da exaustão (veja o apêndice A). Exaustão causada pela falta de comida ou água não pode ser

removida até que o personagem coma e beba a quantidade total necessária.

COMIDA

Um personagem precisa de 0,5 kg de alimento por dia e pode fazer a comida durar mais tempo sobrevivendo com meias rações. Comer apenas 0,25 kg de alimento por dia conta como metade de um dia sem comer.

Um personagem pode ficar sem comida por um número de dias igual a 3 + seu modificador de Constituição (mínimo 1). No final de cada dia além desse limite, o personagem sofre automaticamente um nível de exaustão.

Um dia comendo normalmente redefine a contagem de dias sem comida para zero.

ÁGUA

Um personagem precisa de 3 litros de água por dia, ou 6 litros por dia se o tempo estiver quente. Um personagem que bebe apenas metade dessa quantidade deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15, ou sofrerá um nível de exaustão ao final do dia. Um personagem com acesso a ainda menos água sofrerá automaticamente um nível de exaustão ao final do dia.

Se o personagem já possuir um ou mais níveis de exaustão, ele sofre dois níveis de exaustão em ambos os casos.

INTERAÇÃO COM OBJETOS

A interação de um personagem com objetos em um ambiente, muitas vezes, é simples de resolver no jogo. O jogador diz ao Mestre que seu personagem está fazendo alguma coisa, como mover uma alavanca e o Mestre descreve o resultado, se houver algum.

Por exemplo, um personagem pode decidir puxar uma alavanca, o que por sua vez, poderia erguer uma ponte levadiça, inundar uma sala com água ou abrir uma porta secreta em uma parede próxima. No entanto, se a alavanca estiver oxidada na posição ou emperrada, um personagem pode precisar forçá-la. Em tal situação, o Mestre pode pedir um teste de Força para ver se o personagem conseguiu mover a alavanca. O Mestre define a CD para qualquer teste com base na dificuldade da tarefa.

Personagens também podem danificar os objetos com suas armas e magias. Objetos são imunes a dano venenoso e psíquico, mas caso contrário, eles podem

ser afetados por ataques físicos e mágicos quase do mesmo modo que uma criatura. O Mestre determina a Classe de Armadura de um objeto e seus pontos de vida, e pode decidir que certos objetos têm resistência ou imunidade a certos tipos de ataques (é difícil cortar uma corda com uma clava, por exemplo). Objetos sempre fracassam em testes de resistência de Força e Destreza e são imunes a efeitos que exijam outros testes de resistência. Quando um objeto cai para 0 pontos de vida, ele se rompe.

Um personagem também pode tentar realizar um teste de Força para quebrar um objeto. O Mestre define a CD para o teste.

INTERAÇÃO SOCIAL

Explorar masmorras, superar obstáculos e matar monstros são peças-chave das aventuras de D&D. Não menos importante, porém, são as interações sociais que os aventureiros têm com outros habitantes do mundo.

A interação assume muitas formas. Talvez você precise convencer um ladrão sem escrúpulos a confessar algum crime ou tentar bajular um dragão para que ele poupe sua vida. O Mestre assume os papéis de todos os personagens que participam na interação e que não pertencem a outro jogador na mesa. Qualquer personagem deste tipo é chamado de **Personagem do Mestre (PdM)**.

Em termos gerais, a atitude de um PdM em relação a você é descrita como amigável, indiferente ou hostil. PdM amigáveis estão predispostos a ajudar você, enquanto os hostis tendem a obstruir seu caminho. Logicamente, é mais fácil você obter alguma coisa de um PdM amigável.

INTERPRETAÇÃO

Interpretação é, literalmente, o ato de interpretar um papel. Nesse caso, é *você* quem vai determinar como seu personagem pensa, age e fala.

A interpretação é parte de todos os aspectos do jogo, e ela vem à tona durante as interações sociais. As peculiaridades do seu personagem, seus maneirismos, sua personalidade, influenciam em como essas interações são resolvidas.

Existem dois estilos que você pode usar quando interpreta seu personagem: a abordagem descritiva e a

abordagem ativa. A maioria dos jogadores usa uma combinação dos dois estilos. Você pode usar qualquer combinação dos dois que funcione melhor para você.

ABORDAGEM DESCRITIVA DE INTERPRETAÇÃO

Com essa abordagem, você descreve as palavras e ações de seu personagem para o Mestre e os outros jogadores. Baseando-se em sua imagem mental de seu personagem, você diz a todos o que seu personagem vai fazer e como ele irá fazer determinada tarefa.

Por exemplo, Chris joga com Tordek, o anão. Tordek tem um temperamento explosivo e culpa os elfos da Floresta do Manto pela desgraça de sua família. Em uma taverna, um detestável menestrel elfo se senta à mesa do Tordek e tenta iniciar uma conversa com o anão.

Chris diz: "Tordek cospe no chão, rosna um insulto para o bardo, e vai até o bar. Ele se senta em um banquinho e encara o menestrel antes de pedir outra bebida."

Nesse exemplo, Chris transmitiu o humor de Tordek e deu ao Mestre uma ideia clara da atitude e das ações de seu personagem.

Ao usar uma abordagem descritiva de interpretação, tenha em mente as seguintes coisas:

- Descreva as atitudes e emoções do seu personagem.
- Concentre-se nas intenções do seu personagem e como outros podem percebê-las.
- Forneça o máximo de detalhes que você sentir confortável em dizer.

Não se preocupe em fazer as coisas exatamente corretas. Você deve apenas pensar sobre o que seu personagem faria e descrever o que vê em sua mente.

ABORDAGEM ATIVA DE INTERPRETAÇÃO

Se a abordagem descritiva diz ao Mestre e aos outros jogadores o que seu personagem pensa e faz, a abordagem ativa *mostra* a eles.

Quando você usa a abordagem ativa de interpretação, você fala com a voz de seu personagem, como um ator assumindo um papel. Você pode até repetir os movimentos do seu personagem e sua linguagem corporal. Essa abordagem é mais envolvente do que a abordagem descritiva, mas você ainda precisa descrever as coisas que não podem ser razoavelmente demonstradas.

Voltando ao exemplo acima, de Chris interpretando Tordek, veja como a cena poderia ocorrer se Chris usasse uma abordagem ativa:

Falando como Tordek, Chris diz em uma voz rouca e profunda: "Eu estava me perguntando por que, de repente, o cheiro daqui começou a ficar podre. Se eu quisesse ouvir alguma coisa de você, eu quebraria seu braço e apreciaria seus gritos." Em sua voz normal, Chris, em seguida acrescenta: "Eu me levanto, encaro o elfo, e sigo para o bar."

RESULTADOS DA INTERPRETAÇÃO

O Mestre usa as ações e atitudes do seu personagem para determinar como um PdM reage. Um PdM covarde curva-se sob ameaças de violência. Uma anã teimosa se recusa a deixar qualquer um importuná-la. Um dragão vaidoso adora uma lisonja.

Ao interagir com um PdM, você deve prestar muita atenção ao retrato que o Mestre faz do humor, diálogo e da personalidade dos PdM. Você pode ser capaz de determinar traços de personalidade, vínculos, ideais e fraquezas de um PdM, em seguida, usá-los para influenciar a atitude do PdM.

As interações em D&D são muito parecidos com as interações na vida real. Se você puder oferecer ao PdM algo que ele deseje, ameacá-lo com algo que ele teme ou se aproveitar de suas simpatias e objetivos, você pode usar as palavras para obter quase tudo o quiser. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, seus esforços para convencer ou enganar de nada valerão.

TESTES DE ATRIBUTO

Além da interpretação, os testes de atributo são fundamentais para determinar o resultado de uma interação social.

Os seus esforços de interpretação podem alterar a atitude de um PdM, mas ainda pode haver um elemento de acaso na situação. Por exemplo, o Mestre pode pedir um teste de Carisma em qualquer ponto durante uma interação dele ou dela, se ele desejar que os dados desempenhem um papel importante nas reações de um PdM. Outros testes podem ser apropriados em certas situações, a critério do Mestre.

Você deve prestar atenção às suas proficiências em perícia quando pensar em como quer interagir com um PdM e pesar a balança a seu favor, utilizando uma

abordagem que se baseia em seus melhores bônus e perícias. Se o grupo precisa enganar um guarda para entrar em um castelo, o ladino que é proficiente em Enganação é a melhor aposta para liderar a interação. Ao negociar para libertar um refém, um clérigo com Persuasão pode tomar frente na maior parte da conversa.

DESCANSO

Por mais heroicos que sejam, os aventureiros não podem gastar cada hora do dia no meio da exploração, interação social e do combate. Eles precisam descansar – tempo para dormir e comer, cuidar de seus ferimentos, atualizar suas mentes e espíritos para lançar magias, e se prepararem para mais aventuras.

Os aventureiros podem ter descansos curtos no meio de um dia de aventuras e de um descanso longo ao fim do dia.

DESCANSO CURTO

Um descanso curto é um período de tempo de inatividade, com pelo menos 1 hora de duração, durante o qual um personagem não faz nada mais árduo do que comer, beber, ler e tratar seus ferimentos.

Um personagem pode gastar um ou mais Dados de Vida no final de um descanso curto, até o máximo de Dados de Vida do personagem, que é igual ao nível do personagem. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador joga o dado e adiciona seu modificador de Constituição à jogada. O personagem recupera pontos de vida iguais à essa jogada. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada jogada. Um personagem recupera alguns Dados de Vida gastos ao terminar um descanso longo, conforme explicado abaixo.

DESCANSO LONGO

Um descanso longo é um período de tempo de inatividade prolongada, pelo menos 8 horas de duração, durante o qual um personagem dorme ou exerce atividades leves: ler, falar, comer ou vigiar por não mais de 2 horas. Se o descanso for interrompido por um período de atividade extenuante – pelo menos 1 hora de caminhada, combate, lançando magias ou atividades semelhantes – os personagens devem

começar o descanso de novo para ganhar algum benefício dele.

No final de um descanso longo, o personagem recupera todos os pontos de vida perdidos. O personagem também recupera os Dados de Vida gastos igual a metade da quantidade total de dados de vida do personagem. Por exemplo, se um personagem tem oito Dados de Vida, ele pode recuperar quatro Dados de Vida ao terminar um descanso longo.

Um personagem não pode se beneficiar de mais de um descanso longo em um período de 24 horas, e um personagem deve ter pelo menos 1 ponto de vida no início do descanso para obter seus benefícios.

ENTRE AVENTURAS

Entre viagens para masmorras e batalhas contra males antigos, os aventureiros precisam de tempo para descansar, se recuperar e se preparar para sua próxima aventura. Muitos aventureiros também usam esse tempo para executar outras tarefas, tais como a criação de armas e armaduras, realização de pesquisas ou gastando seu ouro suado.

Em alguns casos, a passagem do tempo é algo que ocorre com pouco alarde ou descrição. Ao iniciar uma nova aventura, o Mestre pode simplesmente declarar que uma certa quantidade de tempo se passou e permitir que você descreva em termos gerais, o que o seu personagem fez nesse período. Em outras ocasiões, o Mestre pode querer manter o controle de quanto tempo está se passando enquanto eventos além da sua percepção continuam em movimento.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

Entre aventuras, você escolhe uma determinada qualidade de vida e paga o custo por manter esse estilo de vida, conforme descrito no capítulo 5.

Viver um estilo de vida particular não tem um efeito enorme sobre o personagem, mas seu estilo de vida pode afetar a forma como outros indivíduos e grupos reagem a você. Por exemplo, quando você leva uma vida aristocrática, talvez seja mais fácil para você influenciar os nobres da cidade do que se vivesse na pobreza.

ATIVIDADES DE TEMPO LIVRE

Entre aventuras, o Mestre pode perguntar o que seu personagem está fazendo durante seu tempo livre. Os períodos de tempo livre podem variar em duração, mas cada atividade realizada nesses períodos requerem um determinado número de dias para ser concluída antes de você ganhar qualquer benefício por essa atividade, e pelo menos 8 horas a cada dia devem ser gastas na atividade realizada no tempo livre para o dia a contar. Os dias não precisam ser consecutivos. Se você tiver mais do que a quantidade mínima de dias para gastar, você pode continuar fazendo a mesma coisa por um longo período de tempo ou mudar para uma nova atividade de tempo livre.

Outras atividades de tempo livre, diferentes das apresentadas a seguir, também são possíveis. Se você quiser que seu personagem gaste seu tempo livre realizando uma atividade que não é abordada aqui, você deve discuti-la com seu Mestre.

CRIANDO ITENS

Você pode criar objetos não mágicos, incluindo equipamentos de aventura e obras de arte. Você deve ser proficiente com ferramentas relacionadas ao objeto que está tentando criar (tipicamente ferramentas de artesão). Você também pode precisar de acesso a materiais especiais ou locais necessários para criá-lo. Por exemplo, alguém proficiente com ferramentas de ferreiro precisa de uma forja para criar uma espada ou armadura.

Por cada dia de tempo livre que você gasta em ofício, você pode criar um ou mais itens com um valor de mercado total não superior a 5 po. Você também deve gastar metade do valor total de mercado do item em matérias-primas. Se o item que você quer criar possui um valor de mercado superior a 5 po, você faz um progresso diário de 5 po até chegar ao valor de mercado do item. Por exemplo, uma armadura de batalha (no valor de mercado de 1.500 po) leva 300 dias para ser criada por você.

Vários personagens podem combinar seus esforços na criação de um único item, desde que todos os personagens tenham proficiência nas ferramentas necessárias e estiverem trabalhando juntos no mesmo lugar. Cada personagem contribui com o valor de 5 po para cada dia que passem ajudando a criar o item. Por exemplo, três personagens com proficiência nas

ferramentas necessárias e as instalações adequadas podem criar uma armadura de batalha em 100 dias, a um custo total de 750 po.

Enquanto estiver criando um item, você pode manter um estilo de vida modesto, sem ter que pagar 1 po por dia, ou um estilo de vida confortável com metade do custo normal (veja o capítulo 5 para mais informações sobre as despesas de estilo de vida).

EXERCENDO UMA PROFISSÃO

Você pode exercer uma profissão entre suas aventuras, o que o permite manter um estilo de vida modesto, sem ter que pagar 1 po por dia (veja o capítulo 5 para mais informações sobre as despesas de estilo de vida). Esse benefício dura enquanto você continuar praticado sua profissão.

Se você for membro de uma organização que pode fornecer a você um emprego remunerado, como um templo ou uma guilda de ladrões, você ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida confortável.

Se você possuir proficiência na perícia Atuação e usar sua habilidade de atuar como uma atividade durante o seu tempo livre, você ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida rico.

RECUPERANDO-SE

Você pode usar o tempo livre entre aventuras para se recuperar de um ferimento incapacitante, doença ou veneno.

Após três dias de tempo livre que você passou se recuperando, você pode fazer um teste de resistência de Constituição CD 15. Se passar, você pode escolher um dos seguintes resultados:

- Terminar um efeito que o impede de recuperar pontos de vida.
- Pelas próximas 24 horas, ganhar vantagem nos testes de resistência contra uma doença ou veneno que o está afetando atualmente.

PESQUISANDO

O tempo entre aventuras é uma grande oportunidade para realizar pesquisas, desvendar os mistérios com os quais você se deparou ao longo da campanha. Uma investigação pode incluir pesquisar tomos empoeirados e pergaminhos em uma biblioteca ou pagar uma bebida a algum morador local afim de arrancar boatos e rumores de seus lábios.

Quando você começa a sua investigação, o Mestre determina se a informação está disponível, quantos dias de tempo livre vai demorar para encontrá-la e se existem quaisquer restrições à sua pesquisa (tais como a necessidade de procurar um indivíduo específico, tomo, ou local). O Mestre também pode exigir que você faça um ou mais testes de atributos, como um teste de Inteligência (Investigação) para encontrar pistas que apontem para a informação que procura, ou um teste de Carisma (Persuasão) para conseguir a ajuda de alguém. Uma vez que essas condições forem satisfeitas, você descobre a informação, caso ela esteja disponível.

Para cada dia de investigação, você deve gastar 1 po para cobrir suas despesas. Esse custo é considerado um custo adicional às suas despesas normais de estilo de vida (como descrito no capítulo 5).

TREINANDO

Você pode passar o tempo entre as aventuras aprendendo um novo idioma ou treinando com um conjunto de ferramentas. O Mestre pode permitir outras opções de treinamento.

Primeiro, você deve encontrar um instrutor disposto a ensiná-lo. O Mestre determina quanto tempo irá demorar e se um ou mais testes de atributos serão necessários.

O treinamento tem a duração de 250 dias e custa 1 po por dia. Depois de gastar a quantidade necessária de tempo e dinheiro, você aprende um novo idioma ou ganha proficiência com uma nova ferramenta.

CAPÍTULO 9: COMBATE

O BARULHO DA ESPADA CHOCANDO-SE contra o escudo. O terrível som das garras monstruosas rasgando a armadura. O brilho intenso da luz de uma bola de fogo que surge da magia de um mago. O cheiro forte de sangue no ar, sobressaindo-se do fedor dos monstros perversos. Rugidos de fúria, gritos de triunfo, berros de dor. O combate em D&D pode ser caótico, mortal e emocionante.

Esse capítulo fornece as regras que você precisa para engajar seus personagens e monstros em combate, seja um confronto rápido ou um longo conflito em uma masmorra, ou em um campo de batalha. Nesse capítulo, as regras são para todos, jogador ou Mestre. O Mestre controla todos os monstros e personagens do Mestre envolvidos em combate, e cada jogador controla seu aventureiro. "Você" também significa o personagem ou monstro que você controla.

A ORDEM DO COMBATE

Um típico encontro de combate é um conflito entre dois lados, uma enxurrada de golpes de espada, fintas, aparadas, movimentações e magias. O jogo organiza o caos do combate em um ciclo de rodadas e turnos. Uma **rodada** representa 6 segundos no mundo do jogo. Durante uma rodada, cada participante em batalha tem um **turno**. A ordem de turnos é determinada no começo do encontro de combate, quando todos jogam a iniciativa. Assim que cada um tiver realizado seu turno, a luta continua na próxima rodada se nenhum dos lados foi derrotado pelo outro.

SURPRESA

Um grupo de aventureiros se move furtivamente até um acampamento de bandidos, saltando das árvores e os atacando. Um cubo gelatinoso desce deslizando por uma passagem na masmorra, despercebido pelos aventureiros até engolfar um deles. Nessas situações, um lado da batalha ganha surpresa sobre o outro.

O Mestre determina quem pode estar surpreso. Se nenhum dos lados tenta ser furtivo, eles automaticamente se percebem. Caso contrário, o Mestre compara os testes de Destreza (Furtividade) de qualquer um escondido com o valor de Sabedoria Passiva (Percepção) de cada criatura do lado oposto.

Qualquer personagem ou monstro que não note a ameaça está surpreso no início do encontro.

Se você estiver surpreso, você não pode se mover ou realizar uma ação no primeiro turno de combate, e também não pode usar uma reação até que aquele turno termine. Um membro de um grupo pode ser surpreendido mesmo se outro membro não for.

COMBATE PASSO A PASSO

- 1. Determine surpresa.** O Mestre determina se alguém envolvido no encontro de combate está surpreso.
- 2. Estabeleça posições.** O Mestre decide onde todos os personagens e monstros estão localizados. Dada a ordem de marcha dos aventureiros ou a posição que eles declararam estar em uma sala ou outro lugar, o Mestre decide onde os adversários estão – qual a distância e em que direção eles estão.
- 3. Jogue iniciativa.** Todos os envolvidos em um encontro de combate jogam a iniciativa, determinando a ordem dos turnos dos combatentes.
- 4. Jogue os turnos.** Cada participante em batalha joga seu turno na ordem da iniciativa.
- 5. Comece a próxima rodada.** Quando todos os envolvidos no combate jogaram seus turnos, a rodada termina. Repita o passo 4 até que a luta acabe.

INICIATIVA

A iniciativa determina a ordem dos turnos durante o combate. Quando o combate inicia, cada participante faz um teste de Destreza para determinar seu lugar na ordem de iniciativa. O Mestre faz uma jogada para um grupo de criaturas idênticas, assim cada membro do grupo age ao mesmo tempo.

O Mestre organiza os combatentes em ordem do valor total mais alto do teste de Destreza até o mais baixo. Essa é a ordem (chamada de ordem de iniciativa) que eles vão agir a cada turno. A ordem de iniciativa permanece a mesma durante todas as rodadas.

Se ocorrer um empate, o Mestre decide a ordem entre aqueles que ele controlar e os jogadores decidem a ordem entre seus personagens. O Mestre pode decidir a ordem se ocorrer um empate entre um monstro e um personagem do jogador. De forma opcional, o Mestre pode pedir para que os personagens e monstros envolvidos joguem um d20 cada um para determinar a ordem, aquele que obter o maior valor deve agir primeiro.

SEU TURNO

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu **deslocamento** máximo e realizar **uma ação**. Você decide se quer se mover primeiro ou realizar sua ação. Seu deslocamento – algumas vezes chamado de deslocamento de caminhada – está anotado na sua ficha de personagem.

As ações mais comuns que você pode realizar estão descritas na seção "Ações em Combate" mais à frente nesse capítulo. Muitas características de classe e outras habilidades fornecem opções adicionais para suas ações.

A seção "Movimento e Posição" mais à frente nesse capítulo fornece as regras para seu movimento.

Você pode abrir mão de seu movimento ou sua ação, como também pode não fazer nada em seu turno. Se você não conseguir decidir o que fazer em seu turno, considere realizar uma ação de Esquivar ou Preparar, descritas em "Ações em Combate".

AÇÕES BÔNUS

Variadas características de classe, magias e outras habilidades permitem que você realize uma ação extra no seu turno chamada ação bônus. A característica Ação Astuta, por exemplo, permite que o ladino realize uma ação bônus. Você pode realizar uma ação bônus somente quando uma habilidade especial, magia ou outra característica do jogo afirmar que você pode realizar algo como uma ação bônus. Caso contrário, você não tem uma ação bônus.

Você pode realizar apenas uma ação bônus no seu turno, então você precisa escolher qual ação bônus usar quando tem mais de uma disponível.

Você escolhe quando usar uma ação bônus no seu turno, a menos que o tempo da ação bônus seja especificado e algo o impeça de realizar ações, que também o impede de realizar uma ação bônus.

OUTRAS ATIVIDADES NO SEU TURNO

Seu turno pode incluir uma variedade de floreios que não requerem sua ação ou seu movimento.

Você pode se comunicar a qualquer momento que puder, através de expressões ou gestos breves, à medida que joga seu turno.

Você também pode interagir com um objeto ou característica do ambiente livremente, tanto durante o seu movimento como em sua ação. Por exemplo, você

pode abrir uma porta durante seu movimento à medida que avança na direção de um adversário, ou pode sacar sua arma como parte da mesma ação usada para atacar.

Se você quer interagir com um segundo objeto, então você precisa usar uma ação. Alguns itens mágicos e objetos especiais sempre requerem uma ação para serem usados, conforme dito em suas descrições.

O Mestre pode requerer que você use uma ação para qualquer atividade que precisa de atenção especial ou apresente um obstáculo não usual. Por exemplo, o Mestre pode sensatamente esperar que você use uma ação para abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte.

REAÇÕES

Certas habilidades especiais, magias e situações permitem que você realize uma ação especial chamada de reação. Uma reação é uma resposta instantânea ao algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outro. O ataque de oportunidade, descrito mais à frente nesse capítulo, é o tipo mais comum de reação.

Quando você realiza uma reação, você não pode realizar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interrompeu o turno de outra criatura, aquela criatura pode continuar o turno depois da reação.

MOVIMENTO E POSIÇÃO

Em combate, personagens e monstros estão em constante movimento, frequentemente usando movimento e posição para ganhar vantagem.

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu deslocamento máximo. Pode usar o máximo ou o mínimo do seu deslocamento durante seu turno, seguindo as regras a seguir.

Seu movimento pode incluir saltar, escalar e nadar. Esses diferentes modos de movimento podem ser combinados com caminhada ou podem constituir todo o seu movimento. De qualquer maneira que você estiver se movendo, você deduz a distância de cada parte de seu movimento do seu deslocamento total, até você usá-lo por completo ou até você acabar de se mover.

INTERAGINDO COM OBJETOS AO SEU REDOR

Aqui estão alguns exemplos do que você pode fazer em conjunto com seu movimento e ação:

- sacar ou guardar uma espada
- abrir ou fechar uma porta
- retirar uma poção da sua mochila
- pegar um machado no chão
- pegar uma bugiganga de uma mesa
- remover um anel dos seus dedos
- por alguma comida em sua boca
- cravar um estandarte no chão
- tirar algumas moedas da algibeira em seu cinto
- beber todo o conteúdo de um frasco
- abaixar ou levantar uma alavanca
- puxar uma tocha de um suporte
- pegar um livro de uma prateleira ao seu alcance
- apagar uma pequena fogueira
- colocar uma máscara
- retirar para trás da cabeça o capuz de um manto
- colocar sua orelha na porta
- chutar uma pequena pedra
- girar a chave em uma fechadura
- tocar o piso com uma haste de 3 metros
- pegar um item de outro personagem

A seção "Tipos Especiais de Movimento" no capítulo 8 fornece as particularidades para salto, escalada e natação.

QUEBRANDO SEU MOVIMENTO

Você pode quebrar seu movimento em seu turno, usando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação. Por exemplo, se você tem deslocamento de 9 metros, você pode andar 3 metros, realizar sua ação e então se mover mais 6 metros.

MOVENDO-SE ENTRE ATAQUES

Se você realiza uma ação que inclua mais de um ataque com arma, você pode quebrar seu movimento ainda mais ao se mover entre esses ataques. Por exemplo, um guerreiro que pode realizar dois ataques com a característica de classe Ataque Adicional e se ele tem o deslocamento de 7,5 metros, ele pode se mover 3 metros, realizar um ataque, se mover 4,5 metros e então atacar de novo.

USANDO DIFERENTES DESLOCAMENTOS

Se você tem mais de um tipo de deslocamento, como seu deslocamento em caminhada ou voo, você pode trocar entre eles durante seu deslocamento. Toda vez que fizer essa troca, subtraia a distância que você já percorreu do novo deslocamento. O resultado determina o quanto você ainda pode se deslocar. Se o resultado for 0 ou menor, você não pode usar outro deslocamento durante esse movimento.

Por exemplo, se o seu deslocamento de caminhada for 9 metros e de voo for 18 metros, por conta da magia voo que um mago lançou em você, você poderia voar 6 metros, depois caminhar 3 metros e então saltar no ar e voar outros 9 metros.

TERRENO DIFÍCIL

Um combate raramente ocorre em salas vazias ou planícies inexpressivas. Cavernas com pedras espalhadas, florestas sufocadas de arbustos, escadarias traiçoeiras, a ambientação de uma luta típica contém terreno difícil.

Cada 1,5 metros de movimento em um terreno difícil custa 1,5 metros adicional. Essa regra é válida mesmo se houver múltiplos obstáculos em um espaço contando como terreno difícil.

Mobílias baixas, escombros, vegetação rasteira, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de terreno difícil. Um espaço ocupado por outra criatura, seja hostil ou não, também conta como terreno difícil.

SER DERRUBADO E JOGAR-SE AO CHÃO

Combatentes frequentemente encontram-se jogados ao chão, seja porque são derrubados ou porque se jogaram no chão. No jogo, eles são considerados derrubados, uma condição descrita no apêndice A.

Você pode **jogar-se ao chão** sem usar qualquer deslocamento seu. **Levantar-se** exige maior esforço e fazê-lo custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, precisa gastar 4,5 metros para se levantar.

Você não pode se levantar se não possuir deslocamento suficiente sobrando ou se seu deslocamento for 0.

Para se mover enquanto estiver deitado, você precisa **rastejar** ou usar uma magia de teletransporte. Cada 1,5 metros de movimento enquanto estiver deitado custa 1,5 metros adicional. Rastejar 1,5 metros em terreno difícil, por exemplo, custaria 4,5 metros de deslocamento.

MOVENDO-SE PRÓXIMO DE OUTRAS CRIATURAS

Você pode mover através do espaço ocupado por criaturas não hostis. Por outro lado, você pode se mover pelo espaço de criaturas hostis apenas se essa criatura for duas categorias de tamanho maiores ou menores que você. Lembre-se que o espaço ocupado por outra criatura é considerado terreno difícil.

Seja uma criatura amiga ou inimiga, você não pode voluntariamente terminar seu deslocamento no espaço dela.

Se você abandonar o alcance de uma criatura hostil durante seu deslocamento, você provoca um ataque de oportunidade, como explicado mais à frente neste capítulo.

MOVIMENTO EM VOO

Criaturas que voam desfrutam de muitos benefícios de mobilidade, mas também tem que lidar com o risco de queda. Se uma criatura que voa for derrubada, tiver seu deslocamento reduzido a 0 ou for impedida de se mover, a criatura cai, a não ser que tenha a habilidade de pairar ou estiver sendo mantida suspensa por magia, como a magia *voa*.

TAMANHO DE UMA CRIATURA

Cada criatura precisa de espaços diferentes por conta de seu tamanho. A tabela Categorias de Tamanho mostra quanto espaço uma criatura de um tamanho particular controla em combate. Objetos algumas vezes usam as mesmas categorias de tamanho.

CATEGORIAS DE TAMANHO

Tamanho	Espaço, lado do quadrado
Minúscula	0,75 metros
Pequena	1,5 metros
Média	1,5 metros
Grande	3 metros
Enorme	4,5 metros
Colossal	6 metros ou maior

ESPAÇO

O espaço de uma criatura é uma área que ela efetivamente controla em combate, não uma expressão das suas dimensões físicas. Uma típica criatura Média, por exemplo, não possui 1,5 metros de largura, mas controla um espaço desse tamanho. Se um hobgoblin Médio permanecer parado em uma porta de 1,5 metros

de largura, outras criaturas não poderão passar por ele a não ser que ele permita.

O espaço de uma criatura também reflete a área que ela precisa para lutar efetivamente. Por essa razão, há um limite no número de criaturas que podem cercar outra criatura em combate. Assumindo combatentes Médios, oito criaturas podem cercar um raio de 1,5 metros de um deles.

Como criaturas maiores precisam de mais espaço, menos delas podem cercar outras. Se cinco criaturas Grandes cercarem uma criatura Média ou menor, haverá pouco espaço para todos na sala. Por outro lado, até vinte criaturas Médias podem cercar uma criatura Colossal.

ESPRESSAMENTO-SE EM ESPAÇOS MENORES

Uma criatura pode se espremer para passar em um espaço grande o suficiente para uma criatura uma categoria menor que ela. Assim, uma criatura Grande pode se apertar através de uma passagem de apenas 1,5 metros de largura. Enquanto estiver passando por um espaço apertado, uma criatura deve gastar 1,5 metros adicional para cada 1,5 metros que se mova e ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Destreza. Jogadas de ataque contra ela tem vantagem enquanto ela estiver em um espaço menor.

AÇÕES EM COMBATE

Quando você realiza sua ação em seu turno, você pode escolher entre uma das ações apresentadas aqui, uma ação que ganhou da sua classe ou característica especial, ou uma ação improvisada. Muitos monstros têm opções de ações próprias em seus blocos de estatísticas.

Quando você descreve uma ação que não está detalhada em uma das regras, o Mestre dirá se a ação é possível e que tipo de jogada você deve realizar, se houver, para determinar o sucesso ou fracasso.

ATACAR

A ação mais comum para se realizar em combate é a ação Atacar, seja golpear com uma espada, atirar uma flecha de um arco ou lutar corpo a corpo com os próprios punhos.

Com essa ação, você realiza um ataque corpo a corpo ou à distância. Veja a seção "Realizando um Ataque" para as regras que dirigem os ataques.

VARIANTE: JOGANDO SOBRE A GRADE DE COMBATE

Se você prefere realizar um combate usando um grid de combate, miniaturas ou outros marcadores, use essas regras.

Quadrados. Cada quadrado no grid de combate tem 1,5 metros de lado.

Deslocamento. Em vez de mover metro por metro, mova quadrado por quadrado. Isso significa que você usa seu deslocamento em segmentos de 1,5 metros. É fácil, basta você transformar seu deslocamento em metros para quadrados dividindo o valor por 1,5. Por exemplo, um deslocamento de 9 metros se transforma em 6 quadrados.

Se você usa o grid de combate com frequência, considere escrever seu deslocamento em quadrados na sua ficha de personagem.

Entrando em um Quadrado. Para entrar em um quadrado, você deve ter pelo menos 1 quadrado restante no seu deslocamento, mesmo se esse quadrado for diagonalmente adjacente ao seu (a regra para movimento diagonal sacrifica o realismo pelo bem do jogo fluido. *O Guia do Mestre* fornece diretrizes para usar essa abordagem mais realista).

Se um quadrado custar movimento adicional, como um quadrado de terreno difícil, você deve ter movimento restante para entrar nele. Por exemplo, você deve ter pelo menos 2 quadrados de movimento sobrando para entrar em um quadrado de terreno difícil.

Quinas. Movimentos diagonais não podem passar através de quinas de paredes, árvores grandes ou outra característica de terreno que preencha aquele espaço.

Alcances. Para determinar o alcance entre duas coisas em um grid de combate – sejam criaturas ou objetos – comece a contar a partir do quadrado adjacente de um deles e pare de contar no espaço do outro. Conte o caminho mais curto.

Certas características, como o Ataque Adicional do guerreiro, permitem que você realize mais de um ataque com essa ação.

AJUDAR

Você pode presta ajuda para que outra criatura complete uma atividade. Quando realiza a ação Ajudar, a criatura que você ajuda tem vantagem no próximo teste de atributo que ela fizer para completar a atividade que está recebendo ajuda, dado que ela realize o teste antes do começo do seu próximo turno.

Alternativamente, você pode ajudar uma criatura amigável em um ataque contra uma criatura que está a até 1,5 metros de você. Você finta, distrai o alvo ou trabalha em equipe de alguma outra forma para fazer o ataque de seu aliado mais eficaz. Se seu aliado atacar o alvo antes do seu próximo turno, a primeira jogada de ataque que ele realizar contra o alvo tem vantagem.

LANÇAR UMA MAGIA

Aqueles que lançam magia, como magos e clérigos, bem como muitos monstros, têm acesso às magias e podem usá-las com grande efeito em combate. Cada

magia possui um tempo para ser lançada, que especifica se é necessário gastar uma ação, uma reação, minutos ou até mesmo horas para lançá-la. O tempo para lançar magia, portanto, não é necessariamente uma ação. Muitas magias têm tempo para lançar magia de 1 ação, então frequentemente se usa uma ação em combate para lançar a magia. Veja o capítulo 10 para as regras sobre lançar magias.

CORRER

Quando você realiza a ação Correr, você ganha deslocamento adicional no seu turno atual. O aumento equivale ao seu valor de deslocamento, depois de aplicar qualquer modificador. Com o deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros no seu turno se realizar uma corrida.

Qualquer aumento ou redução do seu deslocamento muda esse movimento adicional na mesma medida. Se seu deslocamento de 9 metros for reduzido a 4,5 metros, por exemplo, você pode se mover até 9 metros no seu turno se correr.

DESENGAJAR

Se você realiza a ação Desengajar, seu movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto do turno.

ESCONDER

Quando você opta pela ação Esconder, você faz um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder, seguindo as regras do capítulo 7 para esconder-se. Se passar, você ganha certos benefícios, como descrito na seção "Atacantes Não Vistos e Alvos" mais adiante nesse capítulo.

ESQUIVAR

Quando você realiza a ação de Esquivar, você se foca completamente em evitar ataques. Até o começo do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra você é feita com desvantagem se você puder ver o atacante e você tem vantagem em testes de Destreza. Você perde esse benefício se estiver incapacitado (como explicado no Apêndice A) ou se seu deslocamento cair para 0.

PREPARAR

Algumas vezes você quer saltar sobre um adversário ou quer esperar por uma circunstância particular antes de agir. Para fazê-lo, você precisa usar a ação Preparar no

seu turno para que possa agir mais tarde naquela rodada usando sua reação.

Primeiro, você decide que circunstância perceptível será o gatilho da sua reação. Então, você escolhe a ação que irá realizar em resposta àquele gatilho ou escolhe mover o seu deslocamento máximo em resposta ao gatilho. Exemplos incluem "Se o cultista pisar sobre o alçapão, eu vou puxar a alavanca que o abre", e "Se o goblin se aproximar de mim, eu vou me afastar".

Quando o gatilho ocorre, você pode tanto realizar sua reação logo depois do gatilho ou pode ignorá-lo. Lembre-se que você pode realizar apenas uma reação por turno.

Quando você prepara uma magia, você lança a magia normalmente, mas segura a energia que será liberada em sua reação quando o gatilho ocorrer. Para ser preparada, uma magia deve ter o tempo para lançar magia igual a 1 ação, e segurar a energia de uma magia exige concentração (explicado no capítulo 10). Se sua concentração for quebrada, a magia se dissipa sem efeito. Por exemplo, se você está concentrando a magia *teia* e prepara a magia *mísseis mágicos*, sua magia teia termina, e se você sofrer dano antes de lançar *mísseis mágicos* em sua reação, sua concentração pode ser quebrada.

IMPROVISANDO UMA AÇÃO

Seu personagem pode fazer coisas que não são cobertas pelas ações desse capítulo, como quebrar portas, intimidar inimigos, sentir fraqueza em defesas mágicas ou chamar um adversário para trégua. O único limite para as ações que você pode tentar é a sua imaginação e os valores de atributo do seu personagem. Veja as descrições dos valores de atributo no capítulo 7 para ter inspiração para improvisar.

Quando você descreve uma ação que não é detalhada em qualquer uma das regras, o Mestre diz se ela é possível e que tipo de jogada você precisa realizar, se houver, para determinar seu sucesso ou fracasso.

PROCURAR

Quando você realiza a ação Procurar, você foca sua atenção em encontrar algo. Dependendo da natureza da sua procura, o Mestre pode pedir para você fazer um teste de Sabedoria (Percepção) ou um teste de Inteligência (Investigação).

USAR UM OBJETO

Você normalmente interage com um objeto enquanto faz alguma outra coisa, como quando saca sua espada como parte de um ataque. Quando um objeto requer sua ação para usá-lo, você realiza a ação Usar um

Objeto. Essa ação também é útil quando você quer interagir com mais de um objeto por turno.

REALIZANDO UM ATAQUE

Seja atacando com uma arma corpo a corpo, disparando uma arma à distância ou realizando uma jogada de ataque para lançar uma magia, um ataque tem uma estrutura simples.

1. Escolha o alvo. Escolha um alvo dentro do alcance do ataque: uma criatura, um objeto, ou um local.

2. Determine os modificadores. O Mestre determina se o alvo tem cobertura ou não e se você tem vantagem ou desvantagem contra o alvo. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus na jogada de ataque.

3. Resolva o ataque. Você realiza uma jogada de ataque. Se acertar, joga o dano, a não ser que um ataque particular tenha regras específicas que diga o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais em adição ou ao invés do dano.

Se houver qualquer dúvida sobre se algo que você faz é um ataque ou não, a regra é simples: se você realiza uma jogada de ataque, então você está realizando um ataque.

JOGADAS DE ATAQUE

Quando você realiza um ataque, sua jogada de ataque determina se o ataque acerta ou erra. Para realizar uma jogada de ataque, jogue um d20 e adicione os modificadores apropriados. Se o total da jogada, somado aos modificadores, igualar ou ultrapassar a Classe de Armadura (CA) do alvo, o ataque acerta. A CA de um personagem é determinada na criação do personagem, enquanto que a CA de um monstro está em seu bloco de estatísticas.

MODIFICADORES DA JOGADA

Quando um personagem realiza uma jogada de ataque, os dois modificadores mais comuns para a jogada são o modificador de atributo e o bônus de proficiência do personagem. Quando um monstro realiza uma jogada de ataque, ele usa os modificadores fornecidos em seu bloco de estatísticas.

Modificador de Atributo. O modificador de atributo usado para um ataque com uma arma corpo a corpo é a Força, e o modificador usado para um ataque

com uma arma à distância é a Destreza. Armas que possuem a propriedade Ágil ou Arremesso quebram essa regra.

Algumas magias também requerem uma jogada de ataque. O modificador de atributo usado por um ataque de magia depende do atributo para lançar magias de quem as lança, como explicado no capítulo 10.

Bônus de Proficiência. Você adiciona seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque quando está usando uma arma que é proficiente, bem como quando ataque com uma magia.

OBTENDO 1 OU 20 NATURAL

Algumas vezes, o destino abençoa ou amaldiçoa um personagem, fazendo um novato acertar e um veterano a errar.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 20, o ataque acerta independente de qualquer modificador ou da CA do alvo. Além disso, o ataque é considerado um acerto crítico, como é explicado mais à frente nesse capítulo.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 1, o ataque erra, independentemente de qualquer modificador ou da CA do alvo.

ATACANTES NÃO VISTOS E ALVOS

Combatentes normalmente tentam escapar da vista de seus adversários ao se esconder, lançando a magia invisibilidade ou espreitando-se na escuridão total.

Quando você ataca um alvo que não pode ver, você tem desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre mesmo se você está tentando adivinhar a localização do alvo ou se está mirando em uma criatura que consegue ouvir, mas não ver. Se o alvo não está na localização que você mirou, o ataque fracassa automaticamente, mas o Mestre geralmente diz apenas que o ataque errou, não que você tenha acertado a localização da criatura.

Quando uma criatura não pode ver você, então você tem vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura.

Se você está escondido, sem ser visto e ouvido, quando realiza um ataque, você revela sua localização, não importando se o ataque acertou ou não.

ATAQUES À DISTÂNCIA

Quando você realiza um ataque à distância, você dispara uma flecha de um arco ou um virote de uma

besta, arremessa uma machadinha ou lança algum projétil para acertar um adversário à uma certa distância. Um monstro pode atirar espinhos de sua cauda. Muitas magias também envolvem realizar um ataque à distância.

ALCANCE

Você pode realizar um ataque à distância contra alvos dentro de um alcance especificado.

Se um ataque à distância, como uma magia, tem um único alcance, você não pode atacar um alvo além desse alcance.

Alguns ataques à distância, como um tiro de arco longo ou curto, têm dois alcances. O menor número é o alcance normal, e o maior número é o alcance longo. A jogada de ataque tem desvantagem quando o alvo está além do alcance normal, e você não pode atacar além do alcance longo.

ATAQUES À DISTÂNCIA EM COMBATE CORPO A CORPO

Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o adversário está adjacente. Quando você realiza um ataque à distância com uma arma, magia ou de alguma outra maneira, você tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metros de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não está incapacitada.

ATAQUES CORPO A CORPO

Usado em combate mano a mano, um ataque corpo a corpo permite a você atacar um adversário dentro do seu alcance. Um ataque corpo a corpo geralmente usa uma arma empunhada, como uma espada, um martelo de guerra ou um machado. Um monstro típico realiza ataques corpo a corpo quando usa suas garras, chifres, dentes, tentáculos ou outra parte do corpo. Algumas magias também envolvem a realização de um ataque corpo a corpo.

A maioria das criaturas possui alcance de 1,5 metros e, por isso, podem atacar alvos a até 1,5 metros delas quando realizam um ataque corpo a corpo. Certas criaturas (normalmente maiores que Média) têm ataques corpo a corpo com maior alcance que 1,5 metros, como explicado em suas descrições.

Quando você está desarmado, você pode lutar corpo a corpo realizando um ataque desarmado, como mostrado na tabela Armas no capítulo 5.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Em uma luta, todos estão constantemente esperando seus inimigos baixarem as guardas. Você raramente pode passar descuidado por um inimigo sem se colocar em perigo, e fazê-lo provoca um ataque de oportunidade.

Você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza um ataque corpo a corpo contra a criatura que o provocou. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance.

Você pode evitar provocar um ataque de oportunidade realizando a ação Desengajar. Você também não provoca um ataque de oportunidade quando se teleportar ou quando alguém ou alguma coisa mover você sem que exija que você use sua ação, deslocamento ou reação. Por exemplo, você não provoca um ataque de oportunidade se uma explosão lançá-lo para fora do alcance de um adversário ou se a gravidade fazer você cair e passar pelo alcance de um inimigo.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você realiza a ação Atacar e ataca com uma arma corpo a corpo leve que está empunhando em uma mão, você pode usar uma ação bônus para atacar com uma arma corpo a corpo leve diferente que está empunhando na outra mão. Você não adiciona o modificador de atributo ao dano desse ataque extra, a menos que o modificador seja negativo.

Se a arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessá-la em vez de realizar um ataque corpo a corpo com ela.

AGARRÃO

Quando você quer segurar uma criatura ou entrar em luta corporal com ela, você pode realizar a ação Atacar para fazer um ataque corpo a corpo especial, um agarrão. Se você puder realizar múltiplos ataques com a ação Atacar, esse ataque especial substitui um deles.

O alvo do seu agarrão deve ser de até uma categoria de tamanho maior que você (no máximo) e deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão livre, você tenta subjugar o alvo ao realizar um **teste de agarrar**, um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia)

do alvo (o alvo escolhe que atributo usar). Se você vencer, o alvo fica sujeito à condição agarrado (veja no apêndice A). A condição específica que tipo de coisas podem terminar com ela e você pode largar o alvo a hora que quiser (nenhuma ação é necessária).

Escapando de um Agarrão. Uma criatura vítima de um agarrão pode usar uma ação para escapar. Para fazê-lo, ela precisa ser bem sucedida em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido por seu teste de Força (Atletismo).

Movendo uma Criatura Agarrada. Quando você se move, você pode arrastar ou carregar a criatura vítima de um agarrão, mas seu deslocamento cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que a sua.

ENCONTRÃO CONTRA UMA CRIATURA

Realizando a ação Atacar, você pode fazer um ataque corpo a corpo especial para ir de encontro a uma criatura, seja derrubando-a ou empurrando-a para longe de você. Se você puder fazer múltiplos ataques com a ação Atacar, esse ataque substitui um deles.

O alvo do encontrão deve ter no máximo uma categoria de tamanho maior que a sua, e deve estar ao seu alcance. Você realiza um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) – o alvo decide que atributo usar. Se você vencer o teste resistido, você pode derrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5 metros para longe de você.

TESTES RESISTIDOS EM COMBATE

Uma batalha frequentemente envolve uma competição entre seus poderes contra os dos seus adversários. Tal desafio é representado pelo teste resistido. Essa seção inclui os testes resistidos mais comuns em combate que usam uma ação: agarrão e encontrão contra uma criatura. O Mestre pode usar esses testes resistidos como modelo para improvisar outros.

COBERTURA

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem fornecer cobertura durante o combate, fazendo o alvo ser mais difícil de ser acertado. O alvo pode se beneficiar da cobertura apenas quando o ataque ou outro efeito se origina do lado oposto da cobertura.

São três graus de cobertura. Se o alvo está atrás de múltiplas fontes de cobertura, apenas aquela de maior grau se aplica, os graus de cobertura não se somam. Por exemplo, se um alvo está atrás de uma criatura que

fornece meia cobertura e de uma árvore que dá cobertura superior, o alvo possui cobertura superior.

Um alvo com **meia cobertura** tem +2 de bônus na CA e nos testes de resistência de Destreza. Um alvo tem meia cobertura quando um obstáculo bloqueia pelo menos metade de seu corpo. O obstáculo pode ser uma mureta, uma parte de uma mobília grande, um tronco de árvore estreito ou uma criatura, seja ela inimiga ou amigável.

Um alvo com **cobertura superior** tem +5 de bônus na CA e nos testes de resistência de Destreza. Um alvo tem cobertura superior quando pelo menos 3/4 de seu corpo é coberto por um obstáculo. O obstáculo pode ser uma grade levadiça, uma seteira ou um tronco de árvore mais robusto.

Um alvo com **cobertura total** não pode ser alvo direto de um ataque ou magia, porém algumas magias podem alcançá-lo ao incluí-lo na área de seu efeito. Um alvo tem cobertura total quando está completamente protegido por um obstáculo.

DANO E CURA

Ferimentos e o risco de morte são companheiros constantes daqueles que exploram os mundos de D&D. A estocada de uma espada, uma flecha certa, a explosão flamejante de uma *bola de fogo*, todos têm o potencial de causar dano ou até matar a mais resistente das criaturas.

PONTOS DE VIDA

Pontos de vida representam a combinação da durabilidade física e mental, a vontade de viver, e sorte. Criaturas com mais pontos de vida são mais difíceis de matar. Aqueles com menos pontos de vida são mais frágeis.

Os pontos de vida atuais de uma criatura (geralmente chamados apenas de pontos de vida) podem ser qualquer número entre os pontos de vida máximos até 0. Esse número muda frequentemente à medida que a criatura sofre dano ou recebe cura.

A qualquer momento que uma criatura sofrer dano, esse dano é subtraído de seus pontos de vida. A perda de pontos de vida não tem efeito nas capacidades da criatura até que ela caia a 0 pontos de vida.

JOGADAS DE DANO

Cada arma, magia e habilidades nocivas de um monstro especifica o dano que causa. Você joga o dado de dano, adiciona os modificadores e aplica o dano ao alvo. Armas mágicas, habilidades especiais e outros fatores podem garantir bônus ao dano.

Quando você ataca com sua arma, você adiciona seu modificador de atributo ao dano – o mesmo modificador da atributo usado para a jogada de ataque. Uma magia informa quais os dados de dano serão jogados e se é possível adicionar modificadores.

Se uma magia ou outro efeito causar dano em mais de um alvo ao mesmo tempo, jogue o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, quando um mago lança *bola de fogo* ou um clérigo lança *coluna de chamas*, o dano da magia é jogado uma só vez para todas as criaturas atingidas pela explosão.

ACERTO CRÍTICO

Quando você obtém um acerto crítico, você joga um dado adicional de dano do ataque contra o alvo. Jogue todos os dados de dano duas vezes e some todos eles. Depois disso, adicione os modificadores relevantes normalmente. Para acelerar o jogo, você pode jogar todos os dados de dano de uma só vez.

Por exemplo, se você jogar um acerto crítico com uma adaga, você joga 2d4 para o dano em vez de 1d4, e adiciona o modificador de atributo relevante. Se o ataque envolve outro dado de dano, como a característica Ataque Furtivo, do ladino, ele joga esses dados duas vezes também.

TIPOS DE DANO

Diferentes ataques, magias e outros efeitos nocivos causam diferentes tipos de dano. Tipos de dano não têm regras próprias, mas outras regras, como resistência ao dano, dependem dos tipos de dano.

Os tipos de dano estão listados à seguir, com exemplos para ajudar o Mestre a atribuir um tipo de dano a um novo efeito.

Ácido. A baforada corrosiva de um dragão negro e as enzimas dissolventes secretadas por um pudim negro causam dano ácido.

Concussão. Ataque brusco de força – martelos, queda, constrição e coisas do tipo – causam dano de concussão.

Congelante. O frio infernal da lança do diabo do gelo e a explosão frígida da baforada de um dragão branco causam dano congelante.

Cortante. Espadas, machados e garras de monstros causam dano cortante.

Elétrico. A magia *relâmpago* e a baforada de um dragão azul causam dano elétrico.

Força. É energia mágica pura focada em causar dano. A maioria dos efeitos que causa dano energético são magias, incluindo *mísseis mágicos* e *arma espiritual*.

Flamejante. Dragões vermelhos sopram fogo e muitas magias conjuram chamas para causar dano flamejante.

Necrótico. Dano necrótico, causado por mortos-vivos e magias como *toque macabro*, seca a matéria e até mesmo a alma.

Perfurante. Ataques de perfuração e empalação, incluindo lanças e mordidas de monstros, causam dano perfurante.

Psíquico. Habilidades mentais como a rajada psiônica de um devorador de mentes causam dano psíquico.

Radiante. Dano radiante, causado pela magia de clérigo *coluna de chamas* ou a arma empunhada por um anjo, cauteriza a carne como fogo e sobrecarrega o espírito com poder.

Trovejante. O estouro e concussão do som, como os efeitos da magia *onda trovejante*, causam dano trovejante.

Veneno. Ferrões venenosos e gases tóxicos da baforada de um dragão verde causam dano venenoso.

DESCREVENDO EFEITOS DE DANO

Mestres descrevem a perda de pontos de vida de maneiras diferentes. Quando seus pontos de vida atuais estão entre a metade e o valor máximo, você tipicamente não mostra sinais de ferimento. Quando seus pontos de vida caem abaixo da metade, você mostra sinais de desgaste, como cortes e contusões. Um ataque que reduz você a 0 pontos de vida acerta-o diretamente, deixando um ferimento que sangra, um trauma ou simplesmente o deixou inconsciente.

RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE AO DANO

Algumas criaturas e objetos são extremamente difíceis ou muito fáceis de machucar com certos tipos de dano.

Se uma criatura ou objeto tem resistência a um tipo de dano, aquele tipo de dano será reduzido pela metade contra ela. Se uma criatura ou objeto tem

vulnerabilidade a um tipo de dano, aquele tipo de dano será dobrado contra ela.

Resistência e vulnerabilidade são aplicados depois de todos os modificadores de dano. Por exemplo, uma criatura tem resistência a dano de concussão e é acertada por um ataque que causa 25 de dano de concussão. A criatura também está dentro de uma aura mágica que reduz todo o dano em 5. Os 25 de dano primeiro são reduzidos em 5 e depois reduzidos pela metade, então a criatura sofre 10 de dano.

Múltiplas resistências e vulnerabilidades que afetam o mesmo tipo de dano contam apenas como uma. Por exemplo, se uma criatura tem resistência a dano flamejante e também tem resistência a todo dano não-mágico, o dano de fogo não-mágico será reduzido pela metade e não por 3/4.

CURA

A não ser que resulte em morte, o dano não é permanente. Mesmo a morte é reversível através de magias poderosas. Descanso recupera pontos de vida de uma criatura (como explicado no capítulo 8), e métodos mágicos, como a magia *curar ferimentos* ou uma *poção de cura*, podem remover dano instantaneamente.

Quando uma criatura recebe qualquer tipo de cura, os pontos de vida recuperados são adicionados aos pontos de vida atuais. Os pontos de vida de uma criatura não podem exceder o valor máximo da criatura, então qualquer ponto de vida recuperado que exceda o limite é perdido. Por exemplo, um druida cura 8 pontos de vida de um patrulheiro. Se os pontos de vida atuais do patrulheiro forem 14 e seus pontos de vida máximos são 20, ele recupera 6 pela cura do druida, não 8.

Uma criatura que morreu não pode recuperar pontos de vida até que uma magia como *reviver* tenha restaurado sua vida.

CAINDO A 0 PONTOS DE VIDA

Quando você cai a 0 pontos de vida, ou você morre direto ou fica inconsciente, como é explicado nas seções seguintes.

MORTE INSTANTÂNEA

Dano massivo pode matar instantaneamente. Quando um dano reduz seus pontos de vida a 0 e ainda há dano

sobrando, você morre se o restante do dano que sobrou for igual ou maior do que seus pontos de vida máximos.

Por exemplo, uma clériga com um máximo de pontos de vida iguais a 12, está com 6 pontos de vida atuais. Se ela sofrer 18 de dano por um ataque, ela é reduzida a 0 pontos de vida, mas ainda sobraram 12 de dano. Como o dano que restou equivale aos seus pontos de vida máximos, a clériga morre.

CAINDO INCONSCIENTE

Se um dano reduzir seus pontos de vida a 0 e não matá-lo, você cai inconsciente (veja o apêndice A). Essa inconsciência acaba quando você recupera quaisquer pontos de vida.

TESTES DE RESISTÊNCIA CONTRA A MORTE

Sempre que você começar seu turno com 0 pontos de vida, você precisa realizar um teste de resistência especial, chamado de **teste de resistência contra a morte**, para determinar se você rasteja para a morte ou se apega à vida. Diferente de outros testes de resistência, esse teste não é vinculado a qualquer valor de atributo. Você está nas mãos do destino, auxiliado apenas por magias e características que melhoram suas chances de ser bem sucedido em um teste de resistência.

Você joga um d20. Se tirar 10 ou mais, você é bem sucedido. Caso contrário, você fracassa. Um sucesso ou um fracasso não tem efeito por si só. Em um terceiro sucesso, você estabiliza (veja abaixo). Em seu terceiro fracasso, você morre. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos, você deve manter ambos anotados até que você tenha três de um mesmo tipo. O número dos dois é zerado quando você recupera quaisquer pontos de vida ou quando se estabiliza.

Obtendo 1 ou 20. Quando você faz um teste de resistência contra a morte e obtém um 1 no d20, isso conta como dois fracassos. Se obter um 20 no d20, você recupera 1 ponto de vida.

Sofrendo Dano com 0 Pontos De Vida. Se você sofrer qualquer dano enquanto estiver com 0 pontos de vida, você sofre um fracasso no teste de resistência contra a morte. Se o dano for um acerto crítico, você sofre dois fracassos. Se o dano for equivalente ou exceder seu máximo de pontos de vida, você morre instantaneamente.

ESTABILIZANDO UMA CRIATURA

A melhor maneira de salvar uma criatura com 0 pontos de vida é curá-la. Se a cura estiver indisponível, a criatura pode pelo menos ser estabilizada para que não morra por fracassos nos testes de resistência contra a morte.

Você pode usar sua ação para administrar primeiros socorros para uma criatura inconsciente e tentar estabilizá-la, o que exige um teste de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Uma criatura **estabilizada** não realiza testes de resistência contra a morte, mesmo se tiver 0 pontos de vida, mas permanece inconsciente. Se sofrer qualquer dano, a criatura não estará mais estável e precisa fazer de novo um teste de resistência contra a morte. Uma criatura estável que não é curada, recupera 1 ponto de vida depois de 1d4 horas.

MONSTROS E MORTE

A maioria dos Mestres declara um monstro morto no instante que ele cai a 0 pontos de vida, em vez dele cair inconsciente e fazer testes de resistência contra a morte.

Vilões poderosos ou personagens do Mestre especiais são exceções comuns. O Mestre pode fazer com que eles caiam inconscientes e seguir as mesmas regras para personagens jogadores.

NOCAUTEANDO UMA CRIATURA

Algumas vezes um atacante quer incapacitar um adversário, em vez de dar um golpe fatal. Quando um atacante reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo, o atacante pode nocautear a criatura. O atacante pode fazer essa escolha no instante que o dano é causado. A criatura cai inconsciente e está estável.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas magias e habilidades especiais conferem pontos de vida temporários para uma criatura. Pontos de vida temporários não são pontos de vida de verdade, eles são um reforço contra dano, uma reserva de pontos de vida que protege você contra ferimentos.

Quando você tem pontos de vida temporários e sofre dano, os pontos de vida temporários são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é transferido para seus pontos de vida atuais. Por exemplo, se você possui

5 pontos de vida temporários e sofre 7 de dano, você perde os pontos de vida temporários e então sofre 2 de dano.

Como os pontos de vida temporários são separados dos seus pontos de vida de verdade, eles podem exceder seu valor máximo. Um personagem pode, portanto, estar com os pontos de vida completos e receber pontos de vida temporários.

Cura não recupera pontos de vida temporários, e eles não podem ser somados uns aos outros. Se você tem pontos de vida temporários e recebe mais, você decide se mantém os que já têm ou se recebe os novos. Por exemplo, se uma magia concede a você 12 pontos de vida temporários quando você já tem 10, você pode ter 12 ou 10, não 22.

Se você tem 0 pontos de vida, receber pontos de vida temporários não recupera sua consciência ou o estabiliza. Você ainda pode sofrer dano, direcionando o dano sofrido aos pontos de vida temporários, mas apenas uma cura verdadeira pode salvar você.

A não ser que uma característica que garanta pontos de vida temporários tenha uma duração, eles duram até acabarem ou até você terminar um descanso longo.

COMBATE MONTADO

Um cavaleiro em carga pelo campo na batalha, montado em seu cavalo de guerra, uma maga lançando magias das costas de um grifo ou um clérigo no alto no céu sobre um pégaso, todos eles desfrutam dos benefícios do deslocamento e mobilidade que essas montarias podem fornecer.

Uma criatura que aceita ser montada e que for até uma categoria de tamanho maior que a do personagem, com anatomia apropriada, pode servir como montaria usando as seguintes regras.

MONTANDO E DESMONTANDO

Uma vez durante seu movimento, você pode montar ou desmontar uma criatura que estiver a até 1,5 metros de você. Fazer isso custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, você precisa gastar 4,5 metros do seu deslocamento para montar um cavalo. Portanto, você não pode montá-lo se não possuir 4,5 metros sobrando do seu deslocamento ou se seu deslocamento for 0.

Se um efeito mover sua montaria contra sua vontade enquanto você estiver sobre ela, você precisa realizar um teste de resistência de Destreza ou cairá da montaria, ficando derrubado no chão a 1,5 metros dela. Se você for derrubado enquanto estiver montado, você precisa fazer o mesmo teste de resistência.

Se sua montaria for derrubada, você pode usar sua reação para desmontá-la enquanto ela cai e permanecer de pé. Caso contrário, você a desmonta e fica derrubado no chão a 1,5 metros da montaria.

CONTROLANDO UMA MONTARIA

Enquanto você estiver montado, você tem duas opções. Você pode tanto controlar a montaria ou permitir que ela haja de forma independente. Criaturas inteligentes, como dragões, agem de forma independente.

Você pode controlar uma montaria apenas se ela foi treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domesticados, mulas e criaturas semelhantes normalmente têm esse treinamento. A iniciativa de uma montaria controlada muda para se igualar a do cavaleiro que a está montando. Ela se move na direção que o cavaleiro comandar e ela pode realizar apenas três ações: Correr, Desengajar e Esquivar. Uma montaria controlada pode se mover e agir inclusive no mesmo turno em que foi montada.

Uma montaria independente mantém sua posição na ordem da iniciativa. Ter um cavaleiro não restringe as ações que a montaria pode realizar e ela move e age como desejar. Ela pode fugir do combate, correr para atacar e devorar adversários gravemente feridos ou agir contra a vontade do cavaleiro.

Em qualquer um dos casos, se a montaria provocar um ataque de oportunidade enquanto o personagem estiver sobre ela, o atacante pode escolher você ou a montaria como alvo.

COMBATE SUBMERSO

Quando aventureiros perseguem um sahuagin de volta a seu lar sob as águas, lutam contra tubarões em um antigo naufrágio ou se encontram em uma sala de masmorra inundada, eles precisam lutar em um ambiente desafiador. Sob a água as seguintes regras se aplicam.

Quando realizar um **ataque corpo a corpo** com arma, uma criatura que não possui deslocamento de

natação (seja natural ou garantido por magia) tem desvantagem nas jogadas de ataque, a não ser que a arma seja uma adaga, azagaia, espada curta, lança ou tridente.

Um **ataque à distância** com arma automaticamente erra o alvo que esteja além do alcance normal da arma. Mesmo contra um alvo dentro do alcance normal, as jogadas de ataque têm desvantagem, a não ser que a arma seja uma besta, rede ou uma arma que possa ser arremessada, como a azagaia (incluindo uma lança, tridente ou dardo).

Criaturas ou objetos completamente imersos na água possuem resistência ao dano flamejante.

PARTE 3: AS REGRAS DE MAGIA

CAPÍTULO 10: LANÇANDO MAGIAS

A MAGIA PERMEIA O MUNDO DE D&D, NA MAIORIA DAS VEZES aparecendo na forma de uma magia lançada.

Esse capítulo provê regras para o lançamento de magias. Diferentes classes de personagens têm modos distintos de aprender e preparar suas magias, e monstros as utilizam de maneira única. Independentemente de sua origem, as magias seguem as seguintes regras abaixo.

O QUE É UMA MAGIA?

Uma magia é um efeito mágico discreto, uma formação simples de energias mágicas que preenche o multiverso em algo específico, uma expressão limitada. Lançando uma magia, o personagem colhe cuidadosamente vertentes invisíveis da magia bruta que preenche o mundo, moldando-as em um padrão particular, deixando-as em uma vibração específica e, então, as liberando para desencadear o efeito desejado – em muitos casos, tudo em uma questão de segundos.

Magias podem ser ferramentas versáteis, armas ou proteções. Elas podem causar dano ou desfazê-lo, impor ou remover condições (confira o apêndice A), drenar energia vital ou restaurar a vida onde havia morte.

Incontáveis magias foram criadas através do curso da história do multiverso e muitas delas caíram em esquecimento. Algumas ainda resistem em livros de magias bem velhos, em antigas ruínas ou presas na mente de deuses mortos. Ou elas podem ser reinventadas algum dia por um personagem que tenha acumulado poder e sabedoria suficiente para tanto.

NÍVEL DE MAGIA

Cada magia possui um nível que vai do 0 ao 9. O nível da magia é um indicador do quanto a magia é poderosa, como a modesta (mas ainda impressionante) *mísseis mágicos* de 1º nível ou a incrível *parar o tempo* de 9º nível. Truques – simples, mas poderosas magias que o personagem pode lançar quase que de forma mecânica – são de nível 0. Quanto mais alto for o nível da magia, mais alto precisa ser o nível de quem vai lançá-la.

Nível de magia e nível do personagem não correspondem diretamente. Normalmente um personagem deve estar no 17º nível, e não no 9º, para poder fazer uso de uma magia de 9º nível.

CONHECENDO E PREPARANDO MAGIAS

Antes de poder fazer uso de uma magia, quem for lançá-la deve tê-la firmemente fixada em sua mente ou deve ter acesso à magia através de um item mágico. Membros de algumas classes têm uma lista limitada de magias que eles podem manter sempre em sua mente. O mesmo vale para muitos monstros que usam magia. Em outros casos, como clérigos e magos, é preciso passar por um processo de preparação das magias. Esse processo varia para diferentes classes, como detalhado em sua descrição.

Em todo caso, o número de magias que alguém pode ter fixadas em sua mente em qualquer determinado momento, depende do nível do personagem.

LANÇANDO UMA MAGIA COM ARMADURA

Devido ao foco mental e os gestos precisos para lançar uma magia, você deve ser proficiente com a armadura que estiver vestindo para poder lançá-las. Do contrário, você está distraído demais e fisicamente impedido pela armadura para lançar uma magia.

ESPAÇOS DE MAGIA

Independentemente de quantas magias alguém conheça ou prepare, ele ou ela pode apenas lançar um número limitado de magias antes de descansar. Manipulando a trama mágica e canalizando sua energia em uma simples magia é fisicamente e mentalmente cansativo, e magias de níveis superiores são ainda mais. Assim, cada descrição das classes que lançam magias inclui uma tabela mostrando quantas magias de cada nível o personagem pode usar, de acordo com o nível do personagem. Por exemplo, Umara, uma maga de 3º nível, tem espaço para 4 magias de 1º nível e espaço para duas magias de 2º nível.

Quando um personagem lança uma magia, ele ou ela gasta um dos espaços da magia daquele nível ou

superior, efetivamente "preenchendo" o espaço com a magia. Você pode pensar no espaço de uma magia como uma depressão ou buraco de volume diferenciado – pequeno para magias de 1º nível, grande para magias de níveis superiores. Uma magia de 1º nível preenche um espaço de qualquer tamanho, já uma magia 9º nível, preenche apenas o espaço de uma magia de 9º nível. Então quando Umara lança *mísseis mágicos*, como uma magia de 1º nível, ela gasta um dos quatro espaços de magia do 1º nível e fica com três espaços restantes.

Terminar um descanso longo restaura qualquer espaço de magia gasto (veja o capítulo 8 para regras sobre descanso).

Alguns personagens e monstros possuem habilidades especiais que permitem com que lancem magia sem usar um espaço de magia.

LANÇANDO UMA MAGIA EM UM NÍVEL SUPERIOR

Quando se lança uma magia usando o espaço de magia de nível superior ao nível original dela, a magia assume um nível superior ao ser lançada. Por exemplo, Umara lança *mísseis mágicos* usando um dos seus espaços de magia do 2º nível, logo aquele *mísseis mágicos* é considerado uma magia de 2º nível. Efetivamente a magia se expande para preencher o espaço do nível superior em que foi lançada.

Algumas magias, como *mísseis mágicos* e *curar ferimentos*, têm efeitos mais poderosos quando lançadas em um nível superior, tal como detalhado na descrição da magia.

TRUQUES

Um truque é uma magia que pode ser lançada sem limite, sem precisar usar o espaço de uma magia e sem precisar ser preparada. A prática repetida fixou a magia na mente de quem pode lançá-lo e infundiu a magia necessária para produzir seu efeito repetidas vezes. Um truque é uma magia de 0-nível.

RITUAIS

Certas magias têm uma marcação especial: ritual. A magia pode ser lançada seguindo as regras normais para ser lançada ou ela pode ser lançada como um ritual. A versão em ritual da magia demanda 10 minutos a mais do que o normal para ser lançada. O

ritual não gasta o espaço de uma magia, logo ele não pode ser lançado como uma magia de nível superior.

Para lançar a magia como um ritual é preciso ter o talento necessário. O clérigo e o druida, por exemplo, possuem tal talento. O ritualista deve ter a magia preparada ou tê-la na sua lista de magias conhecidas, a menos que o talento para o uso do ritual do personagem especifique o contrário, tal como acontece com o mago.

LANÇANDO UMA MAGIA

Quando um personagem lança qualquer magia, as mesmas regras básicas são seguidas, independentemente da classe do personagem ou dos efeitos da magia.

Cada descrição no capítulo 11 começa com um bloco de informação, incluindo o nome da magia, nível, escola de magia, alcance, componentes e duração. O restante do conteúdo descreve os efeitos da magia.

TEMPO PARA LANÇAR MAGIA

Muitas magias requerem uma simples ação para serem lançadas, mas algumas magias requerem ações bônus, uma reação, ou muito mais tempo para ser lançada.

AÇÃO BÔNUS

Uma magia lançada com uma ação bônus é especialmente veloz. Você deve usar uma ação bônus no seu turno para lançar a magia, presumindo que já não tenha feito uso da ação bônus nesse turno. Você não pode lançar outra magia durante o mesmo turno, exceto se for um truque que tenha tempo de 1 ação.

REAÇÕES

Algumas magias podem ser lançadas como uma reação. Essas magias levam uma fração de segundo para virem à tona e são lançadas em resposta a algum evento. Se uma magia pode ser lançada como uma reação, a descrição da magia diz exatamente quando você pode fazer isto.

TEMPO PARA LANÇAR MAGIA PROLONGADO

Certas magias (incluindo magias lançadas como rituais) requerem mais tempo para ser lançadas: minutos ou mesmo horas. Quando você lança uma magia com um tempo para lançar magia maior que uma ação simples ou uma reação, você deve gastar sua ação a cada turno que estiver lançando a magia e precisa

manter a concentração enquanto o faz (veja “Concentração” abaixo). Se a sua concentração for quebrada, a magia falha, mas você não gasta o espaço da magia. Se você tentar lançar a magia de novo, deve fazer do início.

ALCANCE

O alvo de uma magia deve estar dentro do alcance da magia. Para uma magia como *mísseis mágicos*, o alvo é uma criatura. Para uma magia como *bola de fogo*, o alvo é um ponto no espaço onde a *bola de fogo* explode.

A maioria das magias tem seu alcance descrito em metros. Algumas magias podem mirar em apenas uma criatura (incluindo você) que você toque. Outras magias, como *escudo arcano*, afetam você apenas. Essas magias têm na descrição de alcance “você”.

Magias que criam cones ou linhas de efeito originárias a partir de você têm como alcance “você”, indicando que o ponto de origem deve ser você mesmo (veja “Áreas de Efeito” logo a mais nesse capítulo).

Uma vez que a magia é lançada, os efeitos não são limitados pelo seu alcance, a menos que a descrição da magia diga o contrário.

COMPONENTES

Os componentes de uma magia são requisitos físicos que você deve possuir para lançar a magia. Cada descrição de magia indica se seu componente é verbal (V), gestual (G) ou material (M). Se você não dispor de um ou mais dos componentes da magia, você fica incapaz de lançá-la.

VERBAL (V)

A maioria das magias exige a entoação de palavras místicas. As palavras em si não são a fonte do poder da magia, em vez disso, a combinação particular de sons, com o específico timbre e entonação, põe o filamento da magia em ação. Então, um personagem que está amordaçado ou em uma área de silêncio, como uma criada pela magia *silêncio*, não pode lançar uma magia com o componente verbal.

GESTUAL (G)

Gestos para lançar magias podem incluir uma forte gesticulação ou um intrincado conjunto de gestos. Se uma magia requer um componente gestual, é necessário ter livre ao menos uma das mãos para executar esses gestos.

MATERIAL (M)

Lançar algumas magias requer objetos particulares, especificados em parênteses na área de componentes. Um personagem pode usar uma **bolsa de componentes** ou um **foco mágico** (descritos no capítulo 5) no lugar dos componentes específicos para uma magia. Mas se um custo é indicado para um componente, um personagem deve ter esse componente específico antes de poder lançar a magia.

Se uma magia discrimina que um componente material é consumido por ela, o personagem deve estar provido desse componente cada vez que fizer uso da magia.

É necessário ter uma das mãos livres para ter acesso aos componentes, mas pode ser a mesma mão que se utiliza para executar os componentes gestuais.

DURAÇÃO

A duração da magia é a extensão de tempo que uma magia persiste. Uma duração pode ser expressa em rodadas, minutos, horas ou mesmo em anos. Algumas magias especificam que seus efeitos duram até a magia ser dissipada ou destruída.

INSTANTÂNEA

Muitas magias são instantâneas. A magia causa dano, cura, cria ou altera uma criatura ou um objeto de um modo que não pode ser dissipada, porque a magia existe somente por um instante.

CONCENTRAÇÃO

Algumas magias requerem que você se mantenha concentrado com a finalidade de mantê-las ativas. Se você perder a concentração, a magia se encerra.

Se uma magia precisa ser mantida com concentração, esse detalhe aparece na descrição da própria magia em “Duração”. Também é descrito na própria magia quanto tempo você pode manter sua concentração nela. Você pode encerrar a concentração em qualquer momento (nenhuma ação é exigida).

Atividades normais, como mover e atacar, não interferem na concentração. Os seguintes fatores podem quebrar a concentração:

- **Lançando outra magia que exige concentração.**

Você perde a concentração se lançar outra magia que exige concentração. Você não pode se concentrar em duas magias de uma só vez.

- **Sofrendo dano.** Sempre que você sofrer dano enquanto estiver se concentrando em uma magia, você deve fazer um teste de resistência de Constituição para manter sua concentração. A CD é igual a 10 ou metade do dano recebido, o que for maior. Se você sofrer o dano de múltiplas origens, como uma flecha e um sopro de dragão, você deve fazer um teste de resistência para cada origem do dano.

- **Ficar incapacitado ou morto.** Você perde a concentração da magia se ficar incapacitado ou se morrer.

O Mestre também pode decidir que algum fenômeno ambiental, como o impacto de uma onda sobre você enquanto está em um navio enfrentando uma tempestade, demande um sucesso em um teste de resistência de Constituição com CD 10, para poder manter a concentração na magia.

ALVOS

Uma magia típica requer que você escolha um ou mais alvos para serem afetados por ela. A descrição da magia informa a você se ela tem como alvo criaturas, objetos ou um ponto de origem para uma área de efeito (descrita abaixo).

A menos que uma magia tenha efeito perceptível, uma criatura pode não saber se foi alvo de uma magia. Um efeito, como luzes crepitantes é bem obvio, mas um efeito mais sutil, como uma tentativa de ler os pensamentos de uma criatura, normalmente passa despercebido, a menos que a magia diga o contrário.

UM CAMINHO LIVRE ATÉ O ALVO

Para mirar em um alvo, você deve ter o caminho livre, logo não pode estar por de trás de uma cobertura total.

Se você definir uma área de efeito a partir de um ponto que não possa ver e que seja uma obstrução, como uma parede, entre você e o alvo, o ponto de origem tem início no ponto mais próximo da obstrução

MIRANDO EM VOCÊ MESMO

Se uma magia tem como alvo uma criatura à sua escolha, você pode escolher a si próprio, a menos que a criatura precise ser hostil a você ou se especificado que a criatura seja outra que não você. Se você estiver na área de efeito de uma magia lançada por você mesmo, você pode ter a si próprio como alvo.

ÁREAS DE EFEITO

Magias como *mãos flamejantes* e *cone de gelo* cobrem uma área, permitindo afetar múltiplas criaturas de uma só vez.

A descrição da magia especifica sua área de efeito, a qual tem normalmente uma das cinco formas: cone, cubo, cilindro, linha, ou esfera. Toda área de efeito tem um **ponto de origem**, uma localização de onde a magia irrompe. As regras para cada forma especificam como você posiciona seu ponto de origem. Normalmente, um ponto de origem é um ponto no espaço, mas algumas magias têm uma área cujo ponto de origem é uma criatura ou objeto.

O efeito da magia se expande em linhas retas a partir do ponto de origem. Se nenhuma linha reta desbloqueada estender-se a partir do ponto de origem até uma localização dentro da área de efeito, essa localização não estará inclusa na área da magia. Para bloquear uma dessas linhas imaginárias, uma obstrução deve fornecer cobertura total, como explicado no capítulo 9.

CONE

Um cone se estende em uma direção escolhida por você a partir do ponto de origem. A largura do cone em determinado ponto de seu comprimento é igual à distância desse ponto àquele de origem.

O ponto de origem do cone não está incluso na área de efeito do mesmo, a menos que você decida o contrário.

CUBO

Você escolhe o ponto de origem do cubo em qualquer lugar na face do efeito cúbico. O tamanho do cubo é expresso pelo comprimento de cada lado.

O ponto de origem do cubo não está incluso em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário.

CILINDRO

O ponto de origem de um cilindro é o centro de um círculo de um raio em particular, como dito na descrição da magia. O círculo deve estar ou no chão ou na altura do efeito da magia. A energia de um cilindro se expande em linhas retas do ponto de origem até o perímetro de círculo, formando a base do cilindro. O efeito da magia, então, se lança da base ou desce do topo, até uma distância equivalente à altura do cilindro.

O ponto de origem do cilindro está incluso em sua área de efeito.

ESCOLAS DE MAGIA

Academias de grupos mágicos se dividem em oito categorias, chamadas de escolas de magia. Estudioso, particularmente magos, aplicam essas categorias para as magias, acreditando que todas as mágicas funcionam essencialmente do mesmo modo, sejam obtidas por rigoroso estudo ou outorgado por uma divindade.

As escolas de magia ajudam a descrever as magias. Elas não têm regras próprias, embora algumas regras se refiram às escolas.

Abjuração: são magias protetoras em sua natureza, embora algumas tenham grande uso agressivo. Elas criam barreiras mágicas, negam efeitos nocivos, ferem invasores ou banem criaturas para outros planos de existência.

Adivinhação: são magias que revelam informações, na forma de segredos há muito esquecidos, vislumbres do futuro, a localização de coisas escondidas, a verdade por trás das ilusões ou a visão de distantes lugares ou pessoa.

Conjuração: são magias que envolvem a transposição de objetos ou criaturas de um local para o outro. Algumas magias invocam criaturas ou objetos ao lado do conjurador, enquanto outras permitem ao conjurador se teleportar para outro lugar. Algumas conjurações criam objetos ou efeitos a partir do nada.

Encantamento: são magias que afetam a mente de outros, influenciando ou controlando seu comportamento. Tais magias podem fazer o inimigo ver você como amigo, forçar criaturas a tomar um rumo de ação ou mesmo controlar outra pessoa como uma marionete.

Evocação: são magias que manipulam as energias mágicas para produzir um efeito desejado. Algumas evocam explosões de raio e fogo, outras canalizam energia positiva para curar ferimentos.

Ilusão: são magias que enganam os sentidos ou a mente de outros. Elas fazem com que as pessoas vejam coisas que não estão ali, como também não notar coisas que estão ali, escutar sons fantasmagóricos ou lembrar de coisas que nunca aconteceram. Algumas ilusões criam imagens fantasmagóricas que qualquer criatura pode ver, mas as mais traiçoeiras ilusões plantam uma imagem diretamente na mente da criatura.

Necromancia: são magias que podem manipular a energia da vida e da morte. Tais magias podem garantir uma reserva extra de força de vida, drenar a energia vital de outra criatura, criar um morto vivo ou mesmo trazer um morto de volta à vida.

Criar mortos vivos através do uso de magias necromânticas, como *animar os mortos*, não é um bom ato e apenas alguém maligno faz uso de tais magias com frequência.

Transmutação: são magias que mudam a propriedade de uma criatura, objeto ou ambiente. Elas podem tornar um inimigo em uma criatura inofensiva, reforçar a força de um aliado, fazer um objeto se mover ao comando do conjurador ou melhorar a capacidade inata de cura de uma criatura, para que ela se recupere rapidamente da injúria.

LINHA

Uma linha se estende de seu ponto de origem em um caminho reto até seu comprimento e cobre uma área definida pela sua largura.

O ponto de origem da linha não está incluso em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário.

ESFERA

Você seleciona o ponto de origem de uma esfera, e ela se expande a partir desse ponto. O tamanho da esfera é expresso pelo raio em metros que se estende a partir do ponto de origem.

O ponto de origem da esfera está incluso em sua área de efeito.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Muitas magias especificam que o alvo pode fazer um teste de resistência para evitar alguns ou todos os efeitos dela. A magia especifica o atributo que o alvo deve usar para se salvar e o que acontece se obtiver sucesso ou falha.

A CD para resistir suas magias é igual a 8 + o seu modificador de atributo para lançar magias + seu bônus de proficiência + quaisquer modificadores especiais.

JOGADAS DE ATAQUE

Algumas magias exigem que você faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito mágico acertou o alvo destinado. O seu bônus de ataque com um ataque mágico é igual ao seu modificador de atributo para lançar magias + seu bônus de proficiência.

A maioria das magias exige jogadas de ataque que envolvem ataques à distância. É necessário lembrar que você possui desvantagem nas jogadas de ataque à distância se estiver a até 1,5 metros de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada (veja o capítulo 9).

COMBINANDO EFEITOS MÁGICOS

Os efeitos de diferentes magias se somam enquanto as durações dessas magias acontecem ao mesmo tempo. Os efeitos de magias iguais lançadas múltiplas vezes, no entanto, não se somam. Ao invés disto, o efeito mais potente – como o bônus mais elevado – dessas magias se aplica enquanto suas durações permanecerem sobrepostos.

Por exemplo, se dois clérigos lançam *bênção* no mesmo alvo, o personagem ganha o benefício de apenas um. Ele ou ela não irá jogar dois dados de bônus.

A TRAMA DA MAGIA

Os mundos nos multiversos de D&D são lugares mágicos. Toda existência é impregnada com poder mágico e energia em potencial repousa inexplorada sob cada pedra, riacho, criatura vivente e mesmo no próprio ar. Magia bruta é o produto de criação, a silenciosa e descuidada vontade da existência, permeando cada pedaço de matéria e presente em cada manifestação de energia.

Mortais não podem moldar diretamente a magia bruta. Ao invés disso, eles fazem uso da trama de magia, um tipo de conexão entre quem lança magias e a substância da magia bruta. Em *Forgotten Realms* chamam-na de a Trama e reconhecem sua essência como a deusa Mystra, mas são vários os modos de nomeá-la e de visualizar essa conexão.

Independente do nome, sem a Trama, magia bruta está trancafiada e inacessível. Mesmo o mais poderoso arqui-mago não pode acender um candelabro com magia em uma área onde a Trama fora despedaçada. Mas cercado pela Trama, aqueles que lançam magias podem moldar raios para explodir sobre inimigos, transportar-se centenas de quilômetros em um piscar de olhos ou mesmo reverter o efeito da morte.

Toda magia depende da Trama, embora diferentes tipos de magia a acessem de variadas maneiras. As magias dos magos, bruxos, feiticeiros e bardos são comumente chamadas de magia arcana. Essas magias dependem da compreensão – aprendida ou intuitiva – sobre os trabalhos da Trama. Aqueles que lançam magias a colhem diretamente dos veios da Trama para poder criar o efeito desejado. O cavaleiro místico, bem como o trapaceiro arcano, também usam magia arcana. As magias de clérigos, druidas, paladinos e patrulheiros são chamadas de magias divinas – deuses, a força divina da natureza ou o fardo pesado do juramento de um paladino.

Sempre que um efeito mágico é criado, os fios da Trama se entrelaçam, retorcem e dobram para fazer o efeito possível. Quando um personagem usa magias de adivinhação, como *detectar magia* ou *identificação*, ele vislumbra a Trama. Uma magia como *dissipar magia* suaviza a Trama. Magias como *campo de antimagia* realinham a Trama para que a magia flua ao redor do campo, ao invés de atravessar a área afetada pela magia. E nos lugares onde a Trama está danificada ou despedaçada, a magia funciona de modo imprevisível – ou não funciona.

CAPÍTULO 11: MAGIAS

ESSE CAPÍTULO DESCREVE AS MAGIAS MAIS comuns nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Ele começa com a lista de magias de todas as classes que lançam magias. Logo depois, traz todas descrições das magias em ordem alfabética dos nomes das magias.

MAGIAS DE CLÉRIGO

TRUQUES (0º NÍVEL)

Chama Sagrada
Guia
Luz
Poupar os Mortos
Resistência
Taumaturgia

1º NÍVEL

Bênção
Comando
Curar Ferimentos
Detectar Magia
Escudo da Fé
Infringir Ferimentos
Lampejo
Palavra de Cura
Santuário

2º NÍVEL

Ajuda
Arma Espiritual
Augúrio
Imobilizar Pessoas
Prece de Cura
Restauração Menor
Silêncio
Vínculo de Proteção

3º NÍVEL

Dissipar Magia
Falar com os Mortos
Fonte de Esperança
Guardiões Espirituais
Palavra de Cura em Massa
Proteção Contra Elementos
Remover Maldição
Reviver

4º NÍVEL

Adivinhação
Guardião da Fé
Localizar Criatura
Movimentação Livre
Proteção Contra a Morte

5º NÍVEL

Coluna de Chamas
Comunhão
Curar Ferimentos em Massa
Restauração Maior
Reviver os Mortos

6º NÍVEL

Banquete de Heróis
Barreira de Lâminas
Cura Completa
Doença Plena
Encontrar o Caminho
Visão da Verdade

7º NÍVEL

Forma Etérea
Regeneração
Ressurreição
Tempestade de Fogo

8º NÍVEL

Aura Sagrada
Campo de Antimagia
Terremoto

9º NÍVEL

Cura Completa em Massa
Portal
Projeção Astral
Ressurreição Verdadeira

MAGIAS DE MAGO

TRUQUES (0º NÍVEL)

Centelha de Fogo
Globos de Luz
Ilusão Menor
Rajada de Veneno
Luz
Mãos Mágicas
Orbe Ácido
Prestidigitação
Raio de Gelo
Toque Chocante

1º NÍVEL

Armadura Arcana
Compreender Idiomas
Detectar Magia
Enfeitiçar Pessoas
Escudo Arcano
Identificação
Imagem Silenciosa
Mãos Flamejantes
Mísseis Mágicos
Onda Trovejante
Sono
Transformação Momentânea

2º NÍVEL

Arma Mágica
Arrombar
Despedaçar
Ecuridão
Esfera Flamejante
Imobilizar Pessoas
Invisibilidade
Levitação
Nublar
Passo das Brumas
Patas de Aranha
Sugestão
Teia
Tranca Arcana

3º NÍVEL

Bola de Fogo
Contramagia
Dissipar Magia
Imagem Maior
Proteção Contra Elementos
Relâmpago
Velocidade
Voo

4º NÍVEL

Invisibilidade Maior
Muralha de Fogo
Olho Arcano
Pele Rochosa
Porta Dimensional
Tempestade de Gelo

5º NÍVEL

Cone de Gelo
Criar Passagem
Dominar Pessoas
Muralha de Pedra
Sonho

6º NÍVEL

Corrente de Relâmpagos
Dança Irresistível de Otto
Desintegrar
Globo de Invulnerabilidade
Sugestão em Massa
Visão da Verdade

7º NÍVEL

Bola de Fogo Controlável
Dedo da Morte
Espada de Mordenkainen
Teleporte

8º NÍVEL

Dominar Monstros
Explosão Solar
Labirinto
Palavra de Poder: Atordoar

9º NÍVEL

Aprisionamento
Chuva de Meteoros
Palavra de Poder: Matar
Parar o Tempo
Sexto Sentido

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

As magias apresentadas abaixo estão em ordem alfabética.

ADIVINHAÇÃO

4º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (incenso e um sacrifício ofertado, apropriado à sua religião, que juntos devem valer ao menos 25 po, que serão consumidos pela magia)

Duração: Instantânea

A magia e sua oferenda, coloca você em contato com um deus ou um servo dos deuses. Você faz uma simples pergunta, visando uma meta específica, evento ou atividade a ocorrer dentro de até 7 dias. O Mestre dará uma resposta verdadeira. A resposta deve ser uma frase curta, um poema secreto ou um presságio.

A magia não leva em conta nenhuma possível circunstância que possa alterar o resultado, como o lançamento de uma magia adicional ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se você lançar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de o resultado ser aleatório. O Mestre faz a jogada em segredo.

AJUDA

2º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma pequena tira de um manto branco)

Duração: 8 horas

Com essa magia, você suporta seus aliados com dureza e determinação. Escolha até 3 criaturas no alcance. Cada alvo aumenta seus pontos de vida máximo e pontos de vida atuais em 5 por toda a duração.

Em Níveis Superiores. Quando você lança essa magia usando o espaço de magia de 3º nível ou superior, a quantidade de pontos de vida aumentados sobe em 5 para cada nível acima do 2º.

APRISIONAMENTO

9º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (a forma do alvo esculpida em uma estátua ou desenhada em um velino, e um componente especial que varia de acordo com a versão da magia que você escolher, que valha ao menos 500 po por dado de vida do alvo)

Duração: Até ser cancelada

Você cria uma limitação mágica que prende uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou ficará encarcerado pela magia. Se ele passar, o alvo fica imune ao efeito da magia, caso ela seja lançada de novo sobre ele. Enquanto estiver afetado por esta magia, o alvo não precisa respirar, comer ou beber, bem como não envelhece. Magias de adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo.

Quando você lançar a magia, escolha uma das seguintes formas de aprisionamento.

Enterro: O alvo é sepultado nas profundezas da terra em uma esfera mágica, larga o suficiente para contê-lo. Nada pode passar através da esfera e nenhuma criatura pode teleportar ou usar viagem planar para entrar ou sair dela.

O componente especial desta versão da magia é um pequeno orbe de mithril.

Encadeamento: Pesadas correntes, firmemente enraizadas no chão, prendem o alvo no lugar. O alvo está contido até o término da magia e não pode se mover e nem ser movido por quaisquer meios até que a magia acabe.

O componente especial desta versão da magia é uma fina corrente de metal precioso.

Prisão Coberta: A magia transporta o alvo para dentro de um semiplano que é protegido contra teleporte e viagem planar. O semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre ou qualquer estrutura similar à sua escolha.

O componente especial desta versão da magia é uma réplica em miniatura da prisão feita de jade.

Cárcere Mínimo: O alvo encolhe até uma altura de 2,5 cm e fica aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. Luz pode passar através da gema normalmente (permitindo o alvo ver o que está fora e a outras criaturas ver o que está dentro), mas nada

mais pode passar através da gema, seja por meio de teleporte ou viagem planar. A gema não pode ser cortada ou quebrada enquanto o efeito da magia permanecer.

O componente especial desta versão da magia é uma grande gema transparente, como o coríndon, o diamante ou o rubi.

Torpor: O alvo cai em sono e não pode ser acordado.

O componente especial desta versão da magia consiste de raras ervas soporíferas.

Encerrando a Magia: Durante o lançamento da magia, em qualquer uma de suas versões, você pode especificar uma condição que irá causar o término da magia e libertar o alvo. A condição pode ser tão específica, quanto pode ser elaborada à sua escolha, mas o Mestre deve concordar que a condição seja razoável e que haja a possibilidade de que ela venha a acontecer. A condição pode ser baseada no nome, identidade ou mesmo divindade da criatura, caso contrário, deve ser baseada em ações observáveis ou qualidades e não baseada em coisas intangíveis, tal como nível, pontos de vida ou classe.

A magia dissipar magia pode ser usada para terminar a magia apenas se ela for lançando como magia de 9º nível, tendo como alvo ou a prisão ou o componente usado para criá-la.

Você só pode usar um componente especial e particular para criar somente uma prisão por vez. Ou seja, se você lançar a magia de novo usando do mesmo componente, o alvo do primeiro lançamento é libertado imediatamente.

ARMA ESPIRITUAL

2º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 minuto

Você cria uma arma espectral, flutuante, que permanece até a duração da magia ou até você a lançar de novo. Quando lança a magia, você pode fazer um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que esteja a 1,5 metros da arma. Se acertar, o alvo sofre dano de força equivalente a 1d8 + seu modificador de atributo para lançar magias.

Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5 metros da arma.

A arma pode possuir a forma que você escolher. Clérigos de divindades que são associadas com uma arma em particular (St. Cuthbert é conhecido por sua maça e Thor por seu martelo) farão com que os efeitos desta magia sejam semelhantes à arma de sua divindade.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

ARMA MÁGICA

2º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você toca uma arma comum, não mágica. Até a magia terminar, a arma se torna uma arma mágica com um bônus de ataque de +1 nas jogadas de ataque e dano.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º ou 5º nível, o bônus aumenta para +2. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o bônus aumenta para +3.

ARMADURA ARCANA

1º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um pedaço de couro curtido)

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja usando armadura e uma força mágica protetora envolve o alvo até a magia terminar. A CA base do alvo se torna 13 + modificador de Destreza. A magia termina se o alvo vestir uma armadura ou se você a cancelar como uma ação.

ARROMBAR

2º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você escolhe um objeto que possa ver dentro do alcance da magia. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um par de algemas, uma fechadura ou outro objeto que contenha meios mundanos ou mágicos que previnam seu acesso.

O alvo, que está fechado por uma tranca mundana ou que está emperrado ou barrado, torna-se destrancado, desemperrado ou desbarrado. Se o objeto tiver múltiplas trancas, apenas uma delas é aberta.

Se você escolher um alvo que está trancado por tranca arcana, a magia é suprimida por 10 minutos. Durante este tempo, o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.

Quando você lança essa magia, uma batida alta, audível a até 90 metros, emana do alvo.

AUGÚRIO

2º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (varetas especialmente marcadas, ossos ou símbolos familiares que valham ao menos 25 po)

Duração: Instantânea

Ao lançar varetas incrustadas com gemas, ao jogar ossos de dragões, ao virar cartas ornamentadas ou utilizar de alguma outra ferramenta divina, você recebe um presságio de uma entidade transcendental sobre o resultado de um curso específico de ação que você planeja fazer nos próximos 30 minutos. O mestre escolhe dos possíveis presságios:

Prosperidade, para um bom resultado

Pesar, para um resultado ruim

Pesar e prosperidade, para ambos os resultados

Nada, para resultados que não são especialmente bons ou ruins

A magia não leva em conta nenhuma possível circunstância que possa alterar o resultado, como o lançamento de uma magia adicional ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se você lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a jogada em segredo.

AURA SAGRADA

8º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (um pequeno relicário que valha ao menos 1.000 po, contendo uma relíquia sagrada, como um pedaço de tecido da veste de um santo ou uma peça de pergaminho de um texto religioso)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Uma luz divina emana de você e se aglutina em um suave esplendor em um raio de até 9 metros centrado em você. Criaturas à sua escolha que estavam no raio quando você lança esta magia, emanam uma luz fraca em 1,5 metros de raio centrado nelas mesmas e tem vantagem em todos os TR. Além disso, todos os ataques realizados contra estas criaturas, tem desvantagem. Quando um infernal ou um morto-vivo acerta o alvo afetado pela magia com um ataque corpo a corpo, a aura o ofusca com uma luz brilhante. O atacante precisa ser bem sucedido em um TR de Constituição ou fica cego até o final da magia.

BANQUETE DE HERÓIS

6º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma tigela com gemas encrustadas no valor de pelos menos 1.000 po, que a magia consome)

Duração: Instantânea

Você traz à frente um grande banquete, incluindo magníficas comidas e bebidas. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece no final deste tempo. Os efeitos de seu benefício não são ativos até que esta hora tenha acabado. Até 12 criaturas podem participar do banquete.

Uma criatura participante do banquete ganha diversos benefícios. A criatura é curada de todas as doenças e venenos, se torna imune a veneno e a efeitos de medo e faz todos os TR de Sabedoria com vantagem. Seus pontos de vida máximos aumentam em 2d10, como também recupera a mesma quantidade de pontos de vida. Esses benefícios duram 24 horas.

BARREIRA DE LÂMINAS

6º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você cria uma parede vertical de lâminas afiadas rodopiantes feitas de energia mágica. A parede surge dentro do alcance da magia e dura até o seu final. Você pode fazer uma parede em linha reta com 30 metros de comprimento, 6 metros de altura e 1,5 metros de espessura. Ou você pode fazer uma parede em anel com 18 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A parede concede cobertura superior para criaturas atrás dela e seu espaço é considerado terreno difícil.

Quando uma criatura entra na área da parede pela primeira vez ou inicia seu turno na área, ela deve fazer um TR de Destreza. Se falhar sofre 6d10 de dano cortante. Se passar, sofre metade do dano.

BÊNÇÃO

1º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas dentro do alcance da magia. Sempre que o alvo fizer uma jogada de ataque ou um TR antes do final da magia, o alvo pode jogar 1d4 e adicionar o resultado à jogada de ataque e ao TR.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura a mais para cada nível acima do 1º.

BOLA DE FOGO

3º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno bolo de excremento de morcego e enxofre)

Duração: Instantânea

Uma luz brilhante irrompe do seu dedo indicador até um ponto que você possa ver, dentro do alcance da magia, e então se expande com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas.

Cada criatura em um raio de 6 metros a partir do ponto central escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar o alvo sofre 8d6 de dano flamejante, ou metade se passar.

O fogo alcança mesmo os cantos do ambiente, como quinas. O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

BOLA DE FOGO CONTROLÁVEL

7º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (uma pequena bola de estrume de morcego e enxofre)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Um raio de luz amarela irrompe em um lampejo do seu dedo indicador, e se concentra em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia, na forma de uma pérola brilhante. Quando a magia se encerrar, seja porque a sua concentração foi quebrada ou você mesmo decidiu encerrá-la, a pérola expande-se com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas que alcança tanto os cantos do ambiente, como quinas. Cada criatura dentro de um raio esférico de 6 metros, centrado no ponto da pérola, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre dano flamejante igual ao total de dano acumulado (ler abaixo), ou metade do dano se passar.

A base de dano da magia é de 12d6. Se no final do seu turno a pérola ainda não for detonada, o dano aumenta em 1d6.

Se a pérola brilhante for tocada antes deste intervalo, a criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a magia se encerra imediatamente, fazendo com que a pérola se irrompa em chamas. Se passar, a criatura pode lançar a pérola a até 12 metros. Quando acertar uma criatura ou um objeto sólido, a magia se encerra e a pérola explode.

O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 8º nível ou superior, a base de dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 7º.

CAMPO DE ANTIMAGIA

8º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (um raio de 3 metros)

Componentes: V, G, M (uma pequena tira de um manto branco)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Uma esfera invisível de antimagia de um raio de 3 metros envolve você. Esta área é separada da energia mágica que permeia o universo. Nesta esfera, magias não podem ser lançadas, criaturas invocadas desaparecem e mesmo itens mágicos se tornam mundanos. Até o final da magia, a esfera se move junto com você, sempre centrada em você.

Magias e outros efeitos mágicos, exceto aqueles criados por um artefato ou uma divindade, são suprimidos pela esfera e não podem sobressair dentro dela. Um espaço de magia gasto para lançar uma magia suprimida é consumido. Enquanto um efeito estiver suprimido ele não funciona, mas o tempo gasto durante a supressão é debitado de sua duração.

Alvos Afetados. Magias e outros efeitos mágicos, como mísseis mágicos e enfeitiçar pessoas que tenham como alvo uma criatura ou um objeto dentro da esfera não surtem efeito contra o respectivo alvo.

Áreas de Magia. A área de outra magia ou de outro efeito mágico, como uma bola de fogo, não pode se estender para dentro da esfera. Se a esfera sobrepor uma área de magia, a parte da área que for coberta pela esfera será suprimida. Por exemplo, as chamas criadas por uma muralha de fogo são suprimidas pela esfera, criando uma lacuna na parede se a sobreposição for larga o suficiente.

Magias. Qualquer magia ativa ou outro efeito mágico em uma criatura ou objeto que estiver dentro da esfera é suprimido enquanto estiver dentro da mesma.

Itens Mágicos. As propriedades e poderes dos itens mágicos são suprimidos dentro da esfera. Por exemplo, uma espada longa +1 dentro da esfera funciona como uma espada longa não mágica.

Os poderes e propriedades de uma arma mágica são suprimidos se usados contra um alvo dentro da esfera ou se empunhada por um atacante dentro da esfera. Se uma arma mágica ou uma munição mágica deixa a esfera por completo (por exemplo, se você atirar uma flecha mágica ou arremessar uma lança mágica em um alvo fora da esfera) a magia deixa de ser suprimida tão logo saia da esfera.

Travessia Mágica. Teleporte e viagem planar não funcionam na esfera, se a esfera for ou o ponto de partida ou o destino para tal travessia mágica. Um portal para outra localização, mundo ou plano de existência, também como uma abertura para um espaço extradimensional como o criado pela magia truque de corda temporariamente se fecha enquanto estiver dentro da esfera.

Criaturas e Objetos. Uma criatura ou objeto invocado ou criado por magia, temporariamente desaparece enquanto dentro da esfera, bem como uma criatura instantaneamente reaparece uma vez que o espaço ocupado pela criatura não mais esteja dentro da esfera.

Dissipar Magia. Magias e efeitos mágicos como dissipar magia não possui efeito dentro da esfera, como também uma esfera criada por outro campo de antimagia não anula uma a outra.

CENTELHA DE FOGO

Truque Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você arremessa uma flecha de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance da magia. Faça uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, você causa 1d10 de dano flamejante. Um objeto inflamável acertado por esta magia incendeia se não estiver sendo usado ou carregado

CHAMA SAGRADA

Truque Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Chamas radiantes caem sobre uma criatura que você possa, ver dentro do alcance da magia. O alvo deve

passar em um TR de Destreza ou sofre 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe nenhum benefício de cobertura no TR para esta magia.

O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

CHUVA DE METEOROS

9º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 1,6 km

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Orbes flamejantes despencam ao chão em quatro diferentes pontos que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia. Cada criatura em um raio de 12 metros de esfera centrada a partir de cada ponto escolhido por você, precisa fazer um TR de Destreza. A esfera se propaga em cantos e quinas. Se falhar, a criatura sofre 20d6 de dano flamejante e 20d6 de dano de concussão, ou metade do dano se passar. Uma criatura na área de mais do que uma zona de meteoros, é afetada apenas por uma área.

A magia danifica objetos que estiverem na área e também atea fogo em objetos inflamáveis, que não estejam sendo vestidos ou carregados.

COLUNA DE CHAMAS

5º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de enxofre)

Duração: Instantânea

Uma coluna vertical de fogo divino rompe dos céus em uma localização escolhida por você. Cada criatura em um cilindro com um raio de 3 metros, por 12 metros de altura, centrada a partir do ponto escolhido, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 4d6 de dano flamejante e 4d6 de dano radiante, ou metade se passar.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano flamejante, ou o dano radiante (à sua escolha) aumenta em 1d6 para cada nível acima do 5º.

COMANDO

1º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: 1 rodada

Você profere uma palavra de comando a uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo deve passar em um TR de Sabedoria ou cumprir a sua ordem no seu próximo turno. A magia não surte efeito se o alvo for um morto-vivo, se o alvo não compreender o seu idioma ou se o comando for nocivo a ele.

Abaixo seguem alguns comandos típicos e seus efeitos. Você também pode declarar outro comando que não descrito abaixo. Se assim fizer, é o Mestre quem determina como o alvo se comportará. Se o alvo não puder seguir o seu comando, a magia se encerra.

Aproxime-se. O alvo se move para junto de você pela rota mais curta e direta possível, terminado seu turno, caso possa, a 1,5 metros de distância de você.

Largue. O alvo solta tudo que estiver segurando e então encerra seu turno.

Fuja. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você pelos meios mais rápidos que dispuser.

Caia. O alvo se joga ao chão e encerra seu turno.

Pare. O alvo não se move e não faz ações. Uma criatura voadora permanece no ar, se puder. Caso a criatura precise se mover para permanecer no ar, ela usa a distância mínima possível para fazê-lo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível acima do 2º. As criaturas devem estar a até 9 metros uma das outras quando você lançar a magia.

COMPREENDER IDIOMAS

1º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (uma pitada de fuligem e sal)

Duração: 1 hora

Enquanto durar a magia você compreende o sentido literal de qualquer idioma falado que ouvir. Você também compreende qualquer idioma escrito que ver, porém deve tocar na superfície das palavras à medida

em que for lendo. Leva-se em torno de 1 minuto para ler uma página de texto.

Esta magia não decodifica mensagens secretas em um texto ou símbolo, como sigilo arcano, o qual não é parte de um idioma.

COMUNHÃO

5º Nível Encantamento (ritual)

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (incenso e um frasco de água benta ou água profana)

Duração: 1 minuto

Você contata sua divindade ou uma representação divina e faz três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou um não. Você deve fazer as perguntas antes que a magia se encerre. Você recebe a resposta correta para cada questão.

Seres divinos não são necessariamente oniscientes, então você recebe 'obscuro' como resposta se a pergunta for pertinente a uma informação que vai além do conhecimento da divindade. Em um caso onde a palavra de resposta possa ser enganadora ou contrária aos interesses da divindade, o Mestre pode dar como resposta uma frase curta no lugar da palavra.

Se você lançar a magia 2 ou mais vezes antes de terminar seu próximo descanso longo, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro, de você não obter nenhuma resposta. O Mestre faz essa jogada em segredo.

CONE DE GELO

5º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (cone de 18 metros)

Componentes: V, G, M (um pequeno cristal ou cone de vidro)

Duração: Instantânea

Uma explosão de ar frio irrompe de seus dedos. Cada criatura no cone de 18 metros deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 8d8 de dano congelante, ou metade se passar.

Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até derreter.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

CONTRAMAGIA

3º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 reação, que pode ser usada quando você ver uma criatura a até 18 metros de distância lançando uma magia

Alcance: 18 metros

Componentes: G

Duração: Instantânea

Você tenta interromper uma criatura durante o processo de lançar uma magia. Se a criatura estiver lançando uma magia de 3º nível ou inferior, a magia falha e não tem efeito. Se for uma magia de 4º nível ou superior, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magias. A CD é igual à 10 + o nível da magia. Se passar, a magia da criatura falha e não tem efeito.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a magia da criatura falha e não tem efeito se o nível for igual ou menor que o nível de magia utilizado.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS

6º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de pele, um pedaço de âmbar, vidro ou um bastão de vidro e três pregos de prata)

Duração: Instantânea

Você cria um arco de luz elétrica que golpeia um alvo que você possa ver, dentro do alcance da magia, à sua escolha. Três raios então ricocheteiam para outros três alvos a partir do alvo inicial. Cada alvo deve estar a 9 metros do alvo inicial. O alvo pode ser uma criatura ou objeto, e pode ser alvo de apenas um dos raios.

O alvo deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 10d8 de dano elétrico ou metade do dano se passar.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o raio ricocheteia em um alvo adicional para cada nível acima do 6º

CRIAR PASSAGEM

6º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de sementes de sésamo)

Duração: 1 hora

Uma passagem surge em uma superfície de madeira, gesso ou pedra, em um ponto que você possa ver (como uma parede, um teto ou chão) e que esteja dentro do alcance da magia, e permanece durante a duração da mesma. Você escolhe as dimensões da abertura: até 1,5 metros de largura, até 3 metros de altura e até 6 metros de profundidade. A passagem não gera nenhum tipo de instabilidade à estrutura em sua volta.

Quando a abertura desaparecer, qualquer criatura ou objeto ainda dentro da passagem criada pela magia, são expelidas com segurança para o espaço desocupado mais próximo à superfície na qual você lançou a magia.

CURA COMPLETA

6º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia. Uma onda de energia positiva percorre a criatura, fazendo com que ela recupere 70 pontos de vida. Esta magia também encerra cegueira, surdez e qualquer doença que esteja afetando o alvo. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a quantidade de pontos de vida recuperados aumenta em 10 para cada nível acima do 6º.

CURA COMPLETA EM MASSA

9º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Uma inundação de energia curativa emana de você até as criaturas feridas em sua volta. Você cura até

700 pontos de vida, distribuídos à sua escolha de acordo com o número de criaturas que você possa ver dentro do alcance da magia da magia. Criaturas afetadas por esta magia também são curadas de todos os tipos de doenças e também de quaisquer efeitos que as tenha deixado cegas ou surdas. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos ou construtos.

CURAR FERIMENTOS

1º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

A criatura que você toca recupera pontos de vida igual a 1d8 + o modificador de seu atributo para lançar magias. Esta magia não surte efeito em mortos-vivos ou construtos.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

CURAR FERIMENTOS EM MASSA

5º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Uma onda de energia curativa emana de um ponto à sua escolha dentro do alcance da magia. Você escolhe até 6 criaturas dentro de um raio de 9 metros a partir do ponto escolhido. Cada alvo recupera pontos de vida equivalente a 3d8 + o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO

6º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia da magia. O alvo começa a dançar,

no local onde está, uma dança cômica. Remexendo, batendo os pés e saltando durante a duração da magia. Criaturas que não possam ser enfeitiçadas são imunes a esta magia.

Uma criatura que dance deve usar todo seu movimento para dançar sem sair do espaço que ocupa e tem desvantagem nos TR de Destreza e nas jogadas de ataques. Enquanto o alvo for afetado por esta magia, outras criaturas têm vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Como uma ação, o alvo dançarino pode fazer um TR de Sabedoria para retomar o controle. Se passar, a magia é encerrada.

DEDO DA MORTE

7º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você lança uma energia negativa que visa uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, causando à criatura uma dor lancinante.

O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, sofre 7d8 + 30 de dano necrótico, ou metade se passar.

Um humanoide morto por esta magia ergue-se no começo do seu próximo turno como um zumbi, que fica permanentemente sob o seu comando, seguindo suas ordens verbais com as melhores habilidades que possuir.

DESINTEGRAR

6º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um imã e um punhado de poeira)

Duração: Instantânea

Um pequeno raio verde sai da ponta do seu dedo indicador até um alvo que você possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo pode ser uma criatura, um objeto ou uma criação de força mágica, como uma parede criada pela magia muralha de força.

Uma criatura que seja alvo desta magia deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 10d6 + 40 de dano de força. Se o dano reduzir pontos de vida da criatura para 0, ela é desintegrada.

Uma criatura desintegrada e tudo que ela estiver carregando, exceto itens mágicos, são reduzidos a uma fina poeira cinza. A criatura pode retornar à vida somente por meios das magias ressurreição verdadeira ou desejo.

A magia automaticamente desintegra um objeto não mágico ou uma criação de força mágica de tamanho Grande ou menor. Se o alvo for um objeto não mágico ou uma criação de força mágica de tamanho Enorme ou maior, a magia desintegra uma porção equivalente a um cubo de 3 metros. Itens mágicos não são afetados por esta magia.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o dano aumenta em 3d6 para cada nível acima do 6º.

DESPEDAÇAR

2º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma lasca de mica)

Duração: Instantânea

Um súbito e alto ruído, intensamente doloroso, surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. Cada criatura em uma esfera de 3 metros a partir do ponto, deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 3d8 de dano tropejante, ou metade se passar. Uma criatura feita de material inorgânico, como pedra, cristal ou metal, tem desvantagem no TR.

Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também sofre o dano se estiver dentro do alcance da magia da magia.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 2º.

DETECTAR MAGIA

1º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Durante a duração da magia, você sente a presença de magia a até 9 metros de você. Se você detectar magia dentro desta área, você pode usar sua ação

para enxergar uma aura branda em torno de qualquer criatura ou objeto que possua magia, como também descobre a escola da magia, se a tiver.

A magia pode transpor a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 0,3 metros de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma película fina de chumbo ou 0,9 metros de barro ou sujeira.

DISSIPAR MAGIA

3º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você escolhe uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance da magia. Qualquer magia de 3º nível ou inferior é dissipada. Para cada magia de 4º nível ou superior sobre o alvo, você faz um teste de atributo usando seu atributo para lançar magia. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se passar, a magia é dissipada.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você automaticamente encerra os efeitos de uma magia sobre o alvo que seja de nível igual ou inferior que o nível da magia que você utilizou.

DOENÇA PLENA

6º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você libera uma doença virulenta na criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer um TR de Constituição. Se falhar, o alvo sofre 14d6 de dano necrótico, ou metade do dano se passar. O dano não pode reduzir os pontos de vida do alvo para abaixo de 1. Se o alvo falhar no TR, seus pontos de vida máximos são reduzidos por 1 hora na quantidade equivalente ao dano necrótico sofrido. Qualquer efeito que remova uma doença permitirá que os pontos de vida máximos retornem ao normal antes do final deste tempo.

DOMINAR MONSTROS

8º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você tenta seduzir uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia. A criatura deve passar em um TR de Sabedoria, ou fica enfeitiçada por você enquanto a magia durar. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR.

Enquanto a criatura estiver enfeitiçada, você e ela possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar esse elo para enviar comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer ações), fazendo o seu melhor para obedecer os seus comandos. Você pode especificar um curso de ação simples e geral como "Ataque aquela criatura", "Venha até aqui" ou "Apanhe aquele objeto". Se a criatura completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ela se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, a criatura irá tomar apenas ações escolhidas por você e não fará nada que não seja permitido por você. Durante este tempo, você também pode fazer com que a criatura faça uso de reação, mas isso irá requer que você faça uso de sua própria reação.

Cada vez que o alvo sofre dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se passar, a magia se encerra.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 9º nível, a duração da concentração sobe para 8 horas.

DOMINAR PESSOAS

5º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você tenta seduzir um humanoide que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia. A criatura deve

passar em um TR de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você enquanto durar a magia. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no TR.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você e ele possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar desse elo para enviar comandos para o alvo enquanto você estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer os seus comandos. Você pode especificar um curso de ação simples e geral como "Ataque aquela criatura", "Venha até aqui" ou "Apanhe aquele objeto". Se o alvo completar seu comando e não receber mais nenhum curso de ação, ele se defende e se preserva com as melhores habilidades que tiver.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do próximo turno, o alvo irá tomar apenas ações escolhidas por você e não fará nada que não seja permitido por você. Durante este tempo, você também pode fazer com que o alvo faça uso de reação, mas isso irá requer que você faça uso de sua própria reação.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele deve fazer um novo TR de Sabedoria contra a magia. Se passar, a magia se encerra.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração da concentração sobre para 10 minutos. Quando você usa um espaço de magia de 7º nível a duração da concentração sobre para 1 hora. Quando você usa um espaço de magia de 8º nível ou superior, a duração da concentração sobre para 8 horas.

ENCONTRAR O CAMINHO

6º Nível Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (um kit de ferramentas de adivinhação – tais como ossos, galhos de marfim, cartas, dentes, runas entalhadas ou búzios de uma maneira geral, que valham ao menos 100 po e um objeto da localização que você pretende encontrar)

Duração: Concentração, por até 1 dia

Esta magia permite a você encontrar a rota física mais curta e direta para uma localização específica, que

seja do mesmo plano você. Se você nomear uma localização em outro plano de existência, ou uma localização móvel (como um forte que se move), ou uma localização que não seja específica (como o "covil do dragão verde"), a magia falha.

Enquanto a magia durar, bem como o quanto você se mantiver no mesmo plano de existência da localização, você sabe o quão distante está e em qual direção se encontra. Enquanto você estiver seguindo para o caminho desejado, toda vez que for apresentado a uma escolha de rota em seu percurso, você automaticamente determina qual o caminho mais curto e direto (mas não necessariamente o caminho mais seguro) para chegar ao seu destino.

ENFEITIÇAR PESSOAS

1º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 hora

Você tenta enfeitiçar um humanoide que você possa ver no alcance da magia. O humanoide deve fazer um TR de Sabedoria, tendo vantagem no teste, caso você ou seus companheiros estejam lutando contra ele. Se falhar no teste, o humanoide está enfeitiçado por você até a magia terminar ou até um de seus companheiros fizer qualquer coisa que o cause dano. A criatura enfeitiçada trata você amigavelmente. Quando a magia se encerra, a criatura sabe que foi enfeitiçada por você.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode escolher um alvo adicional para cada nível acima do 1º Ao escolher as criaturas, elas devem estar a até 9 metros uma das outras.

ESCUDO ARCANO

1º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 reação, que você ative quando for alvo de um ataque ou da magia mísseis mágicos

Alcance: Você

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada

Uma barreira invisível de força mágica surge e protege você. Até o começo do seu próximo turno, você ganha um bônus de +5 na CA, inclusive contra

ataques preparados, e você não sofre dano dos mísseis mágicos.

ESCUDO DA FÉ

1º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno pergaminho com algum texto sagrado escrito nele)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Um campo cintilante surge e envolve uma criatura à sua escolha dentro do alcance da magia, garantindo um bônus de +2 na CA enquanto a magia durar.

ESCURIDÃO

2º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, M (pele de morcego e um pouco de piche ou um pedaço de carvão)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Escuridão mágica surge de um ponto escolhido por você, preenchendo um raio esférico de 4,5 metros. A escuridão também se propaga nos cantos do ambiente. Uma criatura com visão no escuro não consegue ver através desta escuridão e nenhuma luz que não seja mágica pode iluminá-la.

Se o ponto escolhido por você for um objeto que você esteja segurando, ou um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, a escuridão emana deste objeto e se move juntamente com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão com um objeto opaco, como uma caixa ou um elmo, bloqueia a escuridão. Se qualquer área desta magia se sobrepor com uma área de luz criada por uma magia de 2º nível ou inferior, a magia que criou a luz é dissipada.

ESFERA FLAMEJANTE

2º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de sebo, um pedaço de enxofre e uma pitada de pó de ferro)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Uma esfera de fogo de 1,5 metros de diâmetro, surge em um local desocupado à sua escolha, dentro do alcance da magia, e dura até o fim da magia. Qualquer criatura que terminar o seu turno a 1,5 metros da esfera deve fazer um TR de Destreza. Se falhar a

criatura sofre 2d6 de dano flamejante, ou metade se passar.

Como uma ação bônus, você pode mover a esfera a até 9 metros. Se você mover a esfera até um local ocupado por uma criatura, esta criatura deve fazer um TR de Destreza contra o dano da esfera, e a esfera para de se mover neste turno.

Quando você move a esfera, você pode fazer com que ela ultrapasse barreiras de até 1,5 metros de altura e pular através de fossos de até 3 metros de largura.

A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados e emana uma luz brilhante de 6 metros de raio, como também, uma penumbra de mais 6 metros de raio.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 2º.

ESPADA DE MORDENKAINEN

7º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma miniatura de uma espada de platina com o cabo e empunhadura de zinco e cobre, num valor de 250 po)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você cria uma espada de força, de formato plano que para dentro do alcance da magia e dura até o fim da magia.

Quando a espada aparece, você realiza um ataque mágico corpo a corpo contra um alvo de sua escolha a até 1,5 metros da espada. Se acertar, o alvo sofre 3d10 de dano de força. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um de seus turnos e mover a espada a até 6 metros para um lugar onde você possa ver e repetir este ataque no mesmo alvo ou em um alvo diferente.

EXPLOSÃO SOLAR

8º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (fogo e um pedaço de pedra do sol)

Duração: Instantânea

Uma brilhante luz do sol lampeja em um raio de 18 metros a partir do ponto dentro do alcance da magia escolhido por você. Cada criatura dentro da luz precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar a criatura sofre 12d6 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não fica cega. Mortos-vivos e limos tem desvantagem no teste de resistência.

Uma criatura cega por esta magia pode fazer outro TR de Constituição no final de cada turno, se passar não mais estará cega.

Esta magia dispersa qualquer escuridão na área que tenha sido criada por magia.

FALAR COM OS MORTOS

3º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G, M (incenso aceso)

Duração: 10 minutos

Você concede um semblante de vida e inteligência a um corpo à sua escolha, dentro do alcance da magia, permitindo a ele responder perguntas que você fizer. O corpo precisa ainda possuir boca e não pode ser um morto-vivo. A magia falha, caso o corpo tenha sido alvo desta mesma magia a menos de 10 dias.

Até o final da magia, você pode fazer cinco perguntas ao corpo. O corpo sabe apenas o que sabia em vida, incluindo a linguagem que ele falava. As respostas são comumente breves, enigmáticas ou repetitivas, e o corpo não está sob nenhuma compulsão em dizer uma resposta verdadeira caso você seja hostil ou ele o reconheça como um inimigo. Esta magia não retorna a alma da criatura para seu corpo, somente é uma animação de seu espírito. Sendo assim, o corpo não consegue aprender novas informações, não pode compreender nada que tenha acontecido desde que morreu e não pode especular sobre eventos futuros.

FONTE DE ESPERANÇA

3º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 minuto

A magia concede esperança e vitalidade. Você escolhe qualquer número de criaturas dentro do alcance da

magia. Enquanto a magia durar, cada alvo ganha vantagem nos TR de Sabedoria e recuperam o máximo de pontos de vida possíveis de qualquer cura.

FORMA ETÉREA

7º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G

Duração: Dura até 8 horas

Você entra nas fronteiras da região do Plano Etéreo, na área que se sobrepõe com seu plano atual. Você permanece nas Fronteiras Etéreas enquanto a magia durar ou até você usar sua ação para dissipar a magia. Neste período, você pode se mover para qualquer direção. Se você se mover para cima ou para baixo, cada movimento conta como um movimento extra. Você pode ver e ouvir o seu plano de origem, porém tudo tem aspecto acinzentado e você não pode ver mais do que 18 metros.

Enquanto estiver no Plano Etéreo, você somente pode afetar e ser afetado por criaturas neste mesmo plano. Criaturas que não estão no Plano Etéreo não podem perceber e nem interagir com você, a menos que uma habilidade especial ou uma magia dê à criatura habilidade para tanto.

Você ignora todos os efeitos e objetos que não estejam no Plano Etéreo, o que permite que você se mova através de objetos perceptíveis no seu plano original.

Quando a magia se encerra, você retorna para seu plano de origem no exato ponto atualmente ocupado. Se o ponto estiver sendo ocupado por uma criatura ou um objeto sólido, você é imediatamente movido para um espaço desocupado que possa ser ocupado, e sofre dano de força equivalente ao dobro para cada passo dado. Você deve calcular da seguinte forma: 10 pontos de dano para cada 1,5 metros que foi forçado a se mover.

A magia não tem efeito se você a lançar enquanto estiver no Plano Etéreo ou em um plano que não faça fronteira com o Plano Etéreo, como um dos Planos Exteriores.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 8º nível ou superior, você pode ter como alvo até 3 criaturas amigáveis (incluindo você) para cada nível acima do

7º. As criaturas devem estar a até 3 metros de você quando você lançar a magia.

GLOBO DE INVULNERABILIDADE

6º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (3 metros de raio a partir de você)

Componentes: V, G, M (um vidro ou um cristal perolado que se estilhaça quando a magia se encerra)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Uma barreira imóvel, que emana um brilho suave, surge em um raio de 3 metros a partir de você.

Quaisquer magias de 5º nível ou inferior lançadas de fora da barreira, não podem afetar criaturas ou objetos dentro dela, mesmo se a magia estiver utilizando um espaço de magia de nível superior. As magias podem usar criaturas e objetos dentro da barreira como alvos, mas não possuem efeito sobre eles. Similarmente, a área com barreira é excluída de áreas afetadas por tais magias.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, a barreira bloqueia magias de um nível a mais para cada nível acima do 6º.

GLOBOS DE LUZ

Truque Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de fósforo, musgo fosforescente ou vagalume)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você cria 4 fontes de luz de iluminação equivalente à de uma tocha, com a aparência de tochas, lanternas ou orbes brilhantes, que flutuam no ar até o final da magia. Você também pode combinar as 4 fontes de luz em uma só, em uma forma brilhante e vagamente humanoide de tamanho médio. Independente da forma escolhida, cada fonte de luz emana uma penumbra de 3 metros de raio.

Como uma ação bônus em seu turno, você pode mover as luzes a até 18 metros para um novo ponto dentro do alcance da magia. Uma fonte de luz deve estar a até 6 metros de outra quando criada, e a luz se apaga se exceder a distância máxima da magia.

GUARDIÃO DA FÉ

4º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: 8 horas

Um guardião espectral de tamanho Grande surge e paira em um espaço desocupado, que você possa ver, à sua escolha. O guardião ocupa tal espaço e traz consigo uma espada brilhante e um escudo com o brasão da divindade que você serve.

Qualquer criatura hostil a você, que se mova para um espaço a até 3 metros do guardião, pela primeira vez em seu turno, deve fazer um TR de Destreza.

Se falhar, a criatura sofre 20 pontos de dano radiante, ou metade se passar. O guardião desvanece quando ele já tiver causado um total de 60 pontos de dano.

GUARDIÕES ESPÍRITUAIS

3º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (um raio de 4,5 metros)

Componentes: V, G, M (um símbolo sagrado)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você invoca espíritos à sua frente para protegê-lo. Eles voam em sua volta a uma distância de 4,5 metros durante toda a magia. Se você for bom ou neutro, sua forma espectral aparenta ser angelical ou feérica (à sua escolha). Se for maligno, aparenta ser infernal.

Quando você lança essa magia, você pode designar qualquer número de criaturas que possa ver para não ser afetadas por ela. Uma criatura afetada na área tem seu deslocamento reduzido à metade, e quando a criatura entra pela primeira vez na área ou começa seu turno nela, precisa fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura sofre 3d8 de dano radiante (se você for bom ou neutro) ou 3d8 de dano necrótico (se você for maligno). Se passar a criatura sofre metade do dano.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.

GUIA

Truque Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você toca uma criatura amigável. Uma vez antes da magia se encerrar, o alvo pode jogar 1d4 e somar o resultado obtido em um teste de atributo à escolha do alvo. O dado pode ser jogado antes ou depois do resultado do teste de atributo. Após isto, a magia se encerra.

IDENTIFICAÇÃO

1º Nível Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma pérola que valha ao menos 100 po e uma pena de coruja)

Duração: Instantânea

Você escolhe um objeto que você deve tocar durante todo o tempo para lançar a magia. Se for um item mágico ou algum outro objeto imbuído de magia, você aprende suas propriedades e descobre como utilizá-lo, se há algum requerimento para seu uso, bem como quantas cargas ele possui, se tiver. Você descobre quaisquer magias que estejam afetando o item e quais são. Se o item foi criado por uma magia, você descobre qual a magia que o criou. Se ao invés disso você tocar uma criatura durante o lançamento da magia, você descobre quais os efeitos mágicos que estão aplicados sobre ela, se ela os tiver.

ILUSÃO MENOR

Truque Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: G, M (um pouco de lã)

Duração: 1 minuto

Você cria o som ou uma imagem de um objeto, dentro do alcance da magia, que dura até o fim da magia. A ilusão também termina se você a cancelar usando uma ação ou se você lançar a magia de novo.

Se você criar um som, o volume pode ser de um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, uma batida de tambores ou qualquer outro som à sua escolha. O som continua no mesmo volume durante toda a duração

da magia ou você pode fazer sons discretos em diferentes momentos durante a duração da magia.

Se você cria a imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas lamacentas ou um baú pequeno – a imagem não pode ser maior do que um cubo de 1,5 metros. A imagem não pode criar som, cheiro, luz ou qualquer outro efeito sensorial. Interações físicas com a imagem a revelam como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela.

Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

IMAGEM MAIOR

3º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um bocado de velo)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 6 metros. A imagem aparece no ponto que você escolher e pode ver, dentro do alcance da magia e permanece pela duração da magia. Ela parece completamente real, incluindo sons, cheiros e a temperatura apropriada para a coisa retratada. Você não pode criar calor ou frio suficiente para causar dano, nem um som alto o bastante para causar dano trovejante ou causar surdez, nem um cheiro que possa enojar uma criatura (como o fedor dos trogloditas).

Enquanto você estiver no alcance da ilusão, você pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer lugar dentro do alcance da magia. Caso a imagem mude de localização, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se você cria uma imagem de uma criatura e a move, você pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando. Similarmente, você pode fazer com que a ilusão faça diferentes sons em diferentes momentos, tornando os sons em uma conversação por exemplo.

Interação física com a imagem revela se tratar de uma ilusão, pois qualquer coisa pode passar através

dela. Uma criatura que usar sua ação, a fim de determinar se a imagem é ou não uma ilusão, precisa passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura discernir a ilusão como tal, ela pode enxergar através ilusão e outras qualidades sensoriais se tornam fracas para a criatura.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, a magia dura até ser cancelada sem necessitar de concentração para mantê-la.

IMAGEM SILENCIOSA

1º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um bocado de lã)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 4,5 metros. Esta imagem surge em um ponto dentro do alcance da magia e dura até o fim da magia. Esta imagem é puramente visual, não é acompanhada por sons, cheiros ou quaisquer outros efeitos sensoriais.

Você pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer ponto dentro do alcance da magia. Se a magia muda de localização, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se você cria uma imagem de uma criatura e a move, você pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando.

Interações físicas com a imagem a revelam como uma ilusão, porque qualquer coisa pode passar através dela. Se uma criatura usar uma ação para observar o som ou a imagem, a criatura pode determinar que se trata de uma ilusão se passar em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

IMOBILIZAR PESSOAS

2º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma pequena peça reta de ferro)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você escolhe um humanoide que possa ver dentro do alcance da magia. O alvo precisa passar em um TR de Sabedoria ou fica paralisado durante a duração da magia. No final de cada turno do alvo, o mesmo pode fazer outro TR de Sabedoria. Se passar, o efeito da magia se encerra sobre o alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar um humanoide a cada espaço de nível de magia acima do 2º. Os humanoides devem estar a até 9 metros uns dos outros quando você mirar neles.

INFRINGIR FERIMENTOS

1º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você faz um ataque corpo a corpo mágico contra uma criatura que possa tocar. Se acertar, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º.

INVISIBILIDADE

2º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um cílio envolto em goma arábica)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Uma criatura que você tocar se torna invisível até o fim da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver vestindo ou carregando ficará invisível enquanto estiver em posse do alvo designado. A magia termina se o alvo atacar ou lançar uma magia.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

INVISIBILIDADE MAIOR

4º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você ou uma criatura que você toque, se torna invisível até o final da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver usando ou carregando fica invisível enquanto estiver nas posses do alvo.

LABIRINTO

8º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você bane uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia para um semiplano em forma de labirinto. O alvo permanece no labirinto enquanto durar a magia, ou até escapar.

O alvo pode usar suas ações para tentar escapar. Durante a tentativa, ele deve fazer um teste de Inteligência CD 20. Se passar, o alvo escapa e a magia é encerrada (um minotauro ou um demônio goristro passam automaticamente).

Quando a magia termina, o alvo reaparece no mesmo espaço que ele ou ela deixou anteriormente. Se o espaço estiver ocupado, o alvo aparece no espaço desocupado mais próximo.

LAMPEJO

1º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada

Um raio de luz irrompe até uma criatura à sua escolha, que esteja dentro do alcance da magia. Se acertar, o alvo sofre 4d6 de dano radiante e a próxima jogada de ataque feita contra este alvo antes do final do próximo seu próximo turno ganha vantagem, graças a uma penumbra mística resplandecente que fica sobre o alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

LEVITAÇÃO

2º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno laço de couro ou um pedaço de arame dourado dobrado em forma de copo, com uma haste longa no final)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, levita verticalmente a até 6 metros do chão, e permanece suspenso durante a duração da magia. A magia pode levitar um alvo que pese até 226 kg. Se a criatura quiser, pode fazer um TR de Constituição para resistir à magia. Se passar, a magia não tem efeito nela.

O alvo apenas pode se mover puxando ou empurrando seu corpo contra um objeto fixo ou superfície que possa alcançar (como uma parede ou teto), o que permite se mover como se estivesse escalando. Você pode mudar em outra direção a altitude do alvo em até 6 metros no seu turno. Se você for o próprio alvo, você pode subir ou descer como parte do seu movimento. Caso contrário, você pode usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia da magia.

LOCALIZAR CRIATURA

4º Nível Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G, M (um bocado de pele de um cão de caça)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você descreve ou nomeia uma criatura que seja familiar a você. Você sente a direção da localização da criatura, contanto que ela esteja a até 300 metros de você. Se a criatura estiver se movendo, você sabe a direção deste movimento.

A magia pode localizar uma criatura específica conhecida por você, ou a criatura mais próxima que seja do mesmo tipo específico (como um humano ou um unicórnio) desde que você já tenha visto a criatura ao menos uma vez numa distância próxima (9 metros). Se você nomear ou descrever a criatura que estava em uma diferente forma, tal como se ele estivesse sob a magia metamorfose, a magia não localiza a criatura.

Esta magia não pode encontrar criaturas sob a água e também não localiza criaturas que tenham, entre você e o alvo, obstáculos largos de 3 metros ou maior.

LUZ

Truque Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, M (um vagalume ou um musgo fosforescente)

Duração: 1 hora

Você toca um objeto não maior do que 3 metros em qualquer dimensão. Até a magia terminar, o objeto emana uma luz brilhante em um raio de 6 metros em volta do objeto e mais 6 metros adicionais de penumbra. A cor pode ser a que você escolher, cobrindo completamente o objeto com blocos opacos de luz. A magia termina se você lançá-la de novo ou se a cancelar como uma ação.

Se o alvo for um objeto usado ou em posse de uma criatura hostil, a criatura deve passar em um TR de Destreza para evitar o efeito.

MÃOS FLAMEJANTES

1º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (um cone de 4,5 metros)

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

A medida que você firma as mãos, tocando os polegares com os dedos estendidos, um fino manto de chamas sai da ponta dos seus dedos esticados. Cada criatura em um cone de 4,5 metros deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 3d6 de dano flamejante, ou metade se for bem sucedido.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área, desde que não esteja sendo vestido ou carregado.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

MÃOS MÁGICAS

Truque Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 minuto

Uma flutuante mão espectral surge no ponto que você escolher, dentro do alcance da magia. A mão permanece pela duração da magia ou até você a cancelar como uma ação. A mão desaparece ao se distanciar mais do que 9 metros para longe de você ou caso você lance a magia de novo.

Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, arrumar ou apanhar um objeto de um recipiente destrancado, ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão 9 metros cada vez que a usar.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais do que 4,5 kg.

MÍSSEIS MÁGICOS

1º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você cria 3 dardos brilhantes de energia mágica. Cada dardo acerta uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia. Cada dardo causa 1d4 + 1 de dano de força ao alvo. Todos os dardos atacam simultaneamente, e você pode direcioná-los para um único alvo ou diversos.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a magia cria um dardo a mais para cada nível acima do 1º.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE

4º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma correia de couro, enrolada em volta do braço ou um adendo similar)

Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração da magia, o deslocamento do alvo não é afetado por terreno difícil e magias e outros efeitos mágicos que reduzem o deslocamento ou deixam o alvo paralisado ou impedido, não funcionam.

O alvo também pode gastar 1,5 metros do seu deslocamento, para escapar automaticamente de restrições não mágicas, como algemas ou uma

criatura que o esteja agarrando. E finalmente, não sofre as penalidades impostas nos ataques e nos movimentos quando embaixo da água.

MURALHA DE FOGO

4º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de fósforo)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você cria uma parede de fogo em uma superfície sólida dentro do alcance da magia. Você pode fazer uma parede com até 18 metros de largura, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura, ou uma parede circular com até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 0,3 metros de espessura. A parede é opaca e permanece até o fim da magia.

Quando a parede surge, cada criatura em sua área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d8 de dano flamejante, ou metade se passar.

Um dos lados da parede, escolhido por você quando lançar a magia, causa 5d8 de dano flamejante para cada criatura que terminar seu turno a até 3 metros de distância deste lado da parede ou dentro dela. Uma criatura sofre este mesmo dano quando entrar pela primeira vez em um turno ou terminar seu respectivo turno nela. O outro lado da parede não causa dano.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano aumente em 1d8 para cada nível acima do 4º.

MURALHA DE PEDRA

5º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno bloco de granito)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido por você dentro do alcance da magia. A parede possui 0,15 metros de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente você pode criar um painel de 3x6 metros porém ele terá apenas 7,5 cm de espessura.

Se a parede atravessar o espaço ocupado por uma criatura quando surgir, a criatura é empurrada para um dos lados da parede (à sua escolha). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um TR de Destreza. Se passar, ela pode usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada.

A parede pode ter a forma que você desejar, embora não possa ocupar o mesmo espaço como uma criatura ou objeto. A parede não precisa ser vertical ou estar sob qualquer tipo de fundação firme. Ela precisa, no entanto, fundir-se com e ser solidamente suportada por uma pedra existente. Assim, você pode criar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se você criar um vão de até 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma sustentação. Você pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, rampas e assim por diante.

A parede é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e atravessado. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 2,5 cm de espessura. Reduzir um painel para 0 pontos de vida o destrói podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre.

Se você manter sua concentração durante toda a duração da magia, a parede se torna permanente e não pode ser cancelada. Caso contrário, a parede desaparece quando a magia acabar.

NUBLAR

2º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V

Duração: Concentração, por até 1 minuto

O seu corpo se torna nublado, desigual e oscilante para todos os que possam ver você. Enquanto durar a magia, qualquer criatura tem desvantagem nos ataques contra você. O atacante é imune a este efeito caso não necessite fazer uso da visão, como em casos de ver o invisível, ou possa ver através de ilusões, como visão verdadeira.

OLHO ARCANO

4º Nível Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de pêlo de morcego)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você cria um olho mágico invisível com um alcance que paira no ar pela duração da magia.

Você recebe mentalmente informações visuais do olho, o qual possui visão normal e visão no escuro de até 9 metros. O olho pode olhar em todas as direções.

Como uma ação, você pode mover o olho a até 9 metros para qualquer direção. Não há limite para o quanto longe o olho pode se mover, mas ele não pode entrar em outro plano de existência. Uma barreira sólida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar por aberturas pequenas de até 2,5 cm de diâmetro.

ONDA TROVEJANTE

1º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (cubo de 4,5 metros)

Componentes: V, G

Duração: Dura até 1 minuto

Uma onda de força trovejante sai de suas mãos. Cada criatura dentro do espaço de um cubo de 4,5 metros de lado, tendo você como origem, precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano trovejante e é empurrada 3 metros para longe de você. Se passar, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada.

Além disso, objetos que não estiverem empunhados e que estejam completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros de distância para longe de você, devido ao efeito da magia, e a magia emite um estrondo trovejante audível a até 90 metros.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

ORBE ÁCIDO

Truque Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você arremessa uma bolha ácida, escolhendo uma criatura, dentro do alcance da magia, ou duas criaturas que também estejam dentro do alcance da magia e até 1,5 metros de distância uma da outra. O alvo deve passar em um teste de resistência de Destreza ou sofrer 1d6 de dano ácido.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 no 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

PALAVRA DA CURA

1º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Uma criatura à sua escolha que você possa ver dentro do alcance da magia, recupera pontos de vida equivalentes a 1d4 + o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 1º.

PALAVRA DA CURA EM MASSA

3º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

À medida que você profere palavras de restauração, até seis criaturas à sua escolha, que possam ser vistas dentro do alcance da magia, recuperam 1d4 + o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não afeta mortos-vivos nem construtos.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 3º.

PALAVRA DE PODER: ATORDOAR

8º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você profere uma palavra de poder que pode oprimir a mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance da magia, deixando-a estupefata. Se o alvo tiver 150 pontos de vidas ou menos, ele fica atordoado. Do contrário, a magia não surte efeito.

O alvo atordoado deve fazer um TR de Constituição no final de cada um de seus turnos. Se passar, o efeito do atordoamento encerra.

PALAVRA DE PODER: MATAR

9º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você profere uma palavra de poder que pode compelir uma criatura, que você possa ver dentro do alcance da magia, a morrer instantaneamente. Se a criatura escolhida tiver 100 ou menos pontos de vida, ela morre. Do contrário, a magia não surte efeito.

PARAR O TEMPO

9º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você para o fluxo do tempo brevemente para todos, menos para si. O tempo não passa para as outras criaturas, enquanto que você recebe 1d4 +1 turnos consecutivos, durante os quais pode usar ações e se mover normalmente.

Esta magia se encerra se em uma das ações que você usou durante esse período, ou qualquer efeito que tenha criado durante o mesmo, afete uma criatura que não seja você ou um objeto que esteja sendo usado ou carregado por alguém que não seja você. Além disso, a magia se encerra se você se mover para um lugar a mais de 300 metros de onde lançou a magia.

PASSO DAS BRUMAS

2º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: Você

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você é rapidamente coberto por uma névoa prateada e se teleporta a até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver.

PATAS DE ARANHA

2º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma gota de betume e uma aranha)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Até o final da magia, uma criatura amigável que você toca recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo, através de superfícies verticais e se mover de cabeça para baixo através de tetos, permitindo ficar com as mãos livres. O alvo também recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento normal.

PELE ROCHOSA

4º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 po, que é consumido pela magia)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Esta magia torna a carne de uma criatura amigável que você tocar, em algo duro como pedra. Até o final da magia o alvo tem resistência ao dano de concussão, cortante e perfurante não mágicos.

PORTA DIMENSIONAL

4º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 150 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você se teleporta de sua localização atual para qualquer outro ponto dentro do alcance da magia. Ele alcança exatamente o ponto desejado. Pode ser um local que você possa ver ou que possa visualizar, ou um que você possa descrever declarando a distância e a direção, como por exemplo "60 metros em linha

reta descendente" ou "90 metros acima em um ângulo de 45°". Você pode levar com você objetos, desde que eles não excedam o peso que você pode carregar. Você também pode levar com você uma criatura amigável de seu tamanho ou menor que esteja carregando sua capacidade normal de carga. A criatura deve estar a até 1,5 metros de você quando lançar a magia.

Se você se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, você e qualquer criatura que esteja se teleportando com você sofre 4d6 de dano de força, e a magia falha em teleportar você.

PORTAL

9º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 5.000 po)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você invoca um portal de conexão em um espaço desocupado que possa, ver dentro do alcance da magia, que leva para uma localização precisa ou outro plano de existência. O portal possui uma abertura circular, o qual você pode escolher entre 1,5 metros a 4 metros de diâmetro. Você pode orientar o portal em qualquer direção que escolha. O portal dura até o fim da magia.

O portal possui frente e costas em cada plano onde surge. É possível atravessar o portal apenas pelo lado frontal. Qualquer coisa que atravesse é automaticamente transportada para o outro plano, aparecendo em um quadrado desocupado mais próximo do portal.

Divindades e outros regentes dos planos podem evitar que portais sejam criados por esta magia na frente deles ou em qualquer lugar que seja em seus domínios.

Quando você lança esta magia, pode falar o nome específico de uma criatura (um pseudônimo, título ou apelido não funcionam). Se a criatura estiver em um plano alheio ao seu, o portal surge imediatamente próximo à criatura nomeada e puxa a criatura através dele para o espaço desocupado mais próximo do seu lado do portal. Você não ganha nenhum poder especial sobre a criatura e a criatura está livre para

agir conforme o Mestre julgar apropriado. A criatura pode partir, atacar ou ajudar você.

POUPAR OS MORTOS

Truque Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura viva que tenha 0 pontos de vida. A criatura fica estável. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos.

PRECE DE CURA

2º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Até 6 criaturas que você possa ver dentro do alcance da magia da magia, recuperam pontos de vida equivalentes a 2d8+ o seu modificador de atributo para lançar magia. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos e construtos.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 3º nível, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

PRESTIDIGITAÇÃO

Truque Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G

Duração: Até 1 hora

Esta magia é um truque mágico simples que os novatos usam para praticar magia. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance da magia.

- Você cria um inofensivo e instantâneo efeito sensorial, uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais ou um odor estranho.
- Você instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.
- Você instantaneamente limpa ou suja um objeto inanimado que não tenha mais do que um cubo de 0,3 metros de lado.
- Você instantaneamente resfria, aquece ou confere aroma a um objeto inanimado não maior que 0,3 metros cúbicos.

- Você produz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície que dura 1 hora.

- Você cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória, que caiba em sua mão com duração até o final do seu próximo turno.

Se você lançar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até 3 efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode cancelar cada efeito usando uma ação.

PROJEÇÃO ASTRAL

9º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 hora

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G, M (para cada criatura que você afetar com essa magia, você deve prover um jacinto que valha ao menos 1.000 po e uma barra de prata ornamentalmente trabalhada que valha ao menos 100 po, todos são consumidos pela magia)

Duração: Especial

Você e até 8 criaturas amigáveis, dentro do alcance da magia, projetam seus corpos para o Plano Astral (a magia falha e o lançamento é perdido se você já estiver neste plano). O corpo material que você deixa para traz não precisa de comida ou ar, fica inconsciente e em estado de suspensão animada e não envelhece.

O seu corpo astral se assemelha à sua forma mortal em quase tudo, replicando suas estatísticas de jogo e suas posses. A principal diferença é a adição de um cordão prateado que sai dos seus ombros e deixa uma trilha atrás de você, que vai esmaecendo até ficar invisível depois de 0,3 metros. Esse cordão é o elo com o seu corpo material. Se o cordão permanecer intacto, você pode encontrar seu caminho de volta para casa. Se o cordão for cortado – coisa que só pode acontecer quando um efeito específico assim o diz – a sua alma e o seu corpo são separados, matando você instantaneamente.

A sua forma astral pode vagar livremente pelo Plano Astral, podendo passar inclusive por portais ali contidos que levem para outros planos. Se você entrar em um novo plano ou retornar para o plano onde lançou a magia, seu corpo e posses são transportados juntamente através do cordão prateado, permitindo que você entre de novo em seu corpo tão logo entre no novo plano. A sua forma astral é uma encarnação

separada. Qualquer dano ou outro efeito aplicado à forma astral não surte efeito sobre o corpo físico e nem permanecem quando você retornar para ele.

A magia encerra para você e seus companheiros quando você usar uma ação para dissipá-la. Quando a magia terminar, as criaturas afetadas retornam para seus corpos físicos e acordam.

A magia pode se encerrar repentinamente para você ou um de seus companheiros. Uma magia como dissipar magia, se bem sucedida contra a forma astral ou corpo físico, encerra a magia para esta criatura. Se o corpo original da criatura ou sua forma astral cair a 0 pontos de vida, a magia se encerra para esta criatura. Se a magia se encerrar e o cordão prateado estiver intacto, o cordão puxa a forma astral da criatura de volta para seu corpo, encerrando o estado de suspensão animada.

Se você retornar para o seu corpo prematuramente, seus companheiros permanecem em suas formas astrais e devem encontrar seu próprio caminho para retornar aos seus respectivos corpos, normalmente ficando com 0 pontos de vida.

PROTEÇÃO CONTRA A MORTE

4º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura e concede a ela uma moderada proteção contra a morte.

A primeira vez que o alvo cair a 0 pontos de vida como resultado de um dano sofrido, o alvo ao invés de cair, fica com 1 ponto de vida e a magia se encerra.

Se a magia ainda estiver sob efeito quando o alvo ficar sujeito a um efeito que o possa matar instantaneamente sem sofrer dano, o efeito que o mataria é anulado e a magia se encerra.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS

3º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 1 hora

Enquanto a magia durar, a criatura amigável que você tocar ganha resistência a um tipo de dano à sua

escolha: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante.

RAIO DE GELO

Truque Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Uma luz fria branco-azulada em forma de raio golpeia uma criatura dentro do alcance da magia. Você faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano congelante e seu deslocamento é reduzido para 3 metros até o começo do próximo turno você.

O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

RAJADA DE VENENO

Truque Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você estende sua mão na direção de uma criatura que possa ver, dentro do alcance da magia, e projeta uma rajada de gás nocivo da palma de sua mão. A criatura deve passar em um TR de Constituição ou sofre 1d12 de dano venenoso.

O dano desta magia aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

REGENERAÇÃO

7º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma roda de oração e água benta)

Duração: 1 hora

Você toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recupera 4d8 + 15 pontos de vida. Durante a duração da magia o alvo recupera 1 ponto de vida no começo do seu turno (10 pontos de vida por minuto).

O alvo que teve membros do corpo decepados (dedos, pernas, caudas e coisas do tipo), os restaura em 2 minutos. Se você tem alguma parte decepada e decide mantê-la dessa forma, a magia

instantaneamente faz com que o membro feche as feridas e o mantém decepado.

RELÂMPAGO

3º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você (30 metros em linha)

Componentes: V, G, M (um bocado de pele e um bastão de âmbar, cristal ou vidro)

Duração: Instantânea

Um golpe de relâmpago formando uma linha de 30 metros por 1,5 metros de largura explode na direção que você escolher. Cada criatura na linha precisa fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 8d6 de dano elétrico, ou metade se passar.

O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na linha de alcance, desde que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

REMOVER MALDIÇÃO

3º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Quando você toca uma criatura, todos os efeitos de maldição nela somem. Se o objeto for um item amaldiçoado, a maldição permanece, mas a magia quebra a ligação entre o objeto e o usuário, permitindo com que ele seja removido ou descartado.

RESISTÊNCIA

Truque Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma miniatura de um manto)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você toca uma criatura amigável. Uma vez antes da magia terminar o alvo pode jogar 1d4 e adicionar o resultado a um TR de sua escolha. Ele pode jogar o dado antes ou depois de fazer a jogada de TR. Após isto a magia se encerra.

RESSURREIÇÃO

7º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 1.000 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura morta que não esteja morta há mais do que um século, que não tenha morrido devido à idade e que não seja um morto-vivo. Se a sua alma for livre e voluntária, o alvo retorna à vida com todos os seus pontos de vida.

Esta magia neutraliza qualquer veneno e cura doenças naturais que estivessem afligindo a criatura quando ela morreu. Esta magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares. Se estes efeitos não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam logo após o corpo voltar à vida.

Esta magia cicatriza todos os ferimentos mortais e recupera quaisquer partes do corpo perdidas.

Voltar dos mortos é uma provação. O alvo recebe uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque, TR e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso longo, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

Lançar esta magia para tornar à vida uma criatura que tenha morrido há um ano ou mais, consome muito de você. Até completar um descanso longo, você não pode lançar magias e terá desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e atributos.

RESSURREIÇÃO VERDADEIRA

9º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta e diamantes que valham ao menos 25.000 po, que são consumidos pela magia)

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura que tenha morrido há não mais do que 200 anos e que tenha morrido por qualquer motivo que não velhice. Se o espírito da criatura estiver livre e for voluntária, a criatura é restaurada à vida com todos os seus pontos de vida.

Esta magia fecha todos os ferimentos, neutraliza qualquer veneno, cura todas as doenças e cura qualquer maldição que afetasse a criatura quando ela morreu. Esta magia regenera órgãos e membros danificados ou decepados.

A magia pode até mesmo prover um novo corpo a criatura caso o original não mais exista, neste caso você precisa dizer o nome da criatura para trazê-la de volta. A criatura então aparece em um espaço desocupado à sua escolha a até 3 metros de você.

RESTAURAÇÃO MAIOR

5º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantânea

Você imbuí com energia positiva uma criatura que você toca, com o fim de desfazer um efeito debilitante. Você pode reduzir o nível de exaustão do alvo em um ou encerrar um dos seguintes efeitos no alvo:

- Um efeito que tenha enfeitado ou petrificado o alvo
- Uma maldição, incluindo a harmonia do alvo com um item mágico amaldiçoado
- Qualquer redução de uma das habilidades do alvo
- Um efeito que tenha reduzido os pontos de vida máximos do alvo

RESTAURAÇÃO MENOR

2º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura e pode encerrar uma doença ou uma condição que a aflija. A condição pode ser cego, surdo, paralisado ou envenenado.

REVIVER

3º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 300 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantânea

Você toca uma criatura que tenha morrido a até 1 minuto. Esta criatura retorna à vida com um ponto de vida. Esta magia não pode retornar à vida criaturas

que tenham morrido de velhice e não pode restaurar nenhuma parte do corpo que esteja faltando.

REVIVER OS MORTOS

5º Nível Necromancia

Tempo para lançar magia: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 500 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantânea

Você retorna à vida uma criatura que tenha tocado, desde que a criatura não tenha morrido há mais de 10 dias. Se a alma da criatura estiver disposta a retornar ao seu corpo, ela retornar à vida com 1 ponto de vida.

Esta magia também neutraliza qualquer efeito de envenenamento e cura doenças não mágicas que afetavam a criatura quando ela morreu. Esta magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares. Se estes efeitos não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam logo após o corpo voltar à vida. A magia não pode retornar um morto-vivo à vida.

Esta magia fecha todos os ferimentos mortais, mas não recupera membros perdidos. Se a criatura não possuir partes vitais do corpo para sua sobrevivência, como a cabeça por exemplo, a magia falha automaticamente.

Voltar dos mortos é uma provação. O alvo recebe uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque, TR e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso longo, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

SANTUÁRIO

1º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação bônus

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno espelho de prata)

Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura dentro do alcance da magia contra um ataque. Até o final da magia, qualquer criatura que ataque o alvo protegido com um ataque ou uma magia prejudicial, precisa primeiramente fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, a criatura deve escolher um novo alvo ou perde o ataque ou a magia. Esta magia não protege o alvo

contra efeitos de área, como uma explosão de uma bola de fogo, por exemplo.

Se a criatura protegida fizer um ataque ou lançar uma magia que afete uma criatura inimiga, a magia se encerra.

SEXTO SENTIDO

9º Nível Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (a pena de um beija-flor)

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária e concede a ela a habilidade de ver o futuro imediato. Enquanto durar a magia, o alvo não pode ser surpreendido e tem vantagem nas jogadas de ataque, teste de atributos e testes de resistência. Além disso, outras criaturas têm desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo enquanto a magia durar.

Esta magia encerra imediatamente se você lançá-la de novo antes do final de sua duração.

SILÊNCIO

2º Nível Ilusão (ritual)

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Pela duração da magia, nenhum som pode ser criado ou passar através de um raio esférico de 6 metros a partir de um ponto que você escolher dentro do alcance da magia. Qualquer criatura inteiramente imersa dentro da esfera é imune ao dano trovejante, e estão surdas enquanto permanecerem dentro da esfera. Lançar uma magia que exija um componente verbal é impossível dentro da esfera.

SONHO

5º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 minuto

Alcance: Especial

Componentes: V, G, M (um punhado de areia, uma pincelada de tinta e uma pena para escrita arrancada de um pássaro adormecido)

Duração: 8 horas

Esta magia molda o sonho de uma criatura. Você escolhe como alvo desta magia, uma criatura que conheça. O alvo deve estar no mesmo plano de existência que você. Criaturas que não dormem, como

os elfos, não podem ser contatadas por esta magia. Você ou uma criatura amigável tocada por você, entra em um estado de transe, agindo como um mensageiro. Enquanto estiver em transe, o mensageiro tem consciência de tudo à sua volta, mas não pode fazer ações, nem se mover.

Se o alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece no sonho do alvo e pode conversar com o alvo enquanto seu sono durar, como também enquanto durar a magia. O mensageiro também pode moldar os eventos do sonho, criando paisagens, objetos e outras imagens. O mensageiro pode emergir do transe em qualquer momento, terminando prematuramente o efeito da magia. O alvo recorda o sonho perfeitamente ao acordar. Se o alvo estiver acordado quando você lançar a magia, o mensageiro saberá disso e poderá ou encerrar o transe (e por consequência a magia), ou esperar que o alvo adormeça até um determinado ponto, em que o mensageiro surja no sonho do alvo.

Você pode fazer com que o mensageiro pareça monstruoso e assustador para o alvo. Se o fizer, o mensageiro não pode dizer mais do que dez palavras e o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, ecos de monstrosidade espectral geram um pesadelo que dura até o fim do sono do alvo e impede que o alvo receba os benefícios deste descanso. Além disso, quando o alvo acordar, ele sofre 3d6 de dano psíquico.

Se você tiver uma parte do corpo, uma mecha do cabelo, um pedaço da unha ou uma porção similar do corpo do alvo, o alvo deve fazer seu TR com desvantagem.

SONO

1º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de areia fina, pétalas de rosa ou um grilo)

Duração: 1 minuto

Esta magia põe as criaturas em um entorpecimento mágico. Você deve jogar 5d8. O resultado é quantos pontos de vidas das criaturas a magia consegue afetar. Criaturas a até 6 metros do ponto de origem em que você escolheu, dentro do alcance da magia, são afetadas em ordem ascendente dos seus atuais pontos de vida (ignorando criaturas inconscientes).

Começando pela que tiver o ponto de vida atual mais baixo, cada criatura afetada por esta magia cai inconsciente até o final da duração. A criatura desperta se sofrer dano, ou se alguém gastar uma ação para chacoalhar ou esbofetear a criatura adormecida. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menor ponto de vida atual. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menor do que o valor restante para que a criatura possa ser afetada.

Mortos-vivos e criaturas imunes a efeitos de encantamento são imunes a esta magia.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 2º nível o superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível acima do 1º.

SUGESTÃO

2º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, M (uma língua de cobra e um dos dois: um bocado de favo de mel ou uma gota de azeite)

Duração: Concentração, por até 8 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia, que possa escutá-lo e entendê-lo. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a este efeito. A sugestão deve ser algo que soe como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à uma ponta de uma lança, se suicidar ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia.

O alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo mantém o curso da ação sugerida da melhor forma que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida pode ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo termina o que foi pedido para fazer. Você também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, você pode sugerir que um cavaleiro entregue seu cavalo de guerra ao primeiro

mendigo que encontrar. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita.

Se você ou um de seus aliados machucarem o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado.

SUGESTÃO EM MASSA

6º Nível Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel, ou uma gota de azeite)

Duração: 24 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma sentença ou duas) e magicamente influencia até 12 criaturas que você possa ver, dentro do alcance da magia da magia, e que possam escutar e entender você. Criaturas que não possam ser enfeitiçadas são imunes a este efeito. A sugestão deve soar como uma ação razoável. Pedir a uma criatura para se golpear, lançar-se a à ponta de uma lança, suicidar-se ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia.

Cada alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo mantém o curso da ação sugerida da melhor forma que puder. O curso da ação sugerida pode permanecer pela duração inteira da magia. Se a atividade sugerida puder ser completada em um período curto de tempo, a magia encerra quando o alvo terminar o que foi pedido para fazer. Você também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, você pode sugerir que um grupo de soldados entregue todo o seu dinheiro ao primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a atividade não será feita.

Se você ou um de seus aliados machucar o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado para aquele alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 7º nível, a duração passa a ser de 10 dias; usando um espaço de magia de 8º nível, a duração é de 30 dias; e quando você lança usando um espaço de magia de 9º nível, a duração é de 1 ano e 1 dia.

TAUMATURGIA

Truque Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Dura até 1 minuto

Você manifesta uma maravilha menor, um sinal de poder sobrenatural, dentro do alcance da magia. Você cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance da magia da magia:

- Sua voz fica três vezes mais alta do que o normal durante 1 minuto.
- Você faz com que chamas tremulem, clareiem, escureçam ou mudem de cor por 1 minuto.
- Você causa tremores inofensivos no chão durante 1 minuto.
- Você cria um som instantâneo que se origina de um ponto à sua escolha dentro ao alcance, como o estrondo de um trovão, o gralhar de um corvo ou sussurros ameaçadores.
- Você faz instantaneamente uma porta destrancada se abrir ou se fechar.
- Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto.

Se lançar esta magia múltiplas vezes, você pode manter até 3 efeitos de 1 minuto ativos ao mesmo tempo e pode cancelar cada efeito usando uma ação.

TEIA

2º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de teia de areia)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você cria uma massa espessa, uma teia pegajosa no ponto de sua escolha dentro do alcance da magia. A teia preenche uma área equivalente a um cubo de 6 metros a partir do ponto escolhido, enquanto durar a magia. A teia é considerada terreno difícil e obscurece a luz dentro da sua área.

Se a teia não estiver sendo suportada por duas superfícies sólidas (como paredes ou árvores) ou estiver em camadas sobre o chão, parede e teto, a teia criada entre em colapso e a magia se encerra no começo do seu próximo turno. Teias em camadas sobre superfícies planas possuem uma profundidade de 1,5 metros.

Cada criatura que comece seu turno dentro da teia, ou que entre nela durante seu turno deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica impedida, o tempo que durar a teia ou se for libertada.

Uma criatura impedida pela teia pode usar sua ação para fazer um teste de Força contra a CD de suas magias. Se passar, não mais estará impedida.

As teias são inflamáveis, qualquer cubo de 1,5 metros de teia que for exposto ao fogo se extingue em 1 rodada, causando 2d4 de dano flamejante a qualquer criatura que começar seu turno dentro do fogo.

TELEPORTE

7º Nível Conjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Esta magia teleporta você e até 8 criaturas que aceitarem esse efeito e que você possa ver, à sua escolha dentro do alcance da magia, ou um simples objeto que você possa ver dentro do alcance da magia, para um destino que você escolher. Se o alvo for um objeto, ele deve caber inteiramente dentro do espaço de um cubo de 3 metros e não pode estar sendo mantido ou carregado por uma criatura que seja contra a vontade do teleporte.

O destino escolhido deve ser conhecido por você, e deve ser no mesmo plano de existência dele. Sua familiaridade com o destino determina se a chegada foi bem sucedida. O mestre joga 1d100 e consulta a tabela abaixo:

Familiaridade	Acidente	Área Similar	Fora do Alvo	No Alvo
Círculo Permanente	-	-	-	01-100
Objeto Associado	-	-	-	01-100
Muito Familiar	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto Casualmente	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto uma vez	01-43	44-53	54-73	74-100
Descrição	01-43	44-53	54-73	74-100
Falso Destino	01-50	51-100	-	-

Familiaridade. "Círculo Permanente" significa um círculo permanente de teleporte, cujas inscrições de ativação você conheça. "Objeto Associado" significa que você possui um objeto retirado do local de destino do teleporte há pelo menos 6 meses, como

um livro da biblioteca de um mago, roupa de cama de uma suíte real, ou um pedaço de mármore de uma tumba secreta de um lich.

"Muito Familiar" é um lugar em que você tem ido frequentemente, um lugar cuidadosamente estudado ou um lugar que você possa ver quando lança uma magia. "Visto Casualmente" é um lugar que você tenha visto mais de uma vez, mas com o qual não é muito familiarizado. "Visto uma Vez" é um local que você tenha visto apenas uma vez, possivelmente usando de magia. "Descrição" é um local cuja a localização e aparência você conheça através apenas da descrição de outra pessoa, talvez de um mapa.

"Falso Destino" é um lugar que não existe. Talvez você tenha tentado, por vidência, ver o sacrário de um inimigo, mas na verdade acabou vendo uma ilusão ou você está tentando se teleportar para a localização familiar que não existe mais.

No Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem onde você planejou.

Fora do Alvo. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem à uma distância aleatória do destino escolhido em uma direção também aleatória. A distância fora do alvo é de 1d10 x 1d10 por cento da distância que foi percorrida durante o teleporte. Por exemplo, se você tentou se teleportar a 190 km e apareceu fora do alvo, e obteve os resultados 5 e 3 nos dois d10, então você está fora do alvo há uma distância de 15%, que seria equivalente a 28,5 km. O mestre determina a direção fora do alvo aleatória jogando 1d8, designando 1 como norte, 2 como nordeste, 3 como leste e assim por diante, seguindo a ordem da rosa dos ventos. Se você se teleportou para uma cidade costeira e errou por uma distância de 28 km para o mar, você estará em sérios problemas.

Área Similar. Você e seu grupo (ou o objeto alvo) surgem em uma diferente área, porém que tenha uma visualização ou temática parecida com área de origem. Se você está tentando ir ao seu laboratório por exemplo, você pode parar no laboratório de outro mago ou numa loja de itens alquímicos, que possua as mesmas ferramentas e implementos do seu laboratório. Geralmente você aparece em um local similar mais próximo, mas como a magia não possui limite de distância, você pode conceivelmente parar em qualquer lugar no mesmo plano.

Acidente. Um resultado imprevisível da magia resulta em uma jornada árdua. Cada criatura teleportada (ou o objeto alvo) sofre 3d10 de dano de força e o mestre joga de novo os dados para ver onde você irá surgir (múltiplos acidentes podem ocorrer, causando dano a cada vez).

TEMPESTADE DE FOGO

7º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Uma tempestade de lâminas de fogo rugindo surge na localização escolhida por você, dentro do alcance da magia. A área da tempestade consiste em 10 cubos de 3 metros que você pode ordenar como desejar. Cada cubo deve estar ao menos com uma face adjacente a outra face de outro cubo. Cada criatura na área deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, sofre 7d10 de dano flamejante, ou metade se passar.

O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados. Se você escolher, plantas na área não são afetadas por esta magia.

TEMPESTADE DE GELO

4º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água)

Duração: Instantânea

Uma chuva de gelo e granizo de forma cilíndrica caem no chão em um raio de 12 metros por 12 metros de altura, a partir de um ponto dentro do alcance da magia. Cada criatura dentro da área do cilindro precisa fazer um teste de TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano congelante, ou metade do dano se passar.

O granizo torna a área de efeito da tempestade em terreno difícil até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

TERREMOTO

8º Nível Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 150 metros

Componentes: V, G, M (um punhado de areia, uma rocha pequena e um pouco de argila)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você cria uma perturbação sísmica em um ponto do chão que possa ver, dentro do alcance da magia. Enquanto durar a magia, um intenso tremor irrompe através do chão em um raio de 30 metros, centrado a partir do ponto escolhido, e chacoalha as criaturas e estruturas em contato com o chão dentro desta área.

O chão da área se torna terreno difícil. Cada criatura que estiver se concentrado no chão precisa fazer um TR de Constituição. Se falhar, a concentração da criatura é quebrada.

Quando você lança esta magia, e no final de cada turno se concentra nela, cada criatura deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura fica derrubada.

Esta magia tem efeitos adicionais, dependendo do terreno da área, como determinado pelo Mestre.

Fissuras. Fissuras se abrem através da área da magia no próximo seu próximo turno, depois que você lançou a magia. Um total de 1d6 fissuras abrem em locais escolhidos pelo Mestre. Cada uma possui 1d10 x 3 metros de profundidade, 3 metros de largura, e se estende de uma ponta a outra da área da magia. Uma criatura que esteja dentro da área da fissura quando, no momento em que a fissura surgir, deve fazer um TR de Destreza ou cai dentro da fissura. Se passar, a criatura fica na borda da fissura uma vez que ela esteja aberta.

Uma fissura que se abre entre estruturas, faz com que elas entrem em colapso automaticamente (veja abaixo).

Estruturas. O tremor causa 50 pontos de dano de concussão para qualquer estrutura em contato com o chão na área, no momento em que você lança a magia e no início de cada um de seus turnos subsequentes, até a magia se encerrar. Se uma estrutura chegar a 0 pontos de vida, entra em colapso e potencialmente danifica outras estruturas próximas. Uma criatura que esteja a uma distância equivalente à metade da altura da estrutura, deve fazer um TR de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d6 de dano de concussão, é derrubada e fica enterrada sob os escombros,

requerendo um teste de Força (Atletismo) CD 20 como uma ação para poder escapar. O Mestre pode ajustar a CD para mais ou menos dependendo da natureza dos escombros. Se passar no TR de Destreza, a criatura sofre metade do dano, não fica derrubada e nem enterrada.

TOQUE CHOCANTE

Truque Evocação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Relâmpagos saem de suas mãos e tentam eletrocutar uma criatura que você tenta tocar. Você deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Você possui vantagem no ataque caso o alvo esteja usando alguma armadura feita de metal. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico, e não pode ter reações até o começo de seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

TRANCA ARCANA

2º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (ouro em pó que valha ao menos 25 po, que é consumido pela magia)

Duração: Até ser dissipada

Você toca uma porta fechada, janela, portão, baú ou outra entrada, e ele se torna trancado enquanto a magia durar. Você e as criaturas que escolher quando lançar a magia podem abrir o objeto normalmente. Você também pode colocar uma senha, que quando dita a 1,5 metros do objeto, suprime o efeito da magia por 1 minuto. Do contrário, o objeto é impenetrável até ser destruído ou até a magia ser dissipada ou suprimida. Lançar a magia arrombar no objeto suprime a tranca arcana por 10 minutos.

Enquanto estiver afetado pela magia, o objeto se torna mais difícil de quebrar ou arrombar. A CD para arrombar ou destrancar qualquer fechadura aumenta em 10.

TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA

1º Nível Ilusão

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, G

Duração: 1 hora

Você se disfarça – incluindo sua roupa, sua armadura, armas e outros itens que pertençam a você – com uma aparência diferente até a magia encerrar ou até você usar uma ação para dissipá-la. Você pode aparentar ser 0,3 metros maior ou menor, e pode aparentar ser magro, gordo ou um estado entre os dois. Você não pode mudar seu tipo de corpo, logo, precisa adotar uma forma que possua o modelo básico dos seus membros. Do contrário, essa extensão da ilusão fica por sua conta.

As mudanças ocorridas por esta magia falham se inspecionadas fisicamente. Por exemplo, se você usar esta magia para adicionar um chapéu à sua indumentária, objetos podem passar através do chapéu e qualquer um que o tocar não sentirá nada, ou só sentirá sua cabeça e seus cabelos. Se você usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém que tentasse alcançar você, ao invés de colidir com você ficaria suspensa no ar.

Para discernir que você está disfarçado, uma criatura pode usar sua ação para inspecionar sua aparência e precisa passar em um TR de Inteligência (Investigação) contra a CD de suas magias.

VELOCIDADE

3º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um chumaço de raiz de alcaçuz)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você escolhe uma criatura amigável que possa ver dentro do alcance da magia. Até a magia terminar, o deslocamento do alvo é dobrado, recebe +2 de bônus na CA e ganha vantagem em TR de Destreza, como também ganha uma ação bônus a cada turno. Esta ação apenas pode ser usada para Atacar (somente um ataque com arma), Correr, Desengajar, Esconder ou Usar Objeto.

Quando a magia termina, o alvo não pode se mover ou realizar ações até depois do próximo turno respectivo, como se uma onda de letargia o varresse.

VÍNCULO DE PROTEÇÃO

2º Nível Abjuração

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um par de anéis de platina que custem ao menos 50 po cada, você e o alvo devem estar usando-os durante a duração da magia)

Duração: 1 hora

Esta magia protege uma criatura que você tenha tocado e cria uma conexão mística entre você e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver há pelo menos 18 metros de você, ele ganha +1 na CA e nos testes de resistência, e ganha resistência a todos os tipos de dano. Como também, sempre que o alvo sofrer dano, você sofre a mesma quantidade de dano.

A magia encerra se você chegar a 0 pontos de vida ou se se distanciarem a mais de 18 metros. A magia também se encerra se for lançada de novo com o intuito de conectar outras criaturas. Você pode cancelar a magia como uma ação.

VISÃO DA VERDADE

6º Nível Adivinhação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma pomada para os olhos que custe ao menos 25 po, feita de pós de cogumelo, açafraão e gordura, consumidos pela magia)

Duração: 1 hora

Esta magia concede a uma criatura que você tocar a habilidade de ver as coisas como elas realmente são. Até o fim da magia, a criatura possui visão verdadeira, percebe portas secretas escondidas por magia e pode enxergar dentro do Plano Etéreo, tudo dentro de um alcance de 36 metros.

VOO

3º Nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (a pena de uma asa de qualquer pássaro)

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você toca uma criatura amigável. O alvo recebe deslocamento de voo 18 metros até o fim da magia.

Quando a magia encerrar, o alvo cai se ainda estiver acima do chão, a menos que o alvo possa parar a queda.

Em Níveis Superiores. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode adicionar uma criatura para cada nível acima 3º.

APÊNDICE A: CONDIÇÕES

AS CONDIÇÕES ALTERAM AS CAPACIDADES de uma criatura das mais diversas maneiras e se instalam como resultado de uma magia ou outro efeito. A maioria das condições, como cego e surdo, são danosas, mas algumas poucas, como incorpóreo e invisível, podem ser vantajosas.

Uma condição se encerra ao ser remediada (a condição derrubado é remediada levantando-se, por exemplo) ou de acordo com uma duração expressada no efeito que a impôs.

Se mais de um efeito impor a mesma condição a uma criatura, cada aplicação de uma condição tem sua própria duração, porém, os efeitos das mesmas não se agravam na criatura.

As seguintes definições especificam o que acontece a uma criatura quando ela é sujeita a uma condição. Cada definição é um ponto inicial. Cabe ao mestre determinar detalhes adicionais que possam ser apropriados àquelas condições em certas circunstâncias. Por exemplo, um personagem envenenado normalmente realiza testes de atributo com desvantagem, mas o mestre pode decidir que um teste de Carisma (Persuasão) feito para influenciar anões amantes de cerveja não sofrerá essa desvantagem.

AGARRADO

- O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- A condição encerra caso a criatura que agarrou ficar incapacitada (veja a condição).
- A condição se encerra se um efeito, como o causado pela magia onda trovejante, remover a criatura agarrada do alcance da criatura que a agarrou ou do efeito que causa a condição.

AMEDRONTADO

- Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
- A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próxima da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

ATORDOADO

- Uma criatura atordoada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitantemente.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

CEGO

- Uma criatura cega falha automaticamente em qualquer teste de atributo que requeira o uso da visão.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.

DERRUBADO

- A única opção de movimento que uma criatura caída tem é rastejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição.
- A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque.
- Uma jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se o atacante estiver a 1,5 metros dela. De qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.

ENFEITIÇADO

- Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades nocivas ou efeitos mágicos.
- Quem a enfeitiçou possui vantagem em testes de atributo feitos para interagir socialmente com a criatura.

ENVENENADO

- Uma criatura envenenada sofre desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

IMPEDIDO

- O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
- A criatura sofre desvantagem em testes de resistência de Destreza.

INCAPACITADO

- Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.

INCONSCIENTE

- Uma criatura inconsciente está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem ciência de seus arredores.

- A criatura larga tudo que estiver segurando e fica derrubada.

- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.

- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metros dela.

INVISÍVEL

- Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de magia ou sentidos especiais. Para o propósito de se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão pesada. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe.

- Jogadas de ataque contra a criatura sofrem desvantagem, e os ataques da criatura possuem vantagem.

PARALISADO

- Uma criatura paralisada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar.

- A criatura falha automaticamente em teste de resistência de Força e Destreza.

- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metros dela.

PETRIFICADO

- Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos não mágicos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por 10, e ela para de envelhecer.

- A criatura está incapacitada (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.

- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.

- A criatura tem resistência a qualquer tipo de dano.

- A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

SURDO

- Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer teste de atributo que requeira o uso da audição.

EXAUSTÃO

Algumas habilidades especiais e perigos ambientais, como fome e exposição prolongada a temperaturas congelantes ou escaldantes, podem impor uma condição especial chamada exaustão. A exaustão é medida em seis níveis. Um efeito pode fazer com que uma criatura sofra um ou mais níveis de exaustão, como especificado na descrição do efeito.

Nível	Efeito
1	Desvantagem em testes de atributo
2	Deslocamento reduzido pela metade
3	Desvantagem em ataque e testes de resistência
4	Pontos de vida máximos reduzidos pela metade
5	Deslocamento reduzido a 0
6	Morte

Se uma criatura que já possui um nível de exaustão sofrer outro efeito que também causa exaustão, o nível atual de exaustão da criatura aumenta em uma quantidade especificada pela descrição do efeito que a causou.

Conforme o nível de exaustão de uma criatura aumenta, os efeitos pioram. A criatura não sofre apenas o efeito do seu nível atual de exaustão, mas de todos os níveis anteriores, sendo assim uma criatura sofrendo o nível 2 de exaustão tem seu deslocamento reduzido pela metade além de sofrer desvantagem em testes de atributo.

Um efeito que remova exaustão reduz seu nível, com todos os efeitos de exaustão desaparecendo se esse nível for reduzido abaixo de 1.

Terminar um descanso longo reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, contanto ela tenha ingerido alguma água e comida.

APÊNDICE B: DEUSES DO MULTIVERSO

RELIGIÃO É UMA PARTE IMPORTANTE DA VIDA nos mundos do multiverso de D&D. Quando os deuses caminham pelo mundo, clérigos canalizam poder divino, cultistas malignos fazem sacrifícios em covis subterrâneos, e reluzentes paladinos são a luz contra a escuridão, é difícil ser ambivalente sobre as divindades e negar sua existência.

Muitas pessoas nos mundos de D&D adoram deuses diferentes em momentos e circunstâncias diferentes. O povo de Forgotten Realms, por exemplo, podem orar para Sune por sorte no amor, fazer uma oferta a Waukeen antes de ir a um mercado, ou suplicar para Talos acalmar-se quando uma tempestade se aproxima – todos no mesmo dia. Muitas pessoas têm um favorito entre os deuses, um cujos ideais e ensinamentos são próprios deles. E algumas pessoas dedicam-se por completo a um único deus, geralmente servindo como sacerdote ou campeão dos ideais daquele deus.

Seu DM determina que deuses, se houver, podem ser adorados em sua campanha. Dos deuses disponíveis, você pode escolher uma única divindade para a sua personagem adorar, mesmo que seja da boca para fora. Ou você pode escolher alguns que sua personagem ora com maior frequência. Ou apenas faça uma nota mental dos deuses que são reverenciados na campanha do seu DM para que você clame por seus nomes quando for apropriado. Se você está jogando de clérigo ou um personagem com o antecedente Acólito, decida qual deus você serve ou serviu, e considere os domínios sugeridos daquela divindade quando selecionar os domínios do personagem.

PANTEÕES DE D&D

Cada mundo no multiverso de D&D tem seu próprio panteão de divindades, de tamanhos diversos, desde o abundante panteão de Forgotten Realms e Greyhawk às religiões mais focadas de Eberron e Dragonlance. Muitas das raças não humanas adoram os mesmos deuses em mundos diferentes – Moradin, por exemplo, é reverenciado por anões dos Forgotten Realms, Greyhawk, e muitos outros mundos.

FORGOTTEN REALMS

Dúzias de divindades são reverenciadas, adoradas e temidas por todo o mundo de Forgotten Realms. Pelo menos trinta divindades são vastamente conhecidas por todos os Reinos, e muitas mais são adoradas localmente, por tribos individuais, pequenos cultos, ou certas seitas de grandes templos religiosos.

DIVINDADES NÃO HUMANAS

Certos deuses estão bem associados a raças não humanas que são reverenciadas em mundos diferentes, mas nem sempre da mesma maneira. As raças não humanas de Forgotten Realms e Greyhawk compartilham essas divindades.

As raças não humanas geralmente têm seus próprios panteões. Além de Moradin, por exemplo, os deuses anões incluem a esposa de Moradin, Berronar Truesilver, e um tanto de outros deuses que são tidos como seus filhos e netos: Abbathor, Clangeddin, Silverbeard, Dungmaren Brightmantle, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brightaxe, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr e Vergadain. Alguns clãs e reinos de anões podem reverenciar alguns, todos ou nenhum dessas divindades, e alguns possuem outros deuses desconhecidos (ou conhecidos por outros nomes) a forasteiros.

OS DOMÍNIOS DA VIDA E DA MORTE

Muitas divindades nessa seção sugerem o domínio da Vida, particularmente se eles têm uma associação próxima à cura, proteção, nascimento, alimentação ou fertilidade. Como descrito no capítulo 3, porém, o domínio da Vida é muito vasto, e um clérigo de qualquer divindade não má pode escolhê-la.

Um tanto de outras divindades, a maioria maligna, sugere o domínio da Morte, que é detalhado no Livro do Mestre. A maioria dos clérigos que escolhem esse domínio são PdM malignos, mas se você quer adorar um deus da morte, consulte seu Mestre.

DIVINDADES DE FORGOTTEN REALMS

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Auril, deusa do inverno	NM	Natureza, Tempestade	O floco de neve de seis pontas
Azuth, o deus dos magos	LN	Conhecimento	Mão esquerda apontada para cima com uma borda de fogo
Bane, deus da tirania	LM	Guerra	Mão direita apontada para cima com os dedos para cima
Beshaba, deusa do azar	CM	Trapaça	Chifres negros
Bhaal, deus do assassinato	NM	Morte	Caveira cercada por um anel de gotas de sangue
Chauntea, deusa da agricultura	NB	Vida	Feixe de trigo ou um botão de rosa sobre trigo
Cyric, deus das mentiras	CM	Trapaça	Caveira branca sem a mandíbula na frente de uma radiação negra ou roxa
Deneir, deus da escrita	NB	Conhecimento	Vela acesa sobre um olho aberto
Eldath, deusa da paz	NB	Vida, Natureza	Cachoeira caindo em uma lagoa calma
Gond, deus do ofício	N	Conhecimento	Coroa dentada com quatro raios
Helm, deus da proteção	LN	Vida, Luz	Olho vigilante na frente de uma manopla de pé
Illmater, deus da resiliência	LB	Vida	Mãos amarradas nos punhos por um cordão vermelho
Kelemvor, deus dos mortos	LN	Morte	Braço esqueleto na vertical segurando uma balança equilibrada
Lathander, deus do nascimento e renovação	NB	Vida, Luz	Estrada seguindo para o nascer do sol
Leira, deusa da ilusão	CN	Trapaça	Triângulo enevoado que aponta para baixo
Lliira, deusa da alegria	CB	Vida	Triângulo de três estrelas com seis pontas
Loviatar, deusa da dor	LM	Morte	Açoite de nove pontas
Malar, deus da caça	CM	Natureza	Garra
Mask, deus dos ladrões	CN	Trapaça	Máscara negra
Mielikki, deusa das florestas	NB	Natureza	Cabeça de unicórnio
Milil, deus da poesia e música	NB	Luz	Arma feita de folhas com cinco cordas
Myrkul, deus da morte	NM	Morte	Caveira branca humana
Mystra, deusa da magia	NB	Conhecimento	Círculo de sete estrelas, nove estrelas circulando uma névoa vermelha, ou uma única estrela
Oghma, deus do conhecimento	N	Conhecimento	Pergaminho em branco
Savras, deus da adivinhação e destino	LN	Conhecimento	Bola de cristal contendo muitos tipos de olhos
Selûne, deusa da lua	CB	Conhecimento, Vida	Par de olhos contornado por sete estrelas
Shar, deusa da escuridão e perda	NM	Morte, Trapaça	Círculo negro com uma borda
Silvanus, deus da natureza selvagem	N	Natureza	Folha de carvalho
Sune, deusa do amor e beleza	CB	Vida, Luz	Rosto de uma linda mulher ruiva
Talona, deusa da doença e veneno	CM	Morte	Três lágrimas em um triângulo
Talos, deus das tempestades	CM	Tempestade	Três relâmpagos partindo de um ponto central
Tempus, deus da guerra	N	Guerra	Uma espada flamejante na vertical
Torm, deus da coragem e autosacrifício	LB	Guerra	Uma manopla branca da mão direita
Tymora, deusa da boa fortuna	CB	Trapaça	Moeda com cara para cima
Tyr, deus da justiça	LB	Guerra	Balança equilibrada sobre um martelo de guerra
Umberlee, deusa do mar	CM	Tempestade	Ondas indo para esquerda e para direita
Waukeen, deusa do comércio	N	Conhecimento, Trapaça	Moeda na vertical com o perfil esquerdo de Waukeen estampado

APÊNDICE C: AS CINCO FACÇÕES

Muitos personagens criados no cenário de campanha de Forgotten Realms, especialmente aqueles criados para os jogos organizados de D&D, pertencem a uma das cinco facções que cresceram em proeminência nos Reinos. Cada facção possui suas próprias motivações, objetivos e filosofia. Algumas são mais heroicas do que outras, mas todas colaboram entre si em tempos de dificuldade, ou para sobrepujar as grandes ameaças.

ALIANÇA DOS LORDES

A Aliança dos Lordes é uma associação de governantes de cidades e vilas por toda Faerûn (primariamente no Norte) que acredita a solidariedade é fundamental para manter o mal em xeque. Os Governantes de Águas Profundas, Lua Argêntea, Inverno Remoto e outras cidades livres dominam a coalizão, e todos os lordes da aliança trabalham primariamente pelo destino e boa sorte de seus assentamentos individuais.



Agentes da Aliança incluem bardos sofisticados, paladinos zelosos, magos talentosos e guerreiros veteranos. Eles são escolhidos, principalmente, por sua lealdade e são especialistas em observação, furtividade, **alusões** e combate. Financiados pela riqueza e pelo privilégio, eles carregam equipamentos finos (algumas vezes camuflados para parecerem comuns), incluindo um grande número de pergaminhos, inscritos com magias de comunicação.

Agentes da Aliança garantem a segurança e a prosperidade de uma civilizada Faerûn, se colocando frente às forças que ameaçam a civilização. Eles prontamente eliminam quaisquer ameaças, lutando com orgulho pela glória e segurança de seu povo e dos Lordes a quem representam. Entretanto, os operativos da Aliança são, por vezes, caçadores de glórias, buscando um empurrãozinho de suas contrapartes em outras cidades da Aliança. Os líderes da Aliança sabem que ela somente sobreviverá se os membros se apoiarem uns aos outros, o que exige um equilíbrio entre o orgulho e a diplomacia. Agentes ladinos na Aliança são raros, mas algumas deserções já ocorreram.

“Todos querem dormir à noite e se sentirem seguros em suas casas, mas quantos desejam enfrentar as marés do mal? Ficar esperando na chuva e no frio, aguardando pela batalha que urge em sua barriga? Muitos desejam ceifar os resultados ou uma boa colheita, mas poucos são os que se preocupam em remover as pedras e arar o campo para o plantio.

A Aliança dos Lordes luta com coisas que o estalajadeiro em sua cama nunca ouviu falar. Nós removemos as ameaças antes que o governante da cidade sequer venha a saber delas. Nós fazemos coisas ruins se necessário. Contudo que seja para o bem.

- Ramel Jos

ENCLAVE ESMERALDA

O Enclave Esmeralda é um grupo de longo alcance que se opõe às ameaças ao mundo natural e auxilia os outros a viverem na natureza. Ramos da organização se espalham por toda Faerûn ou operam isoladamente de outros. Essa existência ensina aos membros do Enclave uma poderosa autoconfiança e o domínio de certas habilidades de sobrevivência e lutas.



Um patrulheiro do Enclave pode ser contratado para liderar uma caravana por entre uma perigosa passagem montanhosa na tundra congelada do Vale do Vento Gélido. Um druida pode ser voluntário em ajudar uma vila a se preparar para um longo e brutal inverno. Bárbaros e druidas que vivem como ermitões podem aparecer do nada para ajudar uma vila contra saqueadores orcs.

Membros do Enclave Esmeralda sabem como sobreviver e, mais importante, como ajudar os outros a fazerem o mesmo. Eles não se opõem a civilização ou ao progresso, mas são categóricos ao manter o equilíbrio da natureza. Eles restauram e preservam a ordem natural, ainda destroem suas parcelas apodrecidas e não-naturais. Eles mantêm olhos sobre as forças elementais do mundo, assim como sobre a sociedade, impedindo que qualquer uma das duas seja destruída pela outra.

“O Enclave Esmeralda existe como um guardião do vasto espaço além destes muros da cidade. Nós somos defensores da natureza e da sociedade que não a compreende. Muitos se esqueceram que existe uma ordem natural e ancestral, muito mais antiga do que seus conceitos de intelectualidade. Para manter contato com essa ordem primal é necessário tocar o poder que guia toda a vida.

Aqueles que trilham o caminho conosco são imbuídos com esse poder. Ele o fortalecerá e auxiliará a fazer o nosso trabalho. É por isso que nunca estamos sozinhos. Mesmo no núcleo de uma turbulenta e barulhenta cidade, a presença do natural pode ser sentida dentro de nós, fresca, forte e viva. O Enclave pretende fazer com que a consciência desse poder seja adquirida por todos.

Liberdade. Se não é a maior das nossas dádivas?”

- Delaan Winterhound

HARPISTAS

Essa rede clandestina de espões e **conjuradores** é voltada ao benefício das inocentes, fracas e pobres pessoas que habitam os reinos. Agentes Harpistas se orgulham de serem incorruptíveis defensores do bem e nunca hesitam em auxiliar os oprimidos. Por sua predileção em trabalhar nos bastidores, eles raramente são notados ao frustrar tiranos, depor governantes ou ao cortar a cabeça de qualquer força que ao menos se insinue maligna. Os Harpistas possuem dedos em volta dos pulsos do poder por todo o reino e trabalham incansavelmente pelo benefício dos menos afortunados.

Agentes Harpistas individuais trabalham sozinhos, confiando em seu próprio raciocínio e em extensas redes de contatos, para obter vantagem sobre seus inimigos. Eles sabem que conhecimento é poder, então, obter conhecimento de antemão é fundamental para seu sucesso. Eles são bem informado e sempre possuem acesso a auxílio, magia e outras coisas importantes. Membros veteranos tem acesso a quantidades enormes de conhecimento, espalhados por toda Faerûn, além de fontes confiáveis em qualquer cidade grande ou vilarejos.

A organização está sempre de olho em itens poderosos, especialmente se for para mantê-los longe



das mãos de malfeitores. Para esse fim, Agentes se valem de disfarces e identidades para ganhar acesso a segredos bem guardados, como mapas ancestrais, cidades enterradas e fortes de magos.

O vínculo entre os Harpistas é forte e sua amizade é algo próximo de ser inquebrável. Raramente operam abertamente, mas em raras ocasiões os fazem por não terem escolha. Quando algo assim acontece você pode ter certeza que outro seguidor Harpista estará observando de perto, pronto para emergir das sombras e auxiliar seu companheiro no momento mais oportuno.

“Um Harpista é primeiro, e acima de tudo, autoconfiante, uma vez que você é autônomo ninguém conseguirá fazer do seu poder uma bengala. Você é um sobrevivente per si.

Ainda, a alma de Harpista se mostra incorruptível. Muitos acreditam ser, mas o poder se mostra de muitas maneiras, e certamente encontrará sua fraqueza. Disso você pode estar certo. Somente um verdadeiro Harpista pode sobrepor este teste, e transformar fraqueza em força, é por isso que somos a mão que freia a tirania, alimenta os oprimidos e não pede nada em troca.

Nós somos o som daqueles que não possuem voz”

- Remalia “Remi” Haventree

ORDEM DA MANOPLA

A Ordem da Manopla é uma organização relativamente nova, dedicada a destruir o mal, aonde quer que ele se esconda e sem hesitar. A Ordem entende que o mal se usa de muitas formas, tece jogos e trapaceia para que possa se alastrar. É por isso que os membros agem em sua própria autoridade, identificando ameaças e destruindo-as antes que possam crescer.

Já que as sementes do mal florescem na escuridão, a Ordem da Manopla explora as mais perigosas masmorras, mais escuras cavernas e mais profanadas catacumbas para extirpar os malfeitores. Mas a ordem é afiada o suficiente para perceber a sombra do mal aonde quer que ela esteja, esperando pelo momento certo de firmar suas almas. Seus paladinos, monges e clérigos despendem várias horas em preces profundas para manter seu olho interior vigilante e estarem sempre focados em seus pensamentos e emoções.



Dessa maneira eles purificam a si mesmos por dentro, para empunhar suas armas e limpar o mundo.

A Ordem da Manopla acredita que todas as coisas sencientes podem vir para a luz da razão e praticar a bondade por vontade própria. E esse é o porquê de eles não estarem interessados em controlar mentes: estão focados em seus feitos, ensinando pelo exemplo, mostrando ao mundo que há esperança e luz em todos. A Ordem sustenta sua fé nos verdadeiros deuses, amizades e nas armas que podem ajuda-los a ceifar as hordas da malícia.

Com essa convicção devota, os membros da Ordem podem dependem de uma fonte de força para si mesmos e para os outros, uma luz brilhante na escuridão. Eles não são valentões descarados, entretanto. Um estrito código de honra os permite apenas golpear aonde os feitos do mal estão sendo cometidos. Entretanto, A Ordem da Manopla é extremamente vigilante, usando cada recurso à sua disposição – tanto divinos quanto mundanos – para saber aonde e quando as trevas vão agir.

“Essa é a coisa sobre o mal: ele é obscuro, uma sombra, se esconda em seu ponto cego. Então, quando você está distraído, ele sorratamente vem até você. A maldade é mestra na enganação – e qual seu grande disfarce, você pergunta? Você. A maldade se camufla de pensamentos e emoções, fingindo serem seus, sussurrando para que fique furioso, pra que fique com inveja e orgulhoso, para se colocar acima dos outros.

Pessoas não nascem malignas – leva tempo para que o mal te convença que aquela voz é a sua, e é por isso que sabemos quando você verdadeiramente tem a intenção de entrar para nossa Ordem. Bravura não é lutar com o dragão lá fora, bravura é lutar com o dragão interior. Por isso nos debruçamos em preces. Uma vez que tenhamos matado este dragão, você começa a sentir quando as trevas estão tentando tomar você. Somente então você terá a capacidade para reconhecer a verdadeira bondade. Somente então você estará pronto para erguer sua espada e portar a insígnia de sua Ordem.

- Kajiso Steelhand

ZHENTARIM

Os Zhentarim, ou a Rede Negra, é uma organização de mercenários bem treinados, ladinos experientes e bruxos astutos que buscam expandir sua influência e poder por toda Faerûn. Agentes dos Zhentarim sentem

que se eles jogarem de acordo com as regras, nada vai ser feito. Ultimamente eles buscam criar governantes e, em alguns casos, já o fizeram. Eles caminham em uma tênue linha ao se passar pela lei e não se encabulam se tiverem que fazer algum acordo obscuro ou atividade ilícita para obter o que desejam.



Para os Zhentarim, riqueza é poder. Seus agentes sabem que nenhuma outra coisa inspira tanta confiança ou elimina tantas dúvidas tão bem. Em um instante, a riqueza fala mais alto do que mil bardos. Agentes Zhentarim rotineiramente carregam as mais finas armas e armaduras, sem se preocupar com os gastos. Quando um mercador precisa de escolta para uma caravana, quando uma família nobre necessita de guarda-costas para proteger seus fortes, ou quando uma cidade necessita desesperadamente de soldados treinados para defender suas muralhas, os Zhentarim fornecem os melhores guerreiros que o dinheiro pode comprar.

A organização encoraja a ambição individual e recompensa inovadores que tomaram nas próprias mãos o objetivo. Resultados são tudo o que importa. Aqueles que vem à Rede Negra de mãos abanado podem até mesmo se tornar um dos grandes membros, apenas trabalhando dura e arduamente.

“O ingresso nos Zhentarim é como uma chave para um milhão de portas, cada uma com um portal que preenche um desejo pessoal. Muitas pessoas preferem evitar esse tipo de liberdade. Elas gostam de suas restrições, leis e limites – isso as dá a ilusão de segurança.

A Rede Negra fornece o que é preciso para se explorar os reinos e dimensões que fariam loucas as mentes acostumadas a limites. Somente nestes lugares poderemos encontrar magia poderosa o suficiente para derrotar as coisas que não conhecem o tempo, o medo ou a piedade. Você pode não gostar dos métodos dos Zhentarim, mas quando um demônio se arrastar para fora do abismo e vier buscar a sua família, você será grato quando eu tiver ido ao mais escuro dos reinos para encontrar e resolver seu problema”

- Ianna Asterion