



D&D
BASIC RULES

DUNGEONS & DRAGONS®

All the basic rules you need
for the world's greatest roleplaying game

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	2	PARTE 2: (JOGANDO D&D)	57
MUNDOS DE AVENTURAS	2	CAPÍTULO 7: USANDO VALORES DE ATRIBUTO	57
COMO USAR ESTAS REGRA	3	VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES	57
COMO JOGAR	3	VANTAGEM E DESVANTAGEM	57
AVENTURAS	4	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA	57
		TESTES DE ATRIBUTO	58
PARTE 1: (CRIAÇÃO DE PERSONAGEM)	6	USANDO CADA ATRIBUTO	59
CAPÍTULO 1: PERSONAGENS PASSO-A-PASSO	6	TESTES DE RESISTÊNCIA	62
ALÉM DO 1º NÍVEL	10		
		CAPÍTULO 8: AVENTURAS	63
CAPÍTULO 2: RAÇAS	11	TEMPO	63
ANÃO	12	MOVIMENTO	63
ELFO	13	O AMBIENTE	65
HALFLING	16	INTERAÇÃO SOCIAL	66
HUMANO	17	DESCANSO	67
		ENTRE AVENTURAS	67
CAPÍTULO 3: CLASSES	20		
CLÉRIGO	20	CAPÍTULO 9: COMBATE	69
GUERREIRO	24	A ORDEM DO COMBATE	69
LADINO	26	MOVIMENTO E POSIÇÃO	70
MAGO	29	AÇÕES EM COMBATE	71
		COBERTURA	74
CAPÍTULO 4: PERSONALIDADE E ANTECEDENTES	33	DANO E CURA	74
DETALHES DO PERSONAGEM	33	COMBATE MONTADO	76
INSPIRAÇÃO	35	COMBATE SUBMERSO	77
ANTECEDENTES	36		
		PARTE 3: (AS REGRAS DA MAGIA)	78
CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS	42	CAPÍTULO 10: CONJURAÇÃO	78
EQUIPAMENTO INICIAL	42	O QUE É UMA MAGIA?	78
RIQUEZA	42	CONJURANDO UMA MAGIA	79
ARMADURAS E ESCUDOS	43		
ARMAS	44	CAPÍTULO 11: MAGIAS	82
EQUIPAMENTO DE AVENTURA	46	DESCRIÇÃO DAS MAGIAS	83
FERRAMENTAS	49		
MONTARIAS E VEÍCULOS	50	APÊNDICE: CONDIÇÕES	107
COMÉRCIO DE BENS	51	CRÉDITOS DA TRADUÇÃO	109
DESPESAS	51	PLANILHA DE PERSONAGEM	110
BUGIGANGAS	54		
CAPÍTULO 6: OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO	56		
MULTICLASSE	56		
TALENTOS	56		



REGRAS BÁSICAS

Versão 0.1.1

CRÉDITOS

Designers Chefes de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Desenvolvimento de Regras: Rodney Thompson, Peter Lee

Escritores: James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell

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

Produtor: Greg Bilisland

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

Designers Gráficos: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig

Ilustração da Capa: Tyler Jacobson

Ilustrações Internas: Jaime Jones

Contribuições Adicionais: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

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

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

Marca e Propaganda: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Baseado no jogo original criado por

E. Gary Gygax e Dave Arneson,
com Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, e Don Kaye

Desenho de Desenvolvimentos Adicionais por

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

Playtest jogado por

mais de 175,000 fãs de D&D. Obrigado!

Consultas adicionais fornecidas por

Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, e Zak S.

Alerta: A Wizards of the Coast não é responsável pelas consequências de dividir o grupo, aceitar um convite para jantar de bugbears, invadir o salão de festas de um gigante da colina, irritar um dragão de qualquer variedade, ou dizer sim quando o Mestre pergunta: "Você tem certeza disso?"

Lançado: 3 de julho de 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, a logomarca do dragão, Livro do Jogador, Manual dos Monstros, Guia do Mestre, todos os nomes de outros produtos da Wizards of the Coast, e seus respectivos logotipos, são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e outros países. Todos os personagens e suas semelhanças distintivas são propriedade da Wizards of the Coast. Este material está protegido sob as leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. É proibida qualquer reprodução ou uso não-autorizado do material ou arte aqui contida sem a expressa autorização por escrito da Wizards of the Coast.

© 2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA.
Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Representado por Hasbro Europa, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, Reino Unido.

DUNGEONS & DRAGONS®

Disponível para download em
DungeonsandDragons.com

INTRODUÇÃO

O DUNGEONS & DRAGONS RPG É UM JOGO DE CONTAR histórias em mundos de espada e feitiçaria. Ele compartilha elementos com jogos infantis de faz de conta. Assim como esses jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de imaginar um castelo altaneiro sob um céu noturno tempestuoso e pensar como um aventureiro de fantasia reage aos desafios que a cena apresenta.

Mestre (M): Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma guinada súbita para leste e as torres do Castelo Ravenloft estão perante vocês. Torres de pedra deterioradas mantêm uma vigília silenciosa sobre a sua aproximação. Elas se parecem com guaritas abandonadas. Para além delas, um profundo abismo, cujo fim desaparece no nevoeiro abaixo. Uma ponte levadiça, abaixada, atravessa o abismo, levando a uma entrada em arco para o pátio do castelo. As correntes da ponte rangem ao vento, o seu ferro comido de ferrugem esforça-se para segurar o peso. Do topo dos muros altos e fortes, gárgulas de pedra olham para vocês através de suas órbitas vazias e sorriem horrivelmente. A ponte de madeira apodrecida, esverdeada pelo crescimento de ervas daninhas, está dependurada no túnel de entrada. Além disso, as portas principais do Castelo Ravenloft estão abertas, e uma rica luz quente transborda para o pátio.

Phillip (jogando com Gareth): Eu quero dar uma olhada para as gárgulas. Eu tenho a sensação de que elas não são apenas estátuas.

Amy (jogando com Riva): A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver o quão resistente ela é. Será que podemos atravessá-la ou ela vai entrar em colapso sob nosso peso?

Ao contrário de um jogo de faz-de-conta, D&D dá estrutura para as histórias, um meio para determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores lançam dados para resolver se seus ataques acertaram ou erraram, ou se os seus aventureiros podem escalar um penhasco, rolar para longe do ataque de um raio mágico, ou realizar alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas o dado torna alguns resultados mais prováveis do que outros.

Mestre (M): OK, um de cada vez. Phillip, você está olhando para as gárgulas?

Phillip: Sim. Existe alguma insinuação de que elas podem ser criaturas e não decorações?

M: Faça um teste de Inteligência.

Phillip: Minha perícia Investigação se aplica?

M: Com certeza!

Phillip (rolando um d20): Ugh. Sete.

M: Eles se parecem com decorações para você. E Amy, Riva está verificando a ponte?

No jogo de DUNGEONS & DRAGONS, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e monta um grupo com outros aventureiros (interpretado por seus amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, uma cidade em ruínas, um castelo assombrado, um templo perdido nas profundezas da selva, ou uma caverna cheia

de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver quebra-cabeças, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e descobrir itens mágicos fabulosos e outros tesouros.

Um jogador, no entanto, assume o papel de Mestre (M), o principal contador de histórias do jogo e árbitro das regras. O Mestre cria aventuras para os personagens, que navegam por seus perigos e decidem quais caminhos explorar. O Mestre descreve a entrada do Castelo Ravenloft e os jogadores decidem o que querem que seus aventureiros façam. Será que eles vão atravessar a perigosa ponte? Se amarrarão uns aos outros com corda para minimizar a chance de que alguém caia se a ponte não resistir? Ou lançar um feitiço que os carregue por sobre o abismo?

Em seguida, o Mestre determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o ocorrido. Já que o Mestre pode improvisar para reagir a qualquer coisa que os jogadores tentarem, D&D é infinitamente flexível, e cada aventura pode ser emocionante e inesperada.

O jogo não tem um fim real; quando uma história ou busca termina, outra pode começar, criando uma história contínua chamada de **campanha**. Muitas pessoas que jogam D&D mantêm suas campanhas através de meses ou anos, reunindo-se com seus amigos toda semana (ou menos) para continuar a história de onde pararam. Os aventureiros aumentam seus poderes na medida em que a campanha continua. Cada monstro derrotado, cada aventura concluída, e cada tesouro encontrado não só contribui para a continuação da história, mas também proporciona novas habilidades aos aventureiros. Este aumento de poder é refletido pelo nível de um aventureiro.

Não existe ganhar ou perder em DUNGEONS & DRAGONS, pelo menos, não do jeito que esses termos são geralmente entendidos. Juntos, o Mestre e os jogadores criam uma história emocionante de aventureiros corajosos que enfrentam perigos mortais. Às vezes, um aventureiro pode vir a ter um fim terrível, dilacerado por monstros ferozes ou por um vilão nefasto. Mesmo assim, os outros aventureiros podem procurar uma poderosa magia para reviver seu camarada caído, ou o jogador pode optar por criar um novo personagem para continuar jogando. O grupo pode não conseguir completar uma aventura com sucesso, mas se todos tiveram um bom divertimento e criaram uma história memorável, todos eles ganham.

MUNDOS DE AVENTURAS

Os vários mundos do jogo DUNGEONS & DRAGONS são lugares de magia e monstros, de bravos guerreiros e aventuras espetaculares. Eles começam como uma forma de fantasia medieval e, em seguida, adicionam-se as criaturas, os lugares, e a magia que fazem desses mundos algo único.

Os mundos do jogo DUNGEONS & DRAGONS existem dentro de um vasto cosmos chamado **multiverso**, ligados de maneiras estranhas e misteriosas um ao outro e em outros planos de existência, tais como o Plano Elemental de Fogo e as Infinitas Profundezas do Abismo. Dentro deste multiverso existe uma

variedade infinita de mundos. Muitos deles foram publicados como cenários oficiais para o jogo de D&D. As lendas dos cenários de Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara, e Eberron foram tecidas de maneira a fabricar este multiverso. Paralelamente a estes mundos, existem centenas de milhares de outros, criados por gerações de jogadores de D&D para seus próprios jogos. E no meio da riqueza deste multiverso, o Mestre pode criar um mundo próprio.

Todos esses mundos compartilham características, mas cada mundo está separado por sua própria história e cultura, monstros e raças distintos, geografia fantástica, masmorras antigas e conspirações de vilões. Algumas raças têm traços incomuns em mundos diferentes. Os halflings do cenário Dark Sun, por exemplo, são canibais que habitam selvas e os elfos são nômades do deserto. Alguns mundos apresentam raças desconhecidas em outros cenários como os Forjados Bélicos, os soldados de Eberron criados e imbuídos de vida para lutar na Última Guerra. Alguns mundos são dominados por uma grande história, como a Guerra da Lança que desempenha um papel central no cenário de Dragonlance. Mas todos eles são mundos de D&D, e você pode usar as regras neste livro para criar um personagem e jogar em qualquer um deles.

O Mestre pode situar a campanha em um desses mundos ou em um que ele criou. Devido a enorme diversidade entre os mundos de D&D, fale com o Mestre sobre alguma regra da casa que pode afetar o jogo. Em última análise, o Mestre é a autoridade sobre a campanha e o cenário, mesmo que este cenário seja um mundo publicado.

COMO USAR ESTAS REGRAS

O documento Regras Básicas de D&D está dividido em três partes.

A **Parte 1** trata da criação de um personagem, proporcionando as normas e orientações que o jogador precisa para criar o personagem que irá interpretar no jogo. Ela inclui informações sobre as várias raças, classes, antecedentes, equipamentos, e outras opções de personalização que o jogador pode escolher. Muitas das regras da parte 1 dependem do material das partes 2 e 3.

A **Parte 2** detalha as regras de como jogar, indo além das noções básicas descritas nesta introdução. Esta parte aborda os tipos de rolagens de dados que o jogador faz para determinar sucesso ou fracasso nas tarefas que tenta realizar, e descreve as três grandes categorias de atividade no jogo: exploração, interação e combate.

A **Parte 3** descreve tudo sobre magia. Abrange a natureza da magia nos mundos de D&D, as regras para conjuração, e uma seleção de magias típicas disponíveis para uso mágico dos personagens (e monstros) no jogo.

COMO JOGAR

O jogo de DUNGEONS & DRAGONS se desenrola de acordo com esse padrão básico.

1. O Mestre descreve o ambiente. O Mestre diz aos jogadores onde seus aventureiros estão e o que está em torno deles, apresentando as opções básicas que são visíveis (quantas portas levam para fora de uma sala, o que está sobre uma mesa, quem está na taverna, e assim por diante).

2. Os jogadores descrevem o que eles querem fazer. Às vezes, um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Vamos entrar na porta à leste", por exemplo. Outras vezes, diferentes aventureiros fazem coisas diferentes: um aventureiro pode procurar um tesouro, enquanto um segundo examina um símbolo esotérico gravado em uma parede e um terceiro vigia para ver se nenhum monstro aparece. Os jogadores não precisam usar turnos, mas o Mestre ouve cada jogador e decide como resolver essas ações.

Às vezes, a resolução de uma tarefa é fácil. Se um aventureiro quer atravessar a sala e abrir a porta, o Mestre pode apenas dizer que ela se abre e descrever o que está além dela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha ou alguma outra circunstância pode tornar-se um desafio para o jogador completar a tarefa. Nesses casos o Mestre decide o que acontece, muitas vezes contando com a jogada de um dado para determinar os resultados da ação.

3. O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros. Descrever os resultados muitas vezes leva a outro ponto decisivo, o que traz o fluxo do jogo de volta ao passo 1.

Este padrão se mantém mesmo se os aventureiros estiverem explorando cautelosamente uma ruína, conversando com um príncipe desonesto, ou engajados em um combate mortal contra um dragão poderoso. Em determinadas situações, particularmente em um combate, a ação é mais estruturada e os jogadores (e o Mestre) se revezam escolhendo e resolvendo as ações. Mas na maior parte do tempo o jogo é fluido e flexível, adaptando-se às circunstâncias da aventura.

Muitas vezes a ação de uma aventura tem lugar na imaginação dos jogadores e do Mestre, contando com as descrições verbais do Mestre para definir a cena. Alguns Mestres gostam de usar música, arte, ou efeitos sonoros gravados para ajudar a definir o ânimo, e muitos jogadores e Mestres costumam adotar diferentes vozes para os vários aventureiros, monstros e outros personagens que interpretam no jogo. Às vezes, o Mestre pode traçar um mapa e usar marcadores ou figuras em miniatura para representar cada criatura envolvida em uma cena, para ajudar os jogadores a manter o controle de onde todos estão.

DADO DE JOGO

O jogo usa dados poliédricos com diferentes quantidades de lados. Um jogador ou Mestre pode encontrar dados como estes em lojas de jogos e em muitas livrarias.

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

Dados percentuais, ou d100, funcionam de maneira um pouco diferente. É possível gerar um número entre 1 e 100 rolando dois dados de dez lados numerados de 0 a 9. Um dos dados (designado antes da rolagem) será o dígito das dezenas, e o outro das unidades. Numa rolagem de 7 e 1, por exemplo, o resultado será de 71%. Dois zeros representam 100. Alguns dados de dez lados estão numerados em dezenas (00, 10, 20, e assim por diante), o que torna mais fácil distinguir o dígito das dezenas. Neste caso, uma rolagem de 70 e 1, será 71%, e 00 e 0 será 100%.

Quando o jogador precisa rolar um dado, as regras dirão quantos dados de um certo tipo devem ser jogados, bem como quais modificadores adicionar. Por exemplo, "3d8 + 5" significa que o

jogador jogou três dados de oito faces, somou todos os resultados e adicionou mais 5 ao total.

A mesma definição "d" aparece nas expressões "1d3" e "1d2." Para simular a rolagem de 1d3, jogue um d6 e divida o resultado da jogada por 2 (arredondando para cima). Para simular a rolagem de 1d2, jogue qualquer dado e atribua um 1 ou 2 para a jogada dependendo se o resultado for par ou ímpar. (Como alternativa, se o número rolado for mais do que a metade do número total de lados do dado, o resultado será um 2).

O D20

O golpe da espada de um aventureiro feriu um dragão ou apenas arrancou algumas de suas escamas duras como ferro? Será que o ogro acredita em um blefe ultrajante? Pode um personagem atravessar nadando um rio furioso? Pode um personagem evitar o dano da explosão de uma bola de fogo, ou ele sofrerá o dano total? Em casos em que o resultado de uma ação é incerto, o jogo de DUNGEONS & DRAGONS se baseia em jogadas de um dado de 20 lados, o d20, para determinar o sucesso ou fracasso.

Cada personagem e monstro no jogo tem capacidades definidas por seis **valores de atributo**. Os atributos são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, e que normalmente variam de 3 a 18 para a maioria dos aventureiros. (Monstros podem ter pontuações tão baixas quanto 1 ou tão altas quanto 30). Estes valores de atributos, e os **modificadores de atributos** deles derivados, são a base para quase todas as jogadas de d20 que um jogador realizar em nome de um personagem ou monstro.

Testes de atributo, jogadas de ataque e testes de resistência são os três tipos principais de jogadas de d20, que formam o núcleo das regras do jogo. Todos os três seguem estes passos simples.

1. Role o dado e adicione um modificador. Role um d20 e adicione o modificador relevante. Este é tipicamente o modificador derivado de um dos seis valores de atributo e, às vezes, incluem um bônus de proficiência que refletem uma habilidade especial do personagem. (Veja o capítulo 1 para obter mais detalhes sobre cada atributo e como determinar o modificador de um atributo).

2. Aplique os bônus ou penalidades circunstanciais. Uma característica de classe, uma magia, uma circunstância particular, ou algum outro efeito pode dar um bônus ou uma penalidade para o teste.

3. Compare o total a um número alvo. Se o total for igual ou superior ao número alvo, o teste de atributo, a jogada de ataque ou o teste de resistência obteve um sucesso. Caso contrário, será um fracasso. O Mestre é geralmente quem determina o valor do número alvo e diz aos jogadores se o teste de atributo, as jogadas de ataque ou os testes de resistência obtiveram sucesso ou fracasso.

O número alvo para um teste de atributo ou um teste de resistência é chamado de **Classe de Dificuldade** (CD). O número alvo para uma jogada de ataque é a **Classe de Armadura** (CA). Esta regra simples governa a resolução da maioria das tarefas no D&D. O capítulo 7 prevê regras mais detalhadas para usar o d20 no jogo.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Às vezes, um teste de atributo, jogada de ataque, ou teste de resistência é modificado por situações especiais chamadas de vantagem e desvantagem. Uma vantagem reflete circunstâncias positivas em torno da jogada de um d20, enquanto a desvantagem

reflete o oposto. Quando o jogador possuir uma vantagem ou uma desvantagem, ele joga um segundo d20 quando realizar a rolagem. O jogador usa a rolagem mais elevada das duas jogadas quando tiver vantagem, e usa a rolagem menor se tiver desvantagem. Por exemplo, se o jogador tem desvantagem e rolar um 17 e um 5, ele usará o 5. Se tiver vantagem e rolar esses mesmos números, ele usará o 17.

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

O ESPECÍFICO VENCE O GERAL

Este livro contém as regras, especialmente nas partes 2 e 3, que governam a forma como o jogo se desenrola. Dito isto, muitos traços raciais, características de classe, magias, itens mágicos, habilidades de monstros, e outros elementos do jogo podem quebrar as regras gerais, de alguma forma, criando uma exceção à forma como o resto das regras funcionam. Lembre-se: Se uma regra específica contradizer uma regra geral, a regra específica vence.

Exceções às regras são geralmente pequenas. Por exemplo, muitos aventureiros não possuem proficiência com arco longo, mas os elfos da floresta possuem devido a um traço racial. Este traço cria uma pequena exceção no jogo. Outros exemplos de quebra de regras são mais evidentes. Por exemplo, um aventureiro normalmente não pode atravessar paredes, mas algumas magias tornam isso possível. A magia é responsável pela maior parte das grandes exceções às regras.

ARREDONDAR PARA BAIXO

Há mais uma regra geral que um jogador precisa saber no início. Sempre que dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo se ele acabar em uma fração, mesmo que a fração seja uma metade ou mais.

AVENTURAS

DUNGEONS & DRAGONS consiste em um grupo de personagens que embarcam em uma aventura que o Mestre lhes apresenta. Cada personagem carrega capacidades particulares para a aventura na forma de valores de atributos e perícias, características de classe, traços raciais, equipamentos e itens mágicos. Cada personagem é diferente, com vários pontos fortes e fracos, de modo que o melhor grupo de aventureiros é aquele em que os personagens complementam-se e cobrem os pontos fracos de seus companheiros. Os aventureiros devem cooperar para completar com sucesso a aventura.

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 em uma prateleira, ajustada e modificada para atender às necessidades e os desejos do Mestre. Em ambos os casos, uma aventura apresenta um cenário fantástico, pode ser um calabouço subterrâneo, um castelo em ruínas, uma região selvagem, ou uma cidade movimentada. Possui um rico elenco de personagens: os aventureiros criados e interpretado pelos jogadores na mesa, bem como os personagens do mestre (PdMs). Esses personagens podem ser patronos, aliados, inimigos, mercenários, ou apenas antecedentes adicionais em uma aventura. Frequentemente, um dos PdMs é um vilão cuja agenda dirige muito da ação da aventura.

Ao longo de suas aventuras, os personagens são confrontados com uma variedade de criaturas, objetivos e situações que eles tem de lidar

em algum momento. Às vezes, os aventureiros e outras criaturas fazem o seu melhor para matar ou capturar um ao outro em combate. Outras vezes, os aventureiros falam com outra criatura (ou mesmo um item mágico), com um objetivo em mente. E, muitas vezes, os aventureiros passam o tempo tentando resolver um quebra-cabeça, ultrapassar um obstáculo, encontrar algo oculto ou desvendar uma situação qualquer. Enquanto isso, os aventureiros exploram o mundo, tomam decisões sobre qual caminho percorrer e o que eles vão tentar fazer a seguir.

Aventuras variam em tamanho e complexidade. Uma aventura curta pode apresentar apenas alguns desafios, e pode durar não mais do que uma única sessão de jogo. Uma aventura longa pode envolver centenas de combates, interações e outros desafios, e durar dezenas de sessões de jogo, que se estendem por semanas ou meses de tempo real. Geralmente, o final de uma aventura é marcado pelos aventureiros se dirigindo de volta à civilização para descansar e desfrutar os despojos de seus trabalhos.

Mas isso não é o fim da história. Uma aventura pode ser pensada como um único episódio de uma série de TV, composta de múltiplas cenas emocionantes. A campanha é uma série completa - uma série de aventuras em sequência, com um grupo consistente de aventureiros seguindo uma narrativa do início ao fim.

OS TRÊS PILARES DE UMA AVENTURA

Os aventureiros podem tentar fazer qualquer coisa que seus jogadores imaginam, mas pode ser útil dividir estas atividades em três grandes categorias: exploração, interação social e combate.

Exploração inclui tanto o movimento dos aventureiros através do mundo e sua interação com objetos e situações que requerem sua atenção. Exploração consiste em uma troca de informações dos jogadores descrevendo o que eles querem que seus personagens façam, e do Mestre dizendo aos jogadores o que acontece como resultado destas ações. Em grande escala, pode envolver os personagens passando um dia atravessando uma planície ou uma hora explorando cavernas subterrâneas. Em menor escala, pode ser a ação de um personagem puxando uma alavanca em um calabouço para ver o que acontece.

Interação social representa os aventureiros conversando com alguém (ou algo). Pode ser o interrogatório de um batedor capturado para que revele a entrada secreta para um covil goblin, a obtenção de informações a partir de um prisioneiro resgatado, implorar misericórdia de um chefe orc, ou persuadir um espelho mágico a mostrar um local distante aos aventureiros.

As regras dos capítulos 7 e 8 revelam mais sobre exploração e interação social, assim como muitas características de classe no capítulo 3, e traços de personalidade no Capítulo 4.

Combate, o foco do capítulo 9, envolve os personagens e outras criaturas usando armas, magias, manobrando seu posicionamento, e assim por diante, todos em um esforço para derrotar seus adversários, mesmo que isso signifique matá-los, levá-los prisioneiros ou forçá-los à rendição. Combate é o elemento mais estruturado de uma sessão de D&D, com criaturas se revezando em turnos para que todos tenham oportunidade de agir. Mesmo no contexto de uma batalha campal, ainda há oportunidades para aventureiros tentarem acrobacias malucas, como escorregar por uma escada sobre um escudo, examinar o ambiente (talvez 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 algo mágico acontecendo. Seja benéfico ou prejudicial, a magia aparece frequentemente na vida de um aventureiro, e é o foco dos capítulos 10 e 11.

Nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS, os praticantes de magia são raros, diferenciando-se das massas de pessoas por seus talentos extraordinários. Pessoas comuns podem perceber a evidência da magia regularmente, mas elas são geralmente menores - um monstro fantástico, uma oração visivelmente correspondida, um mago andando pelas ruas com um escudo animado como seu guarda-costas.

Para os aventureiros, no entanto, a magia é a chave de sua sobrevivência. Sem a magia de cura dos clérigos e paladinos, os aventureiros rapidamente sucumbem aos seus ferimentos. Sem o apoio mágico edificante dos bardos e clérigos, os guerreiros poderiam ser subjugados por inimigos poderosos. Sem o poder mágico e a versatilidade de magos e druidas, cada ameaça seria ampliada em dez vezes.

A magia também é a ferramenta favorita dos vilões. Muitas aventuras são conduzidos pelas maquinações de conjuradores infernais que usam magia para fins malignos. Um líder de seita procura despertar um deus adormecido nas profundezas do mar, uma bruxa rapta jovens para drenar magicamente seu vigor, um mago louco trabalha para criar um exército de constructos com vida, um dragão começa um ritual místico para levantar-se como um deus da destruição - estas são apenas algumas das ameaças mágicas que os aventureiros podem enfrentar. Com a magia ao seu serviço, na forma de magias e 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 criar um personagem. O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. O jogador escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). O jogador também inventa a personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como representante do jogador no jogo, seu avatar no mundo de DUNGEONS & DRAGONS.

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

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

Ao longo deste capítulo, usamos o termo **ficha de personagem** para se referir a tudo aquilo que o jogador utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha de personagem formal (como aquela que se encontra no fim deste 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 o jogador 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 deste passo, 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. A raça mais comum entre os personagens dos jogadores são anões, elfos, halflings e humanos. Algumas raças também têm **sub-raças**, como o anão das montanhas ou o elfo da floresta. O Capítulo 2 fornece mais informações sobre essas raças.

A raça que o jogador 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 ancestrais. 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. Estes 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 elfos tendem a ser magos poderosos. Às vezes jogando 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 atributo, que o jogador determina no passo 3. O jogador deve anotar esses aumentos e lembrar-se de aplicá-los mais tarde.

O jogador deve registrar os traços concedidos por sua raça na sua ficha de personagem. Lembrando de anotar seus idiomas iniciais e seu deslocamento base também.

CONSTRUINDO BRUENOR, PARTE 1

Bob está sentado para criar seu personagem. Ele decidiu que um rude anão das montanhas se encaixa bem no personagem que ele quer para jogar. Ele observa todos os traços raciais dos anões em seu 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 amplamente a vocação de um personagem, quais talentos 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 de sua escolha de classe. Muitos desses benefícios são **características de classe** - um conjunto de habilidades (inclusive conjuração) que tornam um personagem diferente dos membros de outras classes. O 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.

O jogador deve anotar na ficha de personagem todas as características que sua classe lhe proporciona no 1º nível.

NÍVEL

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

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

O jogador deve anotar seu nível em sua ficha de personagem. Se o jogador partir de um nível mais alto, ele 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 a esse nível (Veja "Além do 1º Nível" mais adiante neste capítulo).

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Os Pontos de Vida de um personagem definem o quão resistente ele é em combate e outras situações perigosas. Os pontos de vida são determinados pelo Dado de Vida (abreviatura 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 a rolagem mais elevada possível para aquele dado, tal como indicado na descrição da classe. (O jogador também adiciona seu modificador de Constituição, que será determinado no passo 3.) Este será o seu **máximo de pontos de vida**.

O jogador deve anotar os pontos de vida do seu personagem em sua ficha de personagem. O jogador também deve registrar o tipo de Dado de Vida de seu personagem e o número de Dados de Vida que ele possui. Depois de um descanso, o jogador pode gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida (ver "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 o jogador vai anotar em sua ficha de personagem:

- Jogadas de ataque com armas em que o personagem é proficiente;
- Jogadas de ataque com magias que o personagem conjura;
- Testes de Atributo com perícias em que o personagem é proficiente;
- Testes de Atributo com ferramentas que o personagem é proficiente;
- Testes de Resistência que o personagem é proficiente;
- CDs dos testes de resistência das magias que o personagem conjura (explicado em cada classe de conjurador);

A classe determina as proficiências com armas, as proficiências em teste de resistência, e algumas das proficiências em perícias e ferramentas. (Atributos são descritos 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. O jogador deve certificar-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, na sua ficha de personagem.

O 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 (o dobro ou metade, por exemplo) antes de aplicado. Se uma circunstância sugere que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma rolagem, ou que ele deve ser multiplicado mais de uma vez, o jogador, no entanto, adiciona-o apenas uma vez, multiplica-o apenas uma vez, e o reduz pela metade apenas uma vez.

CONSTRUINDO BRUENOR, PARTE 2

Bob imagina Bruenor investindo para uma 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 em sua ficha de personagem.

Como um guerreiro de 1º nível, Bruenor tem 1 Dado de Vida - o d10 - e começa com pontos de vida iguais a 10+seu modificador de Constituição. Bob toma nota disto 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 uma pontuação, que deve ser anotada na ficha de personagem do jogador.

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

O jogador gera os seis **valores de atributo** do personagem aleatoriamente. Ele rola quatro dados de 6 faces e anota a soma dos três resultados mais altos. O jogador deve repetir este processo mais cinco vezes, de modo que tenha seis números. Se ele preferir economizar tempo ou não gosta da ideia do acaso determinar seus valores de atributo, ele pode usar as seguintes valores: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Agora o jogador deve atribuir cada um dos seis números rolados para cada um dos seis atributos de seu personagem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Depois, ele deve fazer as alterações de seus valores de atributo, como resultado de sua escolha racial.

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

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Cada descrição de classe, no capítulo 3 inclui uma seção oferecendo sugestões para construir rapidamente um personagem daquela classe, incluindo como atribuir os seus valores de atributo mais altos, um antecedente adequado para a classe, e magias iniciais.

CONSTRUINDO BRUENOR, PARTE 3

Bob decide usar o conjunto padrão de pontos (15, 14, 13, 12, 10, 8) para os atributos de Bruenor. Por ele ser um guerreiro, ele coloca o maior número de pontos, 15, em força. Seu próximo atributo mais alta, 14, vai para a Constituição. Bruenor pode ser um guerreiro ousado, mas Bob decide que quer que o anão seja 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 pontos de vida finais de Bruenor: 10 + modificador de Constituição de +3, chegando a um total de 13 pontos de vida.

VARIANTE: PERSONALIZAR VALORES DE ATRIBUTO

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

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

RESUMO DOS VALORES DE ATRIBUTO

Força

Características: Atletismo natural, poder físico

Importante para: Guerreiro

Melhoramentos Raciais:

Anão das Montanhas (+2)

Humano (+1)

Destreza

Características: Agilidade física, reflexos, equilíbrio

Importante para: Ladino

Melhoramentos Raciais:

Elfo (+2)

Humano (+1)

Halfling (+2)

Constituição

Características: Saúde, vigor, força vital

Importante para: Todos

Melhoramentos Raciais:

Anão (+2)

Humano (+1)

Halfling Robusto (+1)

Inteligência

Características: Acuidade mental, recordar informações, perícia analítica

Importante para: Mago

Melhoramentos Raciais:

Alto Elfo (+1)

Humano (+1)

Sabedoria

Características: Consciência, intuição, perspicácia

Importante para: Clérigo

Melhoramentos Raciais:

Anão das Colinas (+1)

Humano (+1)

Elfo da Floresta (+1)

Carisma

Características: Confiança, eloquência, liderança

Importante para: Líderes e personagens diplomáticos

Melhoramentos Raciais:

Halfling Pés-leves (+1)

Humano (+1)

Custo de Pontos de Valores de Atributos. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de atributo mais alto que o jogador pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as melhorias raciais. O jogador não pode iniciar com um atributo menor que 8.

Este 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 média e quase iguais (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre esses extremos.

4. DESCREVA O PERSONAGEM

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

Usando as informações do Capítulo 4, o jogador pode detalhar a aparência física e os traços de personalidade de seu

personagem. O jogador deve escolher a **tendência** (a bússola moral que orienta suas decisões) de seu personagem e seus **ideais**. O Capítulo 4 também ajuda a identificar as coisas mais caras ao personagem, chamadas de **vínculos**, e as **fraquezas** que um dia poderão miná-lo.

Os **antecedentes** do personagem descrevem de onde ele veio, 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 o jogador para criar um antecedente que mais se ajuste ao seu conceito de personagem.

Um antecedente dá 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. O jogador deve anotar esta informação, juntamente com a personalidade que desenvolveu para o personagem na sua ficha de personagem.

ATRIBUTOS DO PERSONAGEM

O jogador 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.

Um personagem com Destreza alta é provavelmente ágil e esbelto, enquanto um personagem com Destreza baixa pode ser tanto desengonçado e estranho quanto 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 doente ou frágil.

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 alheio.

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

CONSTRUINDO BRUENOR, PARTE 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 pátria quando ele era muito jovem. Ele cresceu trabalhando como ferreiro nas aldeias remotas do Vale do Vento Gélido. Mas Bruenor tem um destino heróico - recuperar sua pátria - assim Bob escolhe o antecedente herói popular para seu anão. Ele anota as proficiências e a característica especial que este antecedente lhe 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 popular, 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 para com os 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. O jogador deve anotar estes equipamentos em sua ficha de personagem. Todos esses itens são detalhados no Capítulo 5.

Em vez de tomar o equipamento fornecido pela classe e os antecedentes, o jogador pode comprar o seu equipamento inicial. O jogador 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, o jogador também pode ter uma bugiganga sem nenhum custo (consulte a tabela de Bugigangas no final do Capítulo 5).

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

CLASSE DE ARMADURA

A **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 + o modificador de Destreza. Se o personagem usa uma armadura, porta um escudo, ou ambos, calcula a CA usando as regras do Capítulo 5. O jogador 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. Há desvantagens em usar armaduras ou escudos se o personagem não tiver a proficiência necessária, conforme explicado no Capítulo 5.

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

CUSTO DE PONTOS DE VALORES DE ATRIBUTO

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

VALORES DE ATRIBUTO 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

ARMAS

Para cada arma que o personagem porte, o jogador deve calcular o modificador que ele irá usar quando atacar ou causar dano com a arma.

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

- Para ataques com **armas corpo a corpo**, o jogador usa seu modificador de Força para jogadas de ataque e dano. Quando a arma possuir a propriedade acuidade, como uma rapieira, o jogador pode usar seu modificador de Destreza ao invés disso.
- Para ataques com **armas à distância**, o jogador usa seu modificador de Destreza para jogadas de ataque e dano. Quando a arma possuir a propriedade arremesso, como uma machadinha, o jogador pode usar seu modificador de Força ao invés disso.

CONSTRUINDO BRUENOR, PARTE 5

Bob anota o equipamento inicial proveniente da classe de guerreiro e do antecedente de herói popular. Seu equipamento inicial inclui cota de malha e um escudo, que se combinam para deixar Bruenor com uma Classe de Armadura 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 os ataques e os danos. Seu bônus de ataque é o seu modificador de Força (+3) além de seu bônus de proficiência (+2), chegando a um total de +5. O machado de batalha causa 1d8 pontos de dano cortante e Bruenor adiciona seu modificador de Força ao dano quando ele ataca, num total de 1d8 +3 de dano cortante. Quando arremessar uma machadinha, Bruenor tem o mesmo bônus de ataque (machadinhas, como armas de arremesso, usam a força para ataques e danos), e a arma causa 1d6 +3 de dano.

6. REÚNA UM GRUPO

A maioria dos personagens de D&D não trabalham sozinhos. 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. O jogador 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 empreender juntos.

ALÉM DO 1º NÍVEL

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

Quando o personagem ganha um nível, sua classe muitas vezes lhe concede características adicionais, conforme detalhado na descrição da classe. Algumas dessas características (benefícios) permitem que o jogador aumente seus valores de atributo, seja aumentando dois valores de atributo em 1 ponto ou aumentando um único valor de atributo em 2. O jogador 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 o jogador ganha um nível, ele ganha 1 dado de vida adicional. O jogador deve rolar este Dado de Vida e adicionar seu modificador de Constituição ao resultado, adicionando o total ao seu máximo de pontos de vida. Alternativamente, o jogador pode usar o valor fixo indicado pela sua classe, que é o resultado médio da rolagem 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 ele tenha atingido. Por exemplo, quando Bruenor atingir o 8º nível de guerreiro, ele aumenta seu valor de Constituição de 17 para 18, aumentando assim 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 o jogador precisa para avançar seus níveis do 1º ao 20º, e o bônus de proficiência para personagens desses níveis. Consulte as informações da descrição das classes de personagem para ver quais as outras melhorias que seu personagem 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; eles são uma descrição geral de como a experiência de jogo muda na medida em que os personagens ganham níveis.

No primeiro estágio (níveis 1-4), os personagens são efetivamente aventureiros aprendizes. Eles estão aprendendo sobre as características que os definem como membros de uma classe em particular, incluindo as principais escolhas que identificam suas habilidades de classe na 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 plantações locais ou aldeias.

No segundo estágio (níveis 5-10), os personagens começam a seguir em frente por conta própria. Muitos conjuradores ganham acesso ao 3º nível de magia no início deste estágio, alcançando um novo limiar de poder mágico com magias como *bola de fogo* e *relâmpago*. Neste nível, muitas classes de usuários de armas adquirem a capacidade de realizar mais de um ataque por rodada. Os personagens deste estágio tornaram-se importantes, enfrentando perigos que ameaçam cidades e reinos.

No terceiro estágio (níveis 11-16), os personagens alcançaram um nível de poder tal que passam a se situar bem acima do povo comum e os torna especiais, até mesmo entre outros aventureiros. No 11º nível, muitos conjuradores 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 lhes permitem realizar mais ataques ou fazer coisas impressionantes com tais ataques. Estes aventureiros poderosos muitas vezes confrontam ameaças em regiões ou mesmo continentes inteiros.

No quarto estágio (níveis 17-20), os personagens atingem o auge de seus benefícios de classe, tornando-se arquétipos heróicos (ou vilanicos) 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 PERSONAGENS

Pontos de Experiência	Nível	Bônus de 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 DO MUNDO DE DUNGEONS & DRAGONS - Águas Profundas, a Cidade Livre de Greyhawk, ou até mesmo a estranha Sigil, a Cidade das Portas - sobrecarrega os sentidos. Vozes tagarelam em inúmeros idiomas diferentes. O cheiro de comidas de dezenas de diferentes cozinhas se misturam com os odores de ruas tumultuadas e da falta de 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 destas raças mais comuns existem verdadeiras espécies exóticas: um poderoso draconato, abrindo caminho entre a multidão aqui, e um tiefling astuto à espreita nas sombras com malícia em seus olhos ali. Um grupo de gnomos ri enquanto um deles ativa 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, tentando ganhar a vida em um mundo que teme a sua espécie. O Livro do Jogador possui mais informações sobre essas raças incomuns.

A ESCOLHA DE UMA RAÇA

Os humanos são a raça mais comum no mundo de D&D, mas vivem e trabalham ao lado de anões, elfos, halflings, e inúmeras outras espécies fantásticas. Um personagem do jogador pertence a um desses povos.

Nem toda raça inteligente do multiverso é apropriada para um aventureiro controlado pelo jogador. Anões, elfos, halflings e humanos são as raças mais comuns em um grupo de aventureiros típico. Outras raças e sub-raças são menos comuns entre os aventureiros.

A escolha da raça afeta muitos aspectos diferentes de um personagem. Estabelece qualidades fundamentais que existem ao longo da carreira de aventuras do personagem. Ao tomar essa decisão, o jogador deve ter em mente com que tipo de personagem ele quer jogar. Por exemplo, um halfling pode 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 de um personagem não só afeta seus valores de atributo e traços, mas também fornece as pistas para a construção da história do personagem. A descrição de cada raça neste capítulo inclui informações para ajudar o jogador a interpretar um personagem daquela raça, incluindo sua personalidade, aparência física, características da sociedade e as tendências mais comuns entre as raças. Estes detalhes são sugestões para ajudar o jogador a pensar sobre seu personagem; os aventureiros podem divergir bastante dos padrões da raça. É importante o jogador considerar porquê seu personagem é diferente, uma maneira fácil de escolher seus antecedentes e os traços da personalidade de seu personagem.

TRAÇOS RACIAIS

A descrição de cada raça inclui traços raciais que são comuns aos membros dessa raça. As seguintes entradas apresentam os traços da maioria das raças.

AJUSTE DE ATRIBUTO

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

IDADE

A idade observa com quantos anos um membro da raça é considerado adulto, bem como a expectativa de vida dos membros da raça. Esta informação pode ajudar o jogador a decidir com quantos anos de idade seu personagem iniciará o jogo. O jogador pode escolher qualquer idade para seu personagem, o que pode explicar alguns de seus valores de atributo. Por exemplo, se o jogador 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 têm predisposição para certas tendências, descritas no tópico Tendência na descrição da raça. Este padrão não é obrigatório para o personagem do jogador, mas considerar qual o motivo de seu anão ser caótico, em desacordo com a sociedade anã que é leal, por exemplo, pode ajudar o jogador a definir melhor seu personagem.

DESLOCAMENTO

O deslocamento de um personagem determina o quanto longe ele pode se mover quando viajar (Capítulo 8) ou em combate (Capítulo 9).

IDIOMAS

Em virtude da raça, um 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 tem os traços da raça parente, além de características especificadas 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 Dragonlance, por exemplo, os anões das montanhas e os anões das colinas vivem juntos como diferentes clãs do mesmo povo, mas nos Reinos Esquecidos, eles vivem distantes em reinos separados e chamam-se 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, aquilino e várias vezes quebrado do anão — bem como sua barba vermelha, raiada de branco, mas ainda cor de fogo — surgiu como uma grata visão para Drizzt. "Eu sabia que ia te encontrar encrocado se saísse pra te procurar!"

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

Reinos ricos em antiga grandeza, salões esculpidos nas raízes das montanhas, o eco de picaretas e martelos nas minas profundas e nas forjas em chamas, um compromisso com o clã e a tradição, e um ódio ardente de goblins e orcs - estas linhas comuns unem todos os anões.

BAIXOS E ROBUSTOS

Audazes e resistentes, os anões são conhecidos como hábeis guerreiros, mineiros e trabalhadores em pedra e metal. Embora tenham menos de 1,50m de altura, os anões são tão largos e compactos que podem pesar tanto quanto um humano com quase 60cm a mais, em altura, que um anão. E também são tão ou mais corajosos e resistentes do que qualquer povo mais alto.

A pele dos anões varia do marrom escuro a uma matiz mais pálida tingida de vermelho, mas os tons mais comuns são o castanho claro ou bronzeado, como certos tons terrosos. O cabelo são longos, mas de estilos simples, geralmente negros, cinzentos ou castanhos, embora anões mais pálidos frequentemente possuem cabelos ruivos. Anões machos valorizam altamente suas barbas e preparam-nas com cuidado.

LONGAS MEMÓRIAS, LONGOS RANCORES

Anões podem viver mais de 400 anos, de modo que os anões mais antigos ainda vivos muitas vezes se lembram de um mundo muito diferente. Por exemplo, alguns dos anões mais antigos que vivem na Cidadela de Felbarr (nos Reinos Esquecidos) lembram do dia, mais de três séculos atrás, em que os orcs conquistaram sua fortaleza forçando-os a um exílio que durou mais de 250 anos. Esta longevidade concede aos anões uma perspectiva sobre o mundo que falta às raças mais efêmeras, como os humanos e os halflings.

Anões são sólidos e duradouros como suas amadas montanhas, resistindo à passagem dos séculos com estóica resistência e poucas mudanças. Eles respeitam as tradições de seus clãs, traçando a história de seus ancestrais de volta para a fundação de suas mais antigas fortalezas, na juventude do próprio mundo, e não abandonam essas tradições facilmente. Parte dessas tradições é a devoção aos deuses dos anões, que defendem seus ideais de trabalho zeloso, habilidade em combate, e devoção à forja.

Os anões são determinados e leais, fieis à sua palavra e decididos na ação, às vezes ao ponto de serem teimosos. Muitos anões têm um forte senso de justiça, e demoram a esquecer erros cometidos contra eles. Uma injustiça cometida contra um anão é uma ofensa para todo seu clã, então, aquilo 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 jóias finas e, em alguns anões, esse amor acaba na avareza. Seja qual for a riqueza que os anões não podem extrair de 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 destas cidades estejam fora dos limites até mesmo para eles.

A unidade chefe de uma sociedade anã é o clã, e os anões valorizam altamente sua posição social. Mesmo anões que vivem longe de seus próprios reinos valorizam suas identidades e filiações de clãs, e reconhecem os anões relacionados a ele. Não possuir um clã é o pior destino que pode acontecer a um anão.

Anões em outras terras são tipicamente armeiros, armadureiros, joalheiros e artesãos; alguns são mercenários. Guarda-costas anões são procurados pela sua coragem e lealdade, e são bem recompensado por seus serviços.

DEUSES, OURO E CLÃ

Anões que seguem uma vida de aventuras podem ser motivados pelo desejo por tesouros - para seu próprio bem pessoal, 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 séculos atrás.

LENTO PARA CONFIAR

Anões convivem razoavelmente bem com a maioria das outras raças. "A diferença entre um conhecido e um amigo é de cerca de uma centena de anos", é um ditado anão que pode ser um exagero, 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. Difícil prever o que um elfo vai fazer a seguir; quando o martelo encontra a cabeça do orc, eles tanto podem começar a cantar como sacar uma espada. Eles são volúveis e fúteis. No entanto, se pode dizer duas coisas sobre eles: Eles não têm muitos ferreiros, mas os que têm fazem muito bem o seu trabalho. E quando orcs ou goblins avançam pelas montanhas, é bom ter um elfo à sua volta. Talvez não tão bom quanto um anão, mas sem dúvida, eles odeiam os orcs tanto quanto nós."

Halflings. "Claro, eles são gente agradável. Mas mostre-me 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 parentes - talvez uma filha ou neta - que têm mãos e coração tão bons quanto o dela. Só assim você pode fazer um amigo humano. E os assiste 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."

NOMES ANÕES

O nome de um anão é concedido pelo ancião de um clã, de acordo com a tradição. Cada nome anão tem sido utilizado e reutilizado através das gerações. O nome de um anão pertence ao clã, não ao indivíduo. Se ele o usar indevidamente ou trazer vergonha para o clã, este irá retirar o nome do anão. Qualquer anão que desonrar seu nome e perdê-lo, está proibido por lei a usar qualquer outro nome dos anões em seu lugar.

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

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

Nomes de Clãs: Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES

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

Ajuste de Atributo: A Constituição aumenta em 2.

Idade: Anões tornam-se maduros no mesmo ritmo dos humanos, mas são considerados jovens até atingirem a idade de 50 anos. Vivem cerca de 350 anos em média.

Tendência: A maioria dos anões são leais, acreditando 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 medem entre 1,20m e 1,50m de altura e pesam cerca de 70kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento: O deslocamento base de caminhada de um anão é de 7,5 metros (5 quadrados). Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.

Visão no Escuro: Acostumado a vida subterrânea, um anão tem uma visão superior no escuro e na penumbra. O anão enxerga na penumbra até 18m (12 quadrados), como se fosse na claridade, e no escuro como se fosse na penumbra. O anão não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência dos Anões: O anão tem vantagem em testes de resistência contra venenos, e resistência contra dano de veneno (explicado no Capítulo 9).

Treinamento de Combate dos Anões: O anão tem proficiência com o machado de guerra, machadinha, martelo de arremesso e martelo de guerra.

Proficiência em Ferramentas: Um anão adquire proficiência em uma ferramenta de artesão de sua escolha entre: ferramentas de Ferreiro, Suprimentos de Cervejeiro ou ferramentas de Pedreiro.

Ligação com Rochas: Sempre que um anão realizar um teste de Inteligência (História) relacionado com a origem de um trabalho em pedra, ele é considerado Proficiente na Perícia História e adiciona o dobro do seu Bônus de Proficiência no teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.

Idiomas: O anão pode falar, ler e escrever Comum e Anão. O

idioma anão é repleto de consoantes duras e sons guturais, e essas características trespassam como sotaque para qualquer outra língua um anão falar.

Sub-Raça: Existem duas sub-raças principais de anões nos mundos de D&D: anões das colinas e anões das montanhas. O jogador deve escolher uma destas sub-raças.

ANÃO DAS COLINAS

O anão das colinas têm sentidos aguçados, intuição profunda, e notável resiliência. Os anões dourados de Faerûn que vivem em seu poderoso reino ao sul do continente, são anões das colinas, assim como os exilados Neidar e os depreciáveis Klar de Krynn no cenário de Dragonlance.

Ajuste de Atributo. A Sabedoria aumenta em 1.

Resistência dos Anões. Os pontos de vida máximos aumentam em 1, e cada vez que o anão das colinas ganha um nível, ele recebe 1 ponto de vida adicional.

ANÃO DAS MONTANHAS

Os anões das montanhas são fortes e resistentes, acostumados a uma vida difícil em um terreno íngreme. Esses anões são provavelmente os mais altos (para um anão), e tendem a possuir uma coloração mais clara. Os anões do escudo do norte Faerûn, bem como o clã governante Hylar e os clã nobres Daewar de Dragonlance, são anões das montanhas.

Ajuste de Atributo. A Força aumenta em 2.

Treino em Armaduras dos Anões. O anão das montanhas adquire proficiência em armaduras leves e médias.

DUERGAR

Nas cidades das profundidades do Subterrâneo vivem os duergar, ou anões cinzentos. Estes perversos e furtivos comerciantes de escravos invadem o mundo da superfície para capturar escravos, em seguida, vendem suas presas para outras raças do Subterrâneo. Eles têm habilidades mágicas inatas para tornarem-se invisíveis e crescerem temporariamente para tamanho 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, mas não inteiramente sendo parte dele. 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.

DELGADOS 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 mais de 1,50m até pouco mais de 1,80m de altura. Eles são mais delgados do que os humanos, pesando entre 45kg a 65kg 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 variam 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 pêlos faciais e poucos pêlos no corpo. Eles preferem roupas elegantes em cores brilhantes, e gostam de jóias simples, mas belas.

UMA PERSPECTIVA ATEMPORAL

Elfos podem viver bem mais de 700 anos, isso lhes dá 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 mais provavelmente mais curiosos do que gananciosos. Elfos tendem a permanecer distantes e não se incomodam com uma pequena dose de acaso. No entanto, ao perseguir um objetivo, aventurar-se em uma missão ou aprender 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 severa.

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 da 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 em batalha.

REINOS ESCONDIDOS NA FLORESTA

A maioria dos elfos habitam pequenas aldeias florestais escondidas entre as árvores. Elfos caçam, coletam e cultivam seus alimentos, e sua perícia e magia lhes permitem 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 levam uma boa vida negociando itens artesanais por metais (pois eles não têm interesse na mineração).

Os elfos encontrados fora de suas terras são, comumente, menestrelis 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 a suas expectativas - normalmente os não-elfos. Ainda assim, eles podem encontrar o bem em qualquer um.

Anões. "Anões são chatos, simplórios desajeitados. Mas o que lhes falta em humor, sofisticação e boas maneiras, lhes sobra em bravura. E 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 digna de escárnio. Eles são boa gente, se preocupam uns com os outros e cultivam seus jardins, e já provaram-se mais durões do que aparentam quando surge uma necessidade."

Humanos. "Tudo com pressa, sua ambição 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 de apreciar suas façanhas. Eles poderiam apenas desacelerar e aprender um pouco de refinamento."

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, por isso, eles procuram carreiras que lhes permita viajar livremente. Elfos também gostam de exercitar suas habilidades marciais ou ampliar seus poderes mágicos, e uma vida como aventureiro lhes permite fazê-lo. Alguns podem ser rebeldes, geralmente contra a repressão injusta, enquanto outros podem ser campeões de causas justas.

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 outros que ainda os veem como jovens podem continuar a chamá-los 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. Além disso, cada elfo tem um nome de família (sobrenome), 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, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Miale, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia.

Sobrenomes (traduções comuns): Amakiir (Jóia Florida), Amastacia (Flor das Estrelas), Galanodel (Sussurro da Lua), Holimion (Orvalho dos Diamantes), Liadon (Fronha de

Prata), Meliamne (Calcanhar de Carvalho), Nailo (Brisa da Noite), Siannodel (Córrego Lunar), Ilphelkiir (Pétala Preciosa), Xiloscient (Pétala de Ouro).

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS

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

Ajuste de Atributo. A 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 auto-expressão, assim, eles se inclinam fortemente em direção aos suaves aspectos do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade alheira, bem como a sua própria, e são geralmente bondosos.

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

Deslocamento: O deslocamento base de caminhada é 9 metros (6 quadrados).

Visão no Escuro: Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, o elfo possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Um elfo pode enxergar na penumbra até 18m (12 quadrados), como se fosse na claridade, e no escuro como se fosse na penumbra. O elfo não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Sentidos Aguçados: O elfo tem proficiência na perícia Percepção.

Ancestral Féérico: O elfo tem vantagem nos testes de resistência contra ser enfeitiçado e é imune a magias de sono.

Transe: Elfos não precisam dormir. Em vez disso eles meditam profundamente, permanecendo semi-consciente, durante 4 horas por dia. (A palavra comum para tal meditação é "transe".) Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar; esses sonhos na verdade são exercícios mentais que tornaram-se reflexivos através de anos de prática. Depois de descansar desta forma, o elfo tem os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.

Idiomas: Um elfo 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 variada, e suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem essa língua para que possam adicionar canções élficas ao seu repertório.

A ESCURIDÃO DOS DROW

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

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

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. Este documento apresenta duas destas sub-raças para o jogador escolher. Em alguns mundos estas sub-raças são ainda mais subdivididas (como os elfos do sol e elfos da lua de Forgotten Realms), desta maneira, se o jogador desejar, ele pode escolher uma sub-raça mais específica.

ALTO ELFO

O alto elfo 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, Silvanesti de Dragonlance, e os elfos do sol de Forgotten Realms) é arrogante e recluso, acreditando serem superiores aos não-elfos e até mesmo aos 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 encontrados, muitas vezes, entre humanos e outras raças.

Os elfos do sol de Faerûn (também chamado de elfos dourados ou elfos do amanhecer) tem pele bronzeada e cabelos cor de cobre 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.

Ajuste de Atributo. A Inteligência aumenta em 1.

Treinamento em Armas Élficas. O alto elfo possui proficiência com espada longa, espada curta, arco longo e arco curto.

Truque. O alto elfo conhece um truque de sua escolha da lista de truques do mago. A Inteligência é o atributo usado para conjurar este truque.

Idioma Adicional. O alto elfo pode falar, ler e escrever um idioma adicional de sua escolha.

ELFO DA FLORESTA

O elfo da floresta possui sentidos aguçados e intuição, seus pés ágeis guiam-no rápida e furtivamente através de suas florestas nativas. Esta 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 são castanhos ou negros, mas ocasionalmente podem ser loiros ou cor de cobre. Seus olhos são verdes, castanhos ou cor de avelã.

Ajuste de Atributo. A Sabedoria aumenta em 1.

Treinamento em Armas Élficas. O alto elfo possui proficiência com espada longa, espada curta, arco longo e arco curto.

Pés Ligeiros. O deslocamento básico do elfo da floresta aumenta para 10,5 metros (7 quadrados).

Máscara da Natureza. O elfo da floresta pode tentar se esconder mesmo quando estiver apenas levemente oculto pela folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa, ou outro fenômeno natural.

HALFLING

RÉGIS, O HALFLING, O ÚNICO DE SUA ESPÉCIE NUM RAIÃO 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*

O conforto de casa são o objetivo da maioria dos halflings: um lugar para viver em paz e sossego, longe de monstros saqueadores e choques de exércitos; um fogo ardente e uma refeição generosa; 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 aberta e o horizonte amplo para descobrir as maravilhas de novas terras e povos. Mas mesmo esses halflings andarilhos amam a paz, a comida, uma lareira, e uma casa, mesmo que essa casa possa ser 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 evitando serem notados, ou evitando o combate direto. Com, no máximo, 1 metro de altura, eles parecem inofensivos e assim conseguiram sobreviver durante séculos na sombra dos impérios e à margem de guerras e conflitos políticos. Eles normalmente são robustos, pesando entre 18 e 20 quilos.

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 machos 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 brilhantes.

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 uma 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 com indecisões.

AMÁVEIS E CURIOSOS

Halflings são um povo afável, caloroso e alegre. Eles apreciam os laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e da casa, acalentando 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 tempos de vacas magras.

MISTURANDO-SE NA MULTIDÃO

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

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

JOVIALIDADE PASTORIL

A maioria dos halflings vivem 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 não reconhecem qualquer tipo de nobreza ou realeza por conta própria, em vez disso, aconselham-se com os anciãos de suas famílias para guiá-los. As famílias preservam suas maneiras tradicionais à despeito da ascensão e queda de impérios.

Muitos halflings vivem entre outras raças onde seu trabalho duro e sua lealdade lhes 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.

EXPLORADORES DE OPORTUNIDADES

Halflings geralmente entram 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 tanto uma carreira, é mais uma oportunidade ou às vezes uma necessidade.

NOMES HALFLINGS

Um halfling tem um determinado nome, um sobrenome, e possivelmente um apelido. Os sobrenomes 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.

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

TRAÇOS RACIAIS DOS HALFLINGS

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

Ajuste de Atributo. A Destreza aumenta em 2.

Idade: Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode atingir os 150 anos.

Tendência: A maioria dos halflings são leais e bondosos. 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, fortemente apegados à sua comunidade e ao conforto de suas antigas tradições.

Tamanho: Halflings medem cerca de 90cm de altura e pesam aproximadamente 18 quilos. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento: O deslocamento base de caminhada é 7,5 metros (5 quadrados).

Sorte: Quando o halfling rolar um 1 natural em uma jogada de ataque, a teste de atributo ou teste de resistência, ele pode jogar novamente o dado mas deve utilizar a nova rolagem.

Bravo: O halfling têm vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

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

Idiomas: O halfling 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 estreitamente relacionados do que verdadeiras sub-raças. O jogador deve escolher uma destas sub-raças.

PÉS-LEVES

Um halfling pé-leve pode esconder-se facilmente, mesmo usando apenas outras pessoas como cobertura. Ele geralmente é ável e se dá muito bem com os outros. Em *Forgotten Realms*, os halflings pés-leve espalharam-se até os lugares mais distantes e, portanto, 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.

Ajuste de Atributo. O Carisma aumenta em 1.

Furtividade Natural. O Pé-Leve pode tentar se esconder mesmo quando possui apenas a cobertura de uma criatura que seja, no mínimo, uma categoria de tamanho maior que a sua.

ROBUSTO

Um halfling robusto é mais resistente do que a média de sua raça e possui certa resistência à venenos. Alguns dizem que os Robustos têm sangue dos anões. Em *Forgotten Realms*, estes halflings são chamados de Corações-Fortes, e são mais comuns no sul.

Ajuste de Atributo. A Constituição aumenta em 1.

Resiliência do Robusto. O Robusto tem vantagem em testes de resistência contra veneno, e tem resistência contra dano venenoso.

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 faria mal a eles sorrirem 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 gente bondosa. 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."

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. Durante a longa noite, Liriel leu, iluminada pela luz de velas após velas.

Ela nunca tinha dado muita atenção para os humanos, mas essas histórias à fasciavam. Nestas páginas amareladas estavam os contos de heróis corajosos, animais estranhos e ferozes, primitivos deuses poderosos, e a magia que era parte daquela terra distante e também sua forja.

-Elaine Cunningham, *Filha do 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 com os anões, os elfos e os dragões. Talvez seja por causa de suas vidas mais curtas que eles se esforçam para alcançar o máximo que podem nos anos lhes são dados. 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 empreendedores e os pioneiros dos mundos.

UM AMPLO ESPECTRO

Com sua propensão para a migração e conquista, e suas vidas breves, os humanos são fisicamente mais diversificados que as outras raças comuns. Não há um humano típico: um indivíduo pode ficar ter entre 1,65m até 1,90m de altura e pesar entre 60kg e 110kg. 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 pêlos 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 seres humanos chegam à idade adulta na 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 gostos amplamente diferentes, moralidades e hábitos nas muitas diferentes regiões onde eles se instalaram. Quando se estabelecem em um lugar, no entanto, eles permanecem: eles constroem cidades que duram por eras, e grandes

reinos que podem persistir por longos séculos. Um humano individual pode ter uma vida relativamente curta, mas uma nação ou cultura humanas preservam tradições com origens muito além do alcance da memória de qualquer ser humano único. 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

Enquanto um único elfo ou anão pode assumir a responsabilidade de proteger um local especial ou um poderoso segredo, os humanos encontraram 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 na rocha 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 o 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 acumulando 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 dão 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 humano, 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 dezena de outros, serem encontrados em áreas mais localizadas de Faerûn. Estes grupos, e os nomes típicos de seus membros, podem ser usados como inspiração, não importando em qual mundo humano os jogadores estão.

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 íntimos de todos. Os humanos muitas vezes servem como embaixadores, diplomatas, magistrados, comerciantes e funcionários de todos os tipos.

Anões. *"Eles são gente forte, amigos leais 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 que 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 pingo 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 com cabelos castanhos que variam do quase loiro ao quase negro. A maioria deles são altos 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, Windrivver

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, à 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) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (Sobrenomes) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

SHOU

Os Shou são a etnia mais numerosa e poderosa do grupo 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. (Masculinos) 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 um personagem humano possui as seguintes características.

Ajuste de Atributo. Todos os valores de atributos dos humanos 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 uma 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 apenas 1,50m até mais de 1,80m de altura. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

Deslocamento: O deslocamento base de caminhada é 9 metros (6 quadrados).

Idiomas: Um humano pode falar, ler e escrever comum e um outro idioma adicional da escolha do jogador. 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: maldições orcs, expressões musicais élficas, frases militares dos anões, e assim por diante.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Se sua campanha usa as regras opcionais de talentos do *Livro do Jogador*, o Mestre pode permitir que o jogador utilize estes traços raciais alternativos, em substituição da característica Ajuste de Habilidade.

Ajuste de Atributo. Dois atributos da escolha do jogador aumentam em 1.

Perícias. O jogador adquire proficiência em uma perícia de sua escolha.

Talentos. O jogador ganha 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 igualar.

A Classe é a definição principal de o quê 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 devotado 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 ao jogador 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 presente nesse capítulo inclui uma tabela resumindo os benefícios ganhos 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 praticamente todos os mundos de D&D e definem os aventureiros mais comuns. Para classes adicionais, consulte o *Livro do Jogador*.

CLÉRIGO

Com braços erguidos aos céus em contemplação e uma reza em seus lábios, um elfo começa a irradiar uma luz própria que cura seus companheiros em batalha.

Cantando uma canção de batalha, um anão projeta seu machado em movimentos amplos, abrindo caminho em meio às linhas inimigas de orcs posicionados contra ele, louvando aos deuses por cada inimigo derrubado.

Invocando maldições sobre 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 aliados.

Clérigos são intermediários entre o mundo mortal e o distante plano dos deuses. Tão variados quanto os deuses a que servem, clérigos se esforçam para ser a própria mão de suas divindades. Não são apenas sacerdotes comuns, mas aqueles investidos de poder divino.

CURANDEIROS E LUTADORES

Magia divina, como o nome sugere, é o poder dos deuses fluindo deles para o mundo mortal. Clérigos são os canalizadores deste poder, manifestando-o através de efeitos milagrosos. Os deuses não conferem este poder a qualquer um que o queira, mas apenas àqueles escolhidos para a persecução de planos maiores.

Agregar poder divino não envolve estudo ou treinamento. Um clérigo pode, sim, aprender ritos antigos e rezas 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 destroem e debilitam seus inimigos. Eles podem causar admiração ou temor, espalhar maldições ou venenos, e até lançar fogo divino para consumir seus inimigos. Para aqueles malfeitores que merecem uma maça na tampa, 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 à uma vida simples de servidão, propagando a vontade de seu deus através de rezas e sacrifício, e não através de mágica ou poderio militar. Em algumas cidades, o sacerdócio equivale a um ofício político, visto como um degrau que leva a níveis superiores de autoridade e não envolvendo qualquer comunhão com a divindade. Clérigos verdadeiros são raros nas estruturas hierárquicas.

CLASSES					
Classe	Descrição	Dado de Vida	Atributo Primário	Proficiência em Testes de Resistência	Proficiência com Armas e Armaduras
Clérigo	Um campeão eclesiástico que usa magia divina para alcançar objetivos maiores	d8	Sabedoria	Sabedoria e Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Guerreiro	Mestre em combate marcial, versado na utilização de diversas armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força e Constituição	Todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais
Ladino	Malandro que usa furtividade e esperteza para superar inimigos e obstáculos	d8	Destreza	Destreza e Inteligência	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Mago	Estudante usuário de magia que molda a realidade à sua vontade	d6	Inteligência	Inteligência e Sabedoria	Adagas, dardos, fundas, cajados, bestas leves

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 súditos do 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 mortal.

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

A CRIAÇÃO DE UM CLÉRIGO

Quando o jogador cria um clérigo, a questão mais importante a se considerar é qual divindade ele servirá e quais os princípios que o personagem levará consigo. O *Livro do Jogador* inclui uma lista com diversas divindades do multiverso. Converse com o Mestre para saber quais as divindades disponíveis na campanha.

Uma vez escolhida a divindade, o jogador deve considerar qual o relacionamento do seu clérigo com aquele deus. O clérigo começou a servi-lo por vontade própria? Ou foi o deus que o escolheu, impelindo o clérigo a servi-lo sem consideração pela sua própria vontade? Como os outros servos desse deus veem o clérigo: como um representante ou como um causador de problemas? Quais são seus objetivos maiores? A divindade tem algum plano especial para o clérigo? Ou o clérigo está tentando provar seu valor em busca de um chamado maior?

CRIAÇÃO RÁPIDA

O jogador pode fazer um clérigo rapidamente, seguindo estas sugestões. Primeiro, a Sabedoria deve ser seu atributo principal, seguido por Força ou Constituição. Segundo, escolha o Antecedente de Acólito.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

O clérigo ganha as seguintes características de classe:

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida (DV): 1d8 por nível de clérigo

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + modificador de Constituição

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

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves e médias, escudos

Armas: Armas simples

Kit de Ferramentas: nenhum

Testes de resistência: Sabedoria, Carisma

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

EQUIPAMENTO

O clérigo começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento dado pelo seu antecedente:

- (a) uma maça ou (b) um machado de batalha (se proficiente)
- (a) brunea, (b) armadura de couro, ou (c) cota de malha (se proficiente)

O CLÉRIGO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	Truques Conhecidos	- Espaços de Magia por Nível de Magia -									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Conjuração, Domínio Divino	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalizar Divindade (1/descanso), Habilidade de Domínio Divino	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Aumento de Valor de Atributo	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruir Mortos-Vivos (ND ½)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalizar Divindade (2/descanso), Habilidade de Domínio Divino	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8	+3	Aumento de Valor de Atributo, Destruir Mortos-Vivos (ND 1), Habilidade 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	Aumento de Valor 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	Aumento de Valor de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17	+6	Destruir Mortos-Vivos (ND 4), Habilidade 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	1
19	+6	Aumento de Valor de Atributo	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	Intervenção Divina Aprimorada	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma arma simples
- (a) um kit de sacerdote ou (b) um kit de explorador
- Um escudo e um símbolo sagrado

CONJURAÇÃO

Como um condutor de poder divino, o clérigo pode lançar magias de clérigo. Veja o capítulo 10 para as regras sobre a utilização de magias e o 11 para uma seleção de magias de clérigo.

TRUQUES

No 1º nível, o clérigo conhece três truques que são escolhidas dentre os truques de clérigo. O clérigo aprende novos truques em níveis mais altos, como mostrado na coluna truques da tabela do clérigo.

PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

A tabela do clérigo mostra quantos espaços de magia ele tem para utilizar suas magias de 1º nível e superiores. Para utilizar uma dessas magias, o clérigo precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. O clérigo recupera todos os espaços gastos após realizar um descanso prolongado.

O clérigo prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias do clérigo. Ao assim proceder, o clérigo seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de clérigo (mínimo de uma magia). As magias selecionadas devem ser de níveis para os quais o clérigo tenha espaços.

Por exemplo, um clérigo de 3º nível tem quatro espaços de 1º nível e dois de 2º. Com uma Sabedoria de 16 (modificador +3), sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se o clérigo preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, ele pode utilizá-la em um espaço de 1º ou de 2º nível. Ao gastar a magia, o clérigo não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo utilizá-la novamente se possuir espaços disponíveis.

O clérigo pode modificar a sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso prolongado. 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.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é o atributo base para o uso de magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que tem para com seu deus. O clérigo usa seu valor de Sabedoria quando uma magia fizer referência à seu atributo de lançar magias. Ainda, o clérigo usa seu modificador de Sabedoria para determinar a classe de dificuldade (CD) para resistir à sua magia, e quando fizer um ataque com magia.

CD de resistência da magia = 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

CONJURAÇÃO RITUAL

O clérigo pode lançar uma magia como um ritual se a magia possuir a palavra-chave *ritual* e estiver preparada.

IMPLEMENTO PARA LANÇAR MAGIAS

O clérigo pode usar um símbolo sagrado (detalhado no capítulo 5) como um implemento para lançar suas magias.

DOMÍNIO DIVINO

O clérigo escolhe um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Vida, Luz, Natureza, Tempestade, Trapaça ou Guerra. O domínio da Vida está detalhado no final da descrição desta classe e enumera alguns deuses relacionados a ele. Consulte o *Livro do Jogador* para detalhes sobre outros domínios.

Esta escolha confere ao clérigo magias de domínio e outras habilidades especiais quando escolher seu domínio no 1º nível. Ainda, o clérigo ganha outras formas de utilização do seu Canalizar Divindade quando ganhar a habilidade 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 o clérigo ganha nos níveis referidos por seu domínio. Quando o clérigo ganha uma magia de domínio, ela sempre está preparada, e não conta no número de magias que o clérigo pode preparar a cada dia.

Se o clérigo tiver uma magia de domínio que não está em sua lista de magias, ainda assim, ela será considerada uma magia de domínio.

CANALIZAR DIVINDADE

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

Quando o clérigo usa seu Canalizar Divindade, ele escolhe qual efeito quer criar. Após isso, o clérigo precisa finalizar um descanso curto ou prolongado para usar a habilidade novamente.

Alguns efeitos requerem jogadas de teste de resistência. Quando o clérigo usa um desses efeitos, a Classe de Dificuldade é igual a CD de suas magias.

A partir do 6º nível, o clérigo pode Canalizar a Divindade duas vezes entre descansos, após o 18º nível, três vezes. Quando finaliza um descanso breve ou prolongado, ele recupera os usos da habilidade.

CANALIZAR DIVINDADE: EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Usando uma ação o clérigo levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir esta ação em um raio de 9 metros (6 quadrados) deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura é expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir do clérigo com melhor de suas habilidades e de forma alguma pode voluntariamente se mover a menos de 9 metros (6 quadrados) do clérigo. Não pode, inclusive, reagir. Como ação, pode apenas usar a ação de Correr ou tentar escapar de um efeito que a impede de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

AUMENTO DE VALOR DE ATRIBUTO

Quando o clérigo alcançar o 4º nível e novamente nos 4º, 8º, 12º, 16º e 19º níveis, poderá aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2, ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. O clérigo não poderá aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

DESTRUIR MORTOS-VIVOS

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo fracassar no teste de resistência contra a habilidade Expulsar mortos-vivos do clérigo, a criatura é instantaneamente destruída se seu Nível Desafio (ND) for menor do que um certo valor, variável de acordo com o nível do clérigo:

DESTRUIR MORTOS-VIVOS

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

INTERVENÇÃO DIVINA

A partir do 10º nível, o clérigo pode clamar à sua divindade para que lhe auxilie em uma árdua tarefa.

Implorar pelo auxílio requer uma ação. O clérigo precisa descrever o que precisa, e rolar um dado de porcentagem. Se o resultado for menor ou igual ao nível do 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, o clérigo fica impedido de usar esta habilidade novamente por 7 dias. Do contrário o clérigo pode usar novamente após usar um descanso prolongado.

No 20º nível de clérigo os pedidos de intervenção funcionam automaticamente, sendo desnecessário rolar 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 um deus tem influência, têm-se um conjunto denominado esferas de influência. Por exemplo, o portfólio do deus grego Apolo inclui os domínios do Conhecimento, da Vida e da Luz. O clérigo escolhe um aspecto de sua divindade para enfatizar, ganhando os poderes relativos ao domínio.

Esta escolha pode ainda corresponder a uma facção dedicada àquele deus. Apolo, por exemplo, pode ser venerado em uma região como Phoebus (“radiante”) Apolo, enfatizando sua associação sobre o domínio da Luz, e em outro local como Apolo Acesius (“curandeiro”), enfatizando seu domínio sobre a Vida. Alternativamente, esta escolha poderia simplesmente representar uma preferência pessoal, o aspecto da divindade que mais lhe agrada.

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

DOMÍNIO DA VIDA

O domínio da vida foca na vibrante 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 feridos e enfermos, cuidando dos necessitados, além de afastar as forças da morte e as hordas de mortos-vivos. Quase toda divindade não-maligna pode alegar influência sobre este domínio,

particularmente divindades da agricultura (como Chauntea, Arawai e Demeter), do sol (como Lathander, Pelor e Re-Horakhty), da cura ou resistência (como Ilmater, Mishakal, Apolo e Diancecht), e do lar e comunidade (como Hestia, Hathor e Boldrei).

MAGIAS DO DOMÍNIO DA VIDA

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

BÔNUS EM PROFICIÊNCIA

Quando o clérigo escolhe este domínio no 1º nível, ele ganha proficiência em armaduras pesadas.

DISCÍPULO DA VIDA

Já no primeiro nível, as magias de cura do clérigo são mais efetivas. Sempre que o clérigo usar uma magia de cura para restaurar pontos de vida, o alvo recupera pontos de vida adicionais iguais a 2+nível da magia.

CANALIZAR DIVINDADE: PRESERVAR A VIDA

A partir do 2º nível, o clérigo pode usar essa habilidade para curar os feridos.

Como uma ação, o clérigo usa seu símbolo sagrado para invocar energia curativa que pode restaurar um total de 5 vezes o nível de clérigo em pontos de vida. O clérigo escolhe qualquer criatura a no máximo 9 metros (6 quadrados) dele, e divide estes pontos entre elas. Esta habilidade só pode curar as criaturas até a metade de seus pontos de vida totais. Essa habilidade não pode ser usada em mortos-vivos nem em constructos.

CURA ABENÇOADA

A partir do 6º nível, as magias de cura que o clérigo usa nos outros também curam ele próprio. Quando usar uma magia de cura em outra criatura, o clérigo também recupera pontos de vida, em um total de 2+nível da magia.

ATAQUE DIVINO

No 8º nível, o clérigo ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, o clérigo pode causar 1d8 de dano radiante adicional à criatura. Quando alcançar o 14º nível, o dano adicional aumenta para 2d8.

CURA SUPREMA

A partir do 17º nível, quando o clérigo rolar dados para restaurar pontos de vida com uma magia, ao invés da rolagem o clérigo usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de restaurar 2d6 em pontos de vida, ele restaura 12 pontos de vida.

GUERREIRO

Uma humana em sua armadura de placas 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 fino arco. O meio-orc próximo dá ordens visando coordenar o ataque dos dois combatentes para a melhor vantagem.

Um anão em sua cota de malha coloca seu escudo entre o porrete 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 à procura de um ponto cego 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 de sua própria vantagem tática. A espada de seu oponente lampeja num brilho azul um instante antes de um relâmpago atingi-lo pelas costas.

Todos estes heróis são guerreiros, talvez a mais diversificada classe de personagens nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Cavaleiros em missões, senhores conquistadores, campeões reais, infantaria de elite, mercenários rígidos e bandidos reis, como guerreiros, todos eles partilham 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 estando 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. Igualmente, um guerreiro sabe usar escudos e qualquer tipo de armadura. Além do conhecimento básico, cada guerreiro se especializa em um 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. Estas combinações de ampla capacidade generalista e uma vasta especialização tornam os guerreiros os combatentes superiores nos campos de batalha e masmorras de todo o tipo.

TREINADOS PARA O PERIGO

Nem todos os membros da patrulha da cidade, da milícia ou do exército da rainha são guerreiros. Muitos destes 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 atraídos para o uso de seu treinamento como aventureiros. Desbravadores de masmorras, matadores de monstros e outros trabalhos perigosos comuns à 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 tem a oportunidade de descobrir a espada mágica *língua flamejante*, por exemplo.

A CRIAÇÃO DE UM GUERREIRO

Conforme o jogador constrói o seu guerreiro é importante pensar em dois elementos relativos à história do seu personagem: onde o guerreiro conseguiu seu treinamento em combate e o que diferencia dos outros guerreiros ao seu redor? Ele era, de alguma forma, cruel? Conseguiu uma ajuda extra de um mentor, talvez por sua excepcional dedicação? O que o trouxe para este 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 estes motivos.

O guerreiro pode ter aproveitado um treinamento formal no exército real ou em uma milícia local. Talvez treinou na academia de guerra, aprendendo estratégias, táticas e história militar. Ou ainda pode ter sido um autodidata - rude, mas bem testado. O guerreiro 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 economizou por muitos anos para compra-las. O equipamento do guerreiro é agora sua posse mais importante – a única coisa que está entre ele e o abraço da morte.

CRIAÇÃO RÁPIDA

O jogador pode fazer um guerreiro rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro faça da Força ou Destreza seu maior atributo, dependendo de onde quer focar, seja em ataques corpo-a-corpo ou em arquearia (ou em armas de *acuidade*). Seu segundo maior atributo deverá ser Constituição. Segundo, escolha o antecedente soldado.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Um guerreiro terá as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida (DV): 1d10 por nível de guerreiro

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + modificador de Constituição

Pontos de Vida a cada Nível subsequente: 1d10 (ou 6) + modificador de Constituição por nível de guerreiro após o 1º nível

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Todas as armaduras e escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Kit de Ferramentas: nenhum

Testes de resistência: Força, Constituição

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

EQUIPAMENTO

O guerreiro começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento dado pelo seu antecedente:

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

ESTILO DE COMBATE

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

ARQUEARIA

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

DEFESA

Enquanto o guerreiro estiver usando armadura, o guerreiro ganha +1 de bônus em sua Classe de Armadura.

DUELO

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

COMBATE COM ARMA GRANDE

Quando o guerreiro obter 1 ou 2 nas jogadas de dano com uma arma de ataque corpo-a-corpo que estiver empunhando com as duas mãos, o guerreiro poderá rolar o dano novamente e usará a nova jogada, mesmo que as novas jogadas sejam 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade *duas-mãos* ou *versátil* para ganhar este benefício.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que o guerreiro possa ver atacar um aliado que esteja não mais que 1,5m (1 quadrado) dele, o guerreiro pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura, porém o guerreiro deve estar empunhando um escudo.

LUTA COM DUAS ARMAS

Quando o guerreiro estiver engajado em uma luta usando duas armas, ele pode adicionar o seu modificador de atributo no dano de seu segundo ataque.

RETOMAR O FÔLEGO

O guerreiro possui um bom limite de vigor e pode usá-lo para proteger a si mesmo contra danos. Durante o seu turno, o guerreiro pode usar uma ação adicional para recuperar pontos de vida iguais a 1d10 + seu nível de guerreiro.

Uma vez que o guerreiro use esta habilidade, precisará de um descanso breve ou um descanso prolongado antes de usá-la novamente.

SURTO DE AÇÃO

A partir do 2º nível, o guerreiro pode forçar o seu limite para além da normalidade por um momento. Durante o seu turno o guerreiro pode realizar uma ação adicional além de sua ação, e outras possíveis ações adicionais que tenha obtido por outra fonte.

Uma vez que o guerreiro use esta habilidade, precisará de um descanso breve ou um descanso prolongado antes de usá-la de novo. A partir do 17º nível, o guerreiro pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

ARQUÉTIPO MARCIAL

No 3º nível, o guerreiro escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir em suas técnicas e estilos de combate. O arquétipo Campeão é detalhado ao final da descrição da classe; consulte o *Livro do Jogador* para mais informações sobre outros arquétipos marciais. Seu arquétipo confere habilidades especiais no 3º nível e novamente nos 7º, 10º, 15º e 18º níveis.

AUMENTO DE VALOR DE ATRIBUTO

Quando o guerreiro alcançar o 4º nível e novamente nos 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º níveis, poderá aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, o guerreiro não poderá aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

ATAQUE ADICIONAL

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

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

INDOMINÁVEL

A partir do 9º nível, o guerreiro pode jogar novamente um Teste de Resistência em que fracassou. Se o fizer, o guerreiro deve usar o novo valor e não poderá usar esta habilidade novamente antes de um descanso prolongado.

O guerreiro pode usar esta habilidade 2 vezes entre os descansos prolongados quando chegar no 13º nível e 3 vezes entre os descansos prolongados quando chegar no 17º nível.

O GUERREIRO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades
1	+2	Estilo de Combate, Retomar o Fôlego
2	+2	Surto de Ação (1 uso)
3	+2	Arquétipo Marcial
4	+2	Aumento de Valor de Atributo
5	+3	Ataque Adicional
6	+3	Aumento de Valor de Atributo
7	+3	Habilidade de Arquétipo Marcial
8	+3	Aumento de Valor de Atributo
9	+4	Indominável (1 uso)
10	+4	Habilidade de Arquétipo Marcial
11	+4	Ataque Adicional (2)
12	+4	Aumento de Valor de Atributo
13	+5	Indominável (2 usos)
14	+5	Aumento de Valor de Atributo
15	+5	Habilidade de Arquétipo Marcial
16	+5	Aumento de Valor de Atributo
17	+6	Surto de Ação (2 usos), Indominável (3 usos)
18	+6	Habilidade de Arquétipo Marcial
19	+6	Aumento de Valor de Atributo
20	+6	Ataque Adicional (3)

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar suas proezas em combate. O arquétipo marcial que o guerreiro escolhe seguir, reflete esse caminho.

CAMPEÃO

O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal. Aqueles que trilharam os caminhos deste arquétipo combinam rigorosos treinamentos com excelência física para desferir golpes devastadores.

SUCESSO DECISIVO APRIMORADO

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

ATLETA RENOMADO

No 7º nível, o guerreiro adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste que envolva Força, Destreza ou Constituição dos quais não seja proficiente.

Além disso, quando o guerreiro realizar um salto em distância, o alcance que poderá saltar aumenta uma quantidade em metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Força.

ESTILO DE COMBATE ADICIONAL

No 10º nível, o guerreiro pode escolher um segundo estilo de combate de sua classe.

SUCESSO DECISIVO SUPERIOR

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

SOBREVIVENTE

No 18º nível, o guerreiro alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos o guerreiro recupera uma quantidade de pontos de vida iguais a 5 + seu modificador de Constituição se estiver com menos da metade de seus pontos de vida totais. O guerreiro não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

LADINO

Sinalizando para que seus companheiros esperem, uma halfling esgueira-se à frente do calabouço da masmorra. Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas e abre a fechadura num piscar de olhos. Então ela simplesmente desaparece nas sombras permitindo sua companheira guerreira se mover e abrir a porta com um belo chute.

Um humano espreita-se nas sombras de um beco enquanto seu cúmplice se prepara para a emboscada. Quando seu alvo – um notório traficante de escravos – passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos investiga o som em meio às sombras e a lâmina do assassino corta sua garganta antes mesmo dele ser capaz de emitir um som.

Disfarçando uma risadinha, uma gnoma agita seus dedos e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. Em um momento, 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 uma desenvoltura e versatilidade, tornando-se a pedra angular 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 combates, adquirindo uma ampla e vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e blefe, enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los em ambientes como masmorras, escalando, encontrando e desarmando armadilhas e abrindo fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso no exato lugar em que causará mais dor, do que derrubar um oponente com uma enxurrada de ataques. Ladinos possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas habilidades.

UMA VIDA NAS SOMBRAS

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos. A maioria deles vivem o pior estereótipo da classe, levando a vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, estes canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos operam 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 num mundo onde existem ratos atroz – e homens-ratos – assombrando os esgotos.

Como aventureiros, os ladinos pendem para ambos os lados da lei. Alguns são criminosos insensíveis que decidiram procurar sua fortuna em hordas 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 infiltrarem em ruínas antigas e criptas escondidas na busca por tesouros.

A CRIAÇÃO DE UM LADINO

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

Qual foi o gatilho que o tirou de sua vida pregressa? Foi um grande mal entendido ou um roubo terrivelmente errado que o fez reavaliar sua carreira? Talvez o ladino teve sorte e um roubo bem sucedido proveu o dinheiro suficiente para escapar da sua vida miserável. Será que a luxúria finalmente lhe chamou para longe de sua casa? Talvez o ladino encontrou-se subitamente separado de sua família ou mentor e precisou encontrar uma nova forma de apoio. Ou talvez fez um novo amigo – outro membro de seu grupo de aventureiros – que lhe mostrou novas possibilidades de ganhar a vida e empregar seus talentos particulares.

CRIAÇÃO RÁPIDA

O jogador pode fazer um ladino rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro faça da Destreza seu maior valor de atributo. Faça da Inteligência seu segundo maior valor de atributo se quiser se sobressair em Investigação. Escolha Carisma, no entanto, se planeja enfatizar o blefe e interação social. Segundo, escolha o antecedente criminoso.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Um ladino terá as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida (DV): 1d8 por nível de ladino

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + modificador de Constituição

Pontos de Vida a cada Nível subsequente: 1d8 (ou 5) + modificador de Constituição por nível de ladino após o 1º nível

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves

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

Kit de Ferramentas: Ferramentas de ladino

Testes de resistência: Destreza, Inteligência

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

EQUIPAMENTO

O ladino começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento dado 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 de assalto ou (b) kit de masmorra ou (c) kit de exploração
- Corselete de couro, duas adagas e as ferramentas de ladino

ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, o ladino escolhe duas de suas perícias, das quais seja proficiente ou uma perícia que seja proficiente e as ferramentas de ladino. Seu bônus de proficiência será dobrado para elas.

No 6º nível, o ladino pode escolher duas novas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladino) para ganhar este benefício.

ATAQUE FURTIVO

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

O ladino não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo (como o seu aliado, por exemplo) estiver a 1,5m (1 quadrado) de distância do alvo, desde que este inimigo não esteja incapacitado e o ladino não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

Essa quantidade de dano adicional aumenta conforme o ladino ganha níveis, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela do Ladino.

GÍRIA LADINA

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

Do mesmo modo, o ladino entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, tal qual 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 com que o ladino se mova e aja rapidamente. O ladino pode usar uma ação adicional durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para as ações de Correr, Desengajar ou Esconder.

ARQUÉTIPO LADINO

No 3º nível, o ladino escolhe um arquétipo que se esforçará para replicar nos exercícios de suas habilidades de ladino. O arquétipo Ladrão é detalhado aqui; consulte o *Livro do Jogador* para outros arquétipos. A escolha do arquétipo garante ao ladino habilidades especiais no 3º nível e novamente nos 9º, 13º e 17º níveis.

AUMENTO DE VALOR DE ATRIBUTO

Quando o ladino alcançar o 4º nível e novamente nos 8º, 10º, 12º, 16º e 19º níveis, poderá aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, o ladino não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

O LADINO

Nível	Bônus de Proficiência	Ataque Furtivo	Habilidades
1	+2	1d6	Especialização, Ataque Furtivo, Gíria Ladina
2	+2	1d6	Ação Astuta
3	+2	2d6	Arquétipo Ladino
4	+2	2d6	Aumento de Valor de Atributo
5	+3	3d6	Esquiva Sobrenatural
6	+3	3d6	Especialização
7	+3	4d6	Evasão
8	+3	4d6	Aumento de Valor de Atributo
9	+4	5d6	Habilidade de Arquétipo Ladino
10	+4	5d6	Aumento de Valor de Atributo
11	+4	6d6	Talento Confiável
12	+4	6d6	Aumento de Valor de Atributo
13	+5	7d6	Habilidade de Arquétipo Ladino
14	+5	7d6	Percepção às Cegas
15	+5	8d6	Mente Escorregadia
16	+5	8d6	Aumento de Valor de Atributo
17	+6	9d6	Habilidade de Arquétipo Ladino
18	+6	9d6	Sagacidade
19	+6	10d6	Aumento de Valor de Atributo
20	+6	10d6	Golpe de Sorte

ESQUIVA SOBRENATURAL

A partir do 5º nível, quando um inimigo que o ladino possa ver acertá-lo com um ataque, o ladino pode usar sua reação para diminuir o dano sofrido pela metade.

EVASÃO

A partir do 7º nível, o ladino pode esquivar-se agilmente para fora de uma certa área de efeito, como a baforada de um dragão vermelho ou uma magia *tempestade glacial*. Quando o ladino for alvo de um efeito que exija um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, não sofre dano algum se obtiver sucesso no teste e somente metade do dano se fracassar.

TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, o ladino refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que realizar um teste dos quais pode adicionar o seu bônus de proficiência, o ladino trata um resultado no d20 de 9 ou menos, sempre como um 10.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

No 14º nível, se o ladino for capaz de ouvir, estará ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a 3 metros (2 quadrados) dele.

MENTE ESCORREGADIA

No 15º nível, o ladino adquire uma grande força mental, ganhando proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

SAGACIDADE

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

GOLPE DE SORTE

No 20º nível, o ladino adquire um dom incrível para ter sucesso

nos momentos em que mais precisa. Se um alvo está ao seu alcance e o seu ataque errar, o ladino pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, poderá tratar a rolagem deste mesmo teste como um 20 natural.

Uma vez que o ladino use esta habilidade, não poderá utilizá-la novamente até finalizar um descanso breve ou prolongado.

ARQUÉTIPOS LADINOS

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

LADRÃO

O ladino aprimorou suas habilidades na arte do roubo. Assaltantes, bandidos, ladrões de rua e outros criminosos, geralmente seguem este arquétipo, mas os ladinos preferem pensar à si mesmos como caçadores-de-tesouro-profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, o ladino aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler escritas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

MÃOS RÁPIDAS

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

ANDARILHO DE TELHADOS

No 3º nível, o ladino adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal; escalar agora não custa um movimento adicional.

Além disso, quando o ladino realizar um salto em distância, o alcance que poderá saltar aumentará em 30 centímetros multiplicados pelo seu modificador de Destreza.

FURTIVIDADE SUPREMA

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

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

No 13º nível, o ladino terá aprendido o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados à ele. O ladino ignora todas as classes, raças e níveis exigidos para uso de qualquer item mágico.

REFLEXOS DE LADRÃO

Quando atingir no 17º nível, o ladino se torna adepto para fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. O ladino pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. O ladino realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e realiza o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

O ladino não pode usar esta habilidade quando estiver surpreso.

MAGO

Vestida com suas roupas prateadas que denotam sua posição, uma elfa fecha seus olhos para longe das distrações do campo de batalha e entoando o seu canto silenciosamente. Dedos se agitam à sua frente, ela completa sua magia e lança um pequeno filete de fogo em direção aos inimigos, explodindo em um incêndio que engolfa os soldados.

Verificando e reverificando 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 conjura um longo encantamento. Um buraco se abre no espaço do círculo, trazendo um cheiro de enxofre de proveniente de outro plano.

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

Os magos são usuários de magia soberanos, unidos e definidos por uma classe que se expressa na conjuração de magias. Baseando-se na trama sutil de magia que permeia o cosmos, os magos lançam magias de fogo explosivo, arcos de relâmpagos, enganos sutis e controle mental. Sua magia invoca monstros de outros planos de existência, vislumbra o futuro ou transforma inimigos mortos em zumbis. Suas magias mais poderosas pode transformar uma substância em outra, evocar meteoros que caem do céu ou abrir portais para outros mundos.

ESTUDIOSOS DO ARCANISMO

Selvagem e enigmática, em várias formas e funções, o poder da magia leva estudiosos a buscar a maestria no conhecimento de tais mistérios. Alguns aspiram ser como deuses, moldando a realidade à sua vontade. Embora o lançamento de uma magia básica requer meramente a pronúncia de algumas palavras estranhas, gestos fugazes e às vezes um punhado ou um grupo de materiais exóticos. Estes materiais mal denotam a experiência alcançada após anos de aprendizagem e incontáveis horas de estudo.

Magos vivem e morrem por suas magias. Tudo o mais é secundário. Eles aprendem novas magias realizando experimentos e adquirindo experiência. Os magos também podem aprender magias de outros magos, de tomos antigos ou inscritos, bem como de criaturas antigas (como as fadas) que são repletas magias.

O FASCÍNIO PELO 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 os segredos do multiverso. Outros magos levam a vida sendo videntes, servindo as forças militares ou até mesmo uma vida de crimes ou dominação.

Mas o fascínio pelo conhecimento e poder chama até mesmo os magos mais reservados para longe da segurança de seus laboratórios e bibliotecas, e os envia para ruínas e cidades perdidas. A grande maioria dos magos acredita que os magos de civilizações antigas sabiam segredos que se perderam pelas eras e descobrir esses segredos pode abrir caminhos para um poder maior do que qualquer magia conhecida no tempo presente.

O MAGO

Nível	Bônus de		Truques Conhecidos	- Espaços de Magia por Nível de Magia -									
	Proficiência	Habilidades		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Conjuração, Recuperação Arcana	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradição Arcana	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Aumento de Valor de Atributo	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Habilidade de Tradição Arcana	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8	+3	Aumento de Valor de Atributo	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10	+4	Habilidade de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	+4	Aumento de Valor de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14	+5	Habilidade de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16	+5	Aumento de Valor 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	1
19	+6	Aumento de Valor de Atributo	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	Assinatura Mágica	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

A CRIAÇÃO DE UM MAGO

Criar um personagem mago requer uma história repleta de eventos extraordinários. Como foi o primeiro contato desse mago com a magia? Como ele descobriu que tinha aptidão pra isso? O mago tem um talento natural ou estudou arduamente e praticou incessantemente? Ele encontrou alguma criatura mágica ou um tomo muito antigo que lhe ensinou o básico da magia?

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

criação rápida

O jogador pode fazer um mago rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro faça da Inteligência seu maior atributo, seguido a Constituição ou a Destreza. Depois escolha o antecedente sábio. Terceiro escolha os truques: *luz, mãos mágicas e raio de gelo*; juntamente com as magias de 1º nível em seu grimório: *mãos flamejantes, enfeitiçar pessoas, armadura arcana, mísseis mágicos, escudo arcano e sono*.

Características de Classe

Um mago terá as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida (DV): 1d6 por nível de mago

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

Pontos de Vida a cada Nível subsequente: 1d6 (ou 4) + modificador de Constituição por nível de mago após o 1º nível

Proficiências

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, dardos, atiradeiras, cajados, bestas leves

Kit de Ferramentas: Nenhuma

Testes de resistência: Inteligência, Sabedoria

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

Equipamento

O mago começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento dado pelo seu antecedente:

- (a) um cajado ou (b) uma adaga
- (a) uma bolsa de componentes (b) um implemento arcano
- (a) um kit de estudo ou (b) um kit de exploração
- Um grimório

Conjuração

Como um estudante da magia arcana, o mago possui um grimório que demonstra os primeiros vislumbres de seu verdadeiro poder. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de magia e o capítulo 11 para conferir a lista de magias de mago.

Truques

A partir do 1º nível, o mago conhece 3 truques de sua escolha da lista de magias de mago. O mago aprende truques adicionais conforme progride em níveis, como mostra a coluna Truques Conhecidos na tabela do Mago.

GRIMÓRIO

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

PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

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

O mago prepara uma lista de magias de mago que estarão disponíveis para serem lançadas. Para tanto, o mago 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 lança-la.

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

O mago pode mudar sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso prolongado. Preparar uma nova lista de magias de mago requer do mago um tempo gasto 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 o mago quiser preparar em sua lista.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a habilidade usada para lançar magias, pois os magos aprendem novas magias através de estudos e memorização. O mago usa seu valor de Inteligência quando uma magia fizer referência a sua habilidade de lançar magias. Ainda, o mago usa seu modificador de Inteligência para determinar a dificuldade para resistir à sua magia, e quando fizer um ataque com magia.

CD de resistência da magia = 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia = bônus de proficiência + modificador de Inteligência

CONJURAÇÃO RITUAL

O mago pode lançar uma magia de mago como um ritual se a magia tiver a palavra-chave *ritual*, desde que a possua em seu grimório. O mago não precisa ter esta magia preparada.

IMPLEMENTO PARA LANÇAR MAGIAS

O mago pode utilizar um implemento arcano (encontrado no capítulo 5) como um foco para lançar as magias de mago.

APRENDENDO MAGIAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

A cada nível de mago adquirido, o mago pode adicionar duas magias de mago de sua escolha em seu grimório. Cada uma destas magias deve ser de um nível para o qual o mago possua espaços, conforme mostra a tabela do Mago. Em suas aventuras, o mago poderá encontrar outras magias e adicioná-las em seu grimório (veja a caixa “O Grimório do Mago”).

RECUPERAÇÃO ARCANA

O mago aprendeu como recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia quando o mago termina um descanso breve, ele pode escolher espaços gastos para recuperá-los. Os espaços gastos podem ser de qualquer combinação de níveis de magia, desde que sejam iguais ou menores à metade de seu nível de mago (arredondado para cima), e nenhum dos espaços recuperados pode ser de 6º nível ou superior.

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

TRADIÇÃO ARCANA

Quando alcançar o 2º nível, o mago pode escolher uma Tradição Arcana, moldando sua prática de magia em uma das oito escolas: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação. A escola de Evocação é detalhada no final da descrição desta classe; consulte o *Livro do Jogador* para informações de outras escolas.

A escolha confere ao mago habilidades especiais no 2º nível e novamente no 6º, 10º e 14º níveis.

AUMENTO DE VALOR DE ATRIBUTO

Quando o mago alcançar o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º níveis, poderá aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, o mago não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

MAESTRIA EM MAGIA

Quando alcançar o 18º nível, o mago atinge a maestria em determinadas magias, podendo lança-las à vontade. O mago escolhe uma magia de mago de 1º nível e uma magia de mago de 2º nível de seu grimório. Quando as tiver preparadas, o mago pode lançar estas magias no seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia. Caso queira, o mago pode lança-las com um espaço de nível superior, porém gastará espaços de magia normalmente.

Gastando 8 horas de estudo, o mago pode trocar uma ou ambas as magias que escolheu por magias diferentes, mas dos mesmos níveis.

ASSINATURA MÁGICA

Quando alcançar o 20º nível, o mago adquire a maestria em duas poderosas magias e pode lança-las sem muito esforço. O mago escolhe duas magias de mago de 3º nível em seu grimório como sua assinatura mágica. O mago sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de poder lançar cada uma das magias escolhidas uma vez ao dia como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço. Quando o fizer, o

mago não poderá usar esta habilidade novamente antes de terminar um descanso prolongado.

Se o mago lançar estas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços normalmente.

TRADIÇÕES ARCANAS

O estudo da magia é bastante antigo, remetendo às primeiras descobertas letais da magia. Está firmemente estabelecido no mundo de D&D, com várias tradições dedicadas ao seu estudo complexo.

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, estas tradições são literalmente escolas. Em outros 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 esta divisão da magia em escolas como uma chave para o aprendizado, mesmo porquê, magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

ESCOLA DE EVOCAÇÃO

O foco da escola de evocação é o estudo para criar poderosos efeitos elementais, tais como um frio intenso, uma chama lancinante, trovão estrondoso, relâmpago devastador e ácido corrosivo. Alguns evocadores são empregados nas forças militares, servindo na artilharia, explodindo fileiras inimigas à distância. Outros usam seu poder espetacular para proteger os fracos, enquanto ganham seu sustento como bandidos, aventureiros ou aspiram à tirania.

ERUDITO DA EVOCAÇÃO

A partir do 2º nível, o mago que escolheu a Escola de Evocação, gasta a metade do tempo e dinheiro necessários para copiar uma magia de evocação em seu grimório.

ESCULPIR MAGIAS

A partir do 2º nível, quando um mago lançar uma magia de evocação, ele pode criar bolsões de segurança. Das criaturas que estão no alcance da magia, o mago poderá escolher uma quantidade igual a 1 + o nível da magia de criaturas que ele possa ver. Estas criaturas terão sucesso automático nos testes de resistência da magia lançada e não sofrerem nenhum dano, quando normalmente sofreriam metade em um sucesso no teste de resistência.

TRUQUE POTENTE

A partir do 6º nível, o dano dos truques do mago afeta até mesmo criaturas que outrora evitaram o impacto de seus efeitos. Quando uma criatura obtém um sucesso em um teste de resistência contra um de seus truques, a criatura sofre metade do dano (se existir), mas não sofre nenhum efeito adicional.

EVOCAÇÃO POTENCIALIZADA

A partir do 10º nível, o mago pode adicionar seu modificador de Inteligência nas jogadas de dano de qualquer magia de evocação de mago que ele lançar.

INTENSIFICAÇÃO

A partir do 14º nível, o mago pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando um mago lançar uma magia de mago de 5º nível ou menor que cause dano, a magia causará o dano máximo.

A primeira vez que o fizer, o mago não sofrerá nenhum efeito. Porém, se usar novamente esta habilidade especial antes de terminar um descanso prolongado, o mago sofrerá 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após lança-la. Cada vez que usar esta habilidade especial antes de terminar um descanso prolongado, o dano necrótico sofrido pela magia aumenta em 1d12 por nível. Este dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

O GRIMÓRIO DO MAGO

As magias que o mago pode adicionar no seu grimório conforme adquire níveis, refletem suas próprias pesquisas arcanas, conduzidas à sua maneira, bem como os avanços no conhecimento sobre a natureza do multiverso. O mago pode encontrar outras magias durante suas aventuras, como um feitiço escrito em um pergaminho que estava no peito de um feiticeiro inimigo, por exemplo, ou em um tomo empoeirado em uma biblioteca antiga.

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

Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir as formas básicas da magia, decifrando-a, então, em um sistema único de notação utilizada pelo mago que a escreveu. O mago deverá praticar a magia até entender os sons e gestos exigidos, para então transcrevê-la em seu grimório utilizando sua própria notação.

Para cada nível da magia a ser copiada, o mago gasta 2 horas e 50PO. O custo representa os componentes materiais que o mago gasta para experimentar o feitiço até dominá-lo, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-las. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, o mago pode preparar a magia copiada tal qual prepara suas outras magias.

Substituindo o Grimório. O mago pode copiar uma magia de seu grimório em outros livros – por exemplo, se o mago quiser fazer uma cópia de segurança de seu grimório. O processo é igual a copiar uma nova magia em seu grimório, porém mais rápido e fácil, pois o mago entende suas próprias notações e sabe como lançar a magia. Logo, o mago precisa gastar somente 1 hora e 10PO para cada nível de magia copiada.

Caso perca seu grimório, o mago pode usar o mesmo procedimento para transcrever os feitiços os quais tenha preparado em um novo grimório. Preencher o restante do grimório exigirá do mago novas magias para fazer isso, como é de praxe. Por esta razão, muitos magos mantêm seus grimórios de segurança em um lugar bem protegido.

A Aparência do Grimório. O grimório de um mago é uma compilação de magias exclusiva de seu dono, com sua própria decoração e anotações. Pode ser um livro de couro simples e funcional, recebido como presente de seu mestre, ou um tomo finamente encadernado com bordas douradas que o mago encontrou em uma antiga biblioteca, ou mesmo um conjunto disperso de notas grampeadas, após o mago ter perdido seu grimório anterior em um acidente.

CAPÍTULO 4: PERSONALIDADE E ANTECEDENTES

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 expõe os detalhes que distinguem os personagens uns dos outros, incluindo as premissas básicas sobre os nomes e descrição física, as regras de antecedentes e idiomas, e os finos 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 seu personagem. É melhor pensar em algo nessas características que reflitam o personagem que está em sua mente.

NOME

A descrição racial do personagem inclui alguns exemplos de nomes para os membros da raça. O jogador deve pensar em algo novo para seu nome, mesmo que esteja considerando escolhê-lo de uma lista.

SEXO

O jogador pode jogar com um personagem do sexo masculino ou feminino sem receber benefícios adicionais ou sofrer desvantagens por isso. Ele deve pensar a respeito de como seu personagem se comporta em relação à expectativa cultural que há 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.

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.

Originária de Dragonlance, Tika Waylan era uma impertinente adolescente que teve uma infância difícil. Filha de um ladrão, ela fugiu de casa e aplicou o negócio do pai nas ruas de Solace. Quando tentou se dar bem, roubando o proprietário da estalagem Última Casa, ele a apanhou e a acolheu, dando-lhe um emprego como garçone. 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 conheceu 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 atraiu a atenção de um dos mais poderosos líderes de guilda e ascendeu rapidamente na organização, a despeito de sua pouca idade. Artemis veio a ser o assassino favorito de um dos paxás da cidade, que o enviou até o longínquo Vale do Vento Gélido para recuperar algumas gemas perdidas. Ele é um assassino profissional, constantemente se desafiando para melhorar as próprias habilidades.

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

O jogador não precisa ficar limitado a noções binárias de sexo e gênero. O deus elfo Corellon Larethian é tanto andrógino como hermafrodita, por exemplo, e alguns elfos no multiverso foram feitos a sua imagem e semelhança. O jogador poderia, também, jogar com um personagem feminino que apresenta a si mesmo como homem, um homem que se sente aprisionado em um corpo feminino, ou uma anã barbada que odeia o fato de ser confundida com um anão. Sendo assim, a sexualidade de seu personagem é de sua total escolha.

ALTURA E PESO

O jogador decide a altura e o peso do seu personagem, usando a informação fornecida na descrição de sua raça ou na tabela de altura e peso aleatórios. Pense sobre como os valores de habilidade do seu personagem podem influenciar sua altura e peso. Um personagem fraco e ágil pode ser magro. Um forte e resistente pode ser alto ou apenas pesado.

Se desejar, o jogador pode rolar aleatoriamente a altura e peso do seu personagem. A jogada de dado obtida na coluna “Modificador de Altura” determinará a altura adicional do personagem (em centímetros) além de seu valor base. Esse mesmo número multiplicado pela jogada de dado, ou quantidade descrita, na coluna “Modificador de Peso” determinará o peso adicional do seu personagem (em quilos) além de seu valor base.

ALTURA E PESO ALEATÓRIOS

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Humano	1,42m	+2d10x2,5	55kg	x(2d4x0,5)
Anão, colina	1,12m	+2d4x2,5	57kg	x(2d6x0,5)
Anão, montanha	1,22m	+2d4x2,5	65kg	x(2d6x0,5)
Elfo, alto	1,37m	+2d10x2,5	45kg	x(1d4x0,5)
Elfo, floresta	1,37m	+2d10x2,5	50kg	x(1d4x0,5)
Halfling	78cm	+2d4x2,5	17kg	x0,5

Por exemplo, como humana, Tika tem uma altura de 1,42m mais $2d10 \times 2,5$. Seu jogador joga $2d10$ e obtém um total de 12, então Tika mede $(12 \times 2,5 = 30)$ 1,72m de altura. Então o jogador utiliza este mesmo número e o multiplica pelo resultado de $2d4 \times 0,5$. A jogada resulta em 3, então Tika soma $(3 \times 0,5 \times 12 = 18)$ 18 quilos além do valor base de sua raça, para um total final de 73 quilos.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

O jogador escolhe a idade do seu personagem e a cor de seus cabelos, olhos e pele. Para adicionar um toque distinto, ele poderia gostar de dar ao seu personagem uma incomum ou memorável característica física, como uma cicatriz, uma tatuagem ou o fato de ser manco.

TENDÊNCIA

Uma criatura típica de DUNGEONS & DRAGONS possui uma tendência, que descreve de maneira ampla sua moral e suas atitudes pessoais. A tendência é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mal ou neutro), o outro descreve as atitudes perante a sociedade e à lei (leal, caótico ou neutro). Sendo assim, nove tendências distintas são definidas destas possíveis combinações.

Esses breves resumos das nove tendências descrevem o comportamento típico de uma criatura que a possua. Os indivíduos podem variar significativamente desse comportamento típico, e poucas pessoas são perfeita e consistentemente fiéis ao preceito básico da tendência.

Criaturas **Leais e Boas** (LB) agem quase sempre fazendo o correto e esperado pela sociedade. Dragões dourados, paladinos e muitos anões são leais e bondosos.

Pessoas **Neutras e Boas** (NB) fazem o melhor que podem para ajudar outros de acordo com suas necessidades. Muitos celestiais, alguns gigantes das nuvens, e grande parte dos gnomos são neutros e bondosos.

Criaturas **Caóticas e Boas** (CB) 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 bondosos.

Indivíduos **Leais e Neutros** (LN) 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 escolher nenhum lado, fazendo o que aparentar ser melhor conforme a situação. O povo lagarto, muitos druidas e diversos humanos são neutros.

Criaturas **Caóticas e Neutras** (CN) seguem seus caprichos, mantendo sua liberdade pessoal acima de tudo. Muitos bárbaros e ladinos, e alguns bardos, são caóticos e neutros.

Criaturas **Leais e Malignas** (LM) conseguem metodicamente tudo o que querem, dentro dos limites de uma tradição, lei ou ordem. Diabos, dragões azuis e hobgoblins são leais e malignos.

Os de tendência **Neutra e Maligna** (NM) são aqueles que farão tudo o que quiserem, sem compaixão ou remorso. Muitos drow, alguns gigantes das nuvens e yugoloths são neutros e malignos.

Criaturas **Caóticas e Malignas** (CM) agem com violência arbitrária, estimulada por sua ganância, seu ódio, ou sua sede de sangue. Demônios, dragões vermelhos e orcs são caóticos e malignos.

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. De acordo com as lendas, os deuses de tendência boa que criaram essas raças, deram a elas o livre arbítrio de escolher seus caminhos morais, concluindo que bondade sem liberdade é escravidão.

As deidades malignas que criaram as outras raças, entretanto, o fizeram para que as servissem. Essas raças tem uma forte tendência, ao vir ao mundo, de possuir um comportamento similar ao de seu deus. Muitos orcs compartilham a violência e selvageria de seu deus, Gruumsh, e são assim inclinados ao mal. Mesmo se um orc escolher a tendência boa, ele se verá lutando contra suas tendências inatas durante toda a vida. (Mesmo os meio-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 maligno, 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 maligno, deixara também de ser um diabo.

TIKA E ARTEMIS: TENDÊNCIA

Tika Waylan é neutra e bondosa, possui um coração fundamentalmente bondoso e o impulso de ajudar todos aqueles que pode. Artemis é leal e maligno, indiferente ao valor da vida, mas ainda assim profissional em seus assassinatos.

Como um personagem maligno, Artemis não é ideal como aventureiro. Ele começa sua carreira como um vilão, e penas coopera com os heróis quando é necessário – e condiz com seus interesses. Em muitos jogos, personagens malignos causam problemas em seus grupos, já que não compartilham dos interesses e objetivos dos mesmos. No geral, tendências malignas são mais apropriadas para vilões e monstros.

Muitas das criaturas que carecem de capacidade racional não possuem uma tendência – elas são **imparciais**. Este 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 malignos; eles apenas não possuem uma tendência.

IDIOMAS

Sua raça indica os idiomas que seu personagem conhece por padrão, e seu antecedente pode lhe fornecer acesso a um ou mais idiomas a sua escolha. Anote-os na sua planilha 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, o jogador pode escolher algum idioma da tabela de Idiomas Exóticos, ou uma linguagem secreta, como a gíria ladina ou a língua druídica.

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
Comum	Humanos	Comum
Anão	Anões	Anã
Élfico	Elfos	Élfica
Gigante	Ogros, gigantes	Anã
Gnomo	Gnomos	Anã
Goblin	Goblinoídes	Anã
Halfling	Halflings	Comum
Orc	Orcs	Anã

IDIOMAS EXÓTICOS

Idioma	Falado por	Escrita
Abissal	Demônios	Infernal
Celestial	Celestiais	Celestial
Dracônico	Dragões, draconatos	Dracônico
Dialeto Subterrâneo	Devoradores de mentes, beholders	-
Infernal	Diabos	Infernal
Primordial	Elementais	Anã
Sylvan	Criaturas feéricas	Élfica
Subterrâneo	Comerciantes subterrâneos	Élfica

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

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

Cada antecedente apresentado, mais abaixo, inclui sugestões de características que o jogador pode usar para ativar sua imaginação. O jogador 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 auto descritivos e específicos. “Eu sou inteligente” não é uma boa opção, por que isso descreve uma grande variedade de personagens. “Eu leio meus livros a 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 a 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. Mesmo ele sendo negativo ou positivo: o personagem quer trabalhar duro para elevar um atributo baixo, por exemplo, ou pode ser pretensioso em relação a um alto.

IDEAIS

Descreva um ideal que conduz com 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 sobre seus objetivos de vida e seu núcleo de crença.

Ideais podem ser a resposta para uma destas questões: Quais são os princípios que o personagem nunca trai? O quão pronto ele está para fazer sacrifícios? O que o faz ir em direção aos seus objetivos e ambições? Qual a coisa mais importante pela qual ele lutaria?

O jogador pode selecionar quaisquer ideais que desejar, mas a tendência do personagem é um ótimo ponto de partida. Cada antecedente neste capítulo inclui seis sugestões de ideais. Cinco deles 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 são a conexão para sua história. Eles devem inspirar altos níveis de heroísmo ao personagem, ou leva-lo a agir até mesmo contra seus próprios interesses, caso sejam ameaçados. Eles funcionam, em parte, como os ideais, guiando suas motivações e objetivos.

Vínculos podem ser a resposta para uma destas questões: Com o que o personagem mais se importa? Com qual lugar ele sente uma conexão especial? Qual de suas posses tem mais significado pra ele?

Seus vínculos podem estar ligados a sua classe, seu antecedente, sua raça ou qualquer outro aspecto da história ou personalidade do seu personagem. O personagem também pode adquirir novos vínculos durante o curso de suas aventuras.

FRAQUEZAS

Finalmente, selecione um defeito para seu personagem. Ele representará uma espécie de vício, compulsão, medo ou fraqueza – em particular, qualquer coisa que outra pessoa possa explorar para lhe chantagear ou fazer com que o personagem aja contra seus melhores interesses. Mais significantes do que traços negativos de personalidade, defeitos podem ser a resposta para uma destas questões: O que lhe enfurece? De qual pessoa, conceito ou evento o personagem tem pavor, Quais são seus vícios?

INSPIRAÇÃO

Inspiração é uma regra que o mestre pode usar para recompensar o jogador por interpretar seu personagem de acordo com seus traços de personalidade, ideais, vínculos e fraquezas. Ao usar a inspiração o jogador pode recorrer ao seu traço de personalidade “compaixão” junto com os mendigos para lhe dar uma vantagem na negociação com o Príncipe deles. Ou pode invocar sua inspiração em seu vínculo com a “defesa de sua aldeia natal” para sobrepor o efeito de um feitiço que foi colocado sobre o personagem.

GANHANDO INSPIRAÇÃO

Seu mestre pode escolher lhe fornecer inspiração por uma variedade de razões. Tipicamente, o jogador receberá esse benefício quando interpretar seus traços de personalidade, ceder as suas desvantagens descritas por suas fraquezas e vínculos, ou de qualquer outra maneira demonstrar como seu personagem realmente é. Seu mestre irá lhe fornecer os detalhes de como obter inspiração durante o jogo.

O jogador tem inspiração ou não tem inspiração – ele não pode acumular múltiplas “inspirações” para uso posterior.

USANDO INSPIRAÇÃO

Se o jogador possuir inspiração, ele pode gastá-la quando realizar uma jogada de ataque, teste de resistência ou de habilidade. Usar sua inspiração fornece vantagem na jogada específica.

TIKA E ARTEMIS: DETALHES DO PERSONAGEM

Considere como os nomes Tika Waylan e Artemis Entreri definem estes 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 19 anos de idade no início de sua carreira de aventureira, tem cabelo castanho-ruivo, olhos verdes, pele branca salpicada de sardas e um sinal em seu quadril direito. Artemis é um homem pequeno, compacto e com músculos magros. Ele tem características anguladas e maçãs do rosto pontudas, e sempre aparenta precisar se barbear. Seu cabelo negro e denso é grosso e cheio, seus olhos são cinzentos e sem vida – revelando o vazio de sua vida e de sua alma.

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 bondosa, ela confia nos ideais da vida e do respeito. Artemis Entreri nunca deixa suas emoções o controlarem, e se desafia constantemente para melhorar suas habilidades. Sua tendência leal e maligna confere a ele ideais de imparcialidade e desejo por poder.

O vínculo de Tika Waylan é a hospedaria e estalagem Última Casa. O proprietário do local lhe deu uma nova chance na vida, e sua amizade com seus companheiros de aventura foi forjada durante o tempo em que trabalhou lá. Sua destruição pelos draconianos deu a Tika uma razão pessoal para odiá-los ardentemente. Seu vínculo pode ser colocado em frase assim: “Eu farei o que for preciso para punir os draconianos pela destruição da estalagem Última Casa”.

O vínculo de Artemis Entreri é estranho, uma quase paradoxal relação com Drizzt Do'Urden, seu igual em habilidades de espadachim e determinação inflexível. Em sua primeira batalha contra Drizzt, Artemis reconheceu algo de si mesmo no oponente, indicativos de que por mais que sua vida tivesse sido diferente, ele poderia ter tido um caminho heroico como o drow. A partir daquele 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 colocado em uma frase assim: “Eu não descansarei enquanto não provar a mim mesmo que sou melhor do que Drizzt Do'Urden”.

Cada um destes personagens tem também uma fraqueza importante. Tika Waylan é ingênua e emocionalmente vulnerável, 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 se, por acaso, se convencer que uma conquista em particular pode demonstrar sua maturidade. Artemis Entreri é completamente fechado a qualquer tipo de relacionamento, e apenas quer ser deixado sozinho.

Adicionalmente, se o jogador possuir inspiração, ele 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, o jogador pode abrir mão de sua inspiração para fornecê-la àquele personagem.

ANTECEDENTES

Toda história tem um início. Os antecedentes de seus personagens revelam 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 comandado audiências como um bobo da corte.

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

Os antecedentes de exemplo que esse capítulo fornece, concedem ao jogador tanto benefícios concretos (características, proficiências e idiomas) quanto sugestões de interpretação.

PROFICIÊNCIAS

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

Em adição, 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, ele pode escolher uma proficiência diferente, do mesmo tipo (perícia ou ferramenta), ao invés disso.

IDIOMAS

Alguns antecedentes também permitem ao personagem aprender idiomas adicionais, além daqueles já concedidos por sua raça. Veja “Idiomas”, anteriormente, neste capítulo.

EQUIPAMENTOS

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

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um antecedente contém sugestões de características pessoais baseadas nele. O jogador pode selecionar uma dessas, jogar aleatoriamente ou usar para se inspirar em características de sua própria criação.

PERSONALIZANDO UM ANTECEDENTE

O jogador pode querer torcer 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 ele pode substituir uma característica por outra, escolha quaisquer duas perícias, e um total de duas proficiências em ferramentas ou idiomas dos outros antecedentes de exemplo. O jogador pode utilizar o equipamento do seu antecedente ou gastar seus recursos mais tarde, como descrito no capítulo 5. (Se o jogador 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 um defeito. Se o jogador não conseguir encontrar uma característica que bata com o que deseja, converse com seu mestre para criar uma.

TIKA E ARTEMIS: ANTECEDENTES

Tika Waylan e Artemis Entreri passaram seus anos infantis como garotos de rua. Ter assumido mais tarde a carreira de garçoneiro não a mudou tanto assim, então ela escolheu o antecedente de garota de rua, recebendo proficiência nas perícias Prestidigitação e Furtividade, e aprendendo a utilizar as ferramentas do ofício de ladino. Artemis está mais definido no antecedente criminoso, o que lhe concede as perícias Enganação e Furtividade, assim como proficiência com ferramentas de ladino e venenos.

ACÓLITO

O acólito viveu a serviço de um templo de algum deus específico ou de um panteão de deuses. Ele 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 deidade. O acólito 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 alguma outra adoração “quase-divina”, converse com o Mestre pra detalhar a natureza do seu serviço religioso. Seu personagem era um serviçal menor no templo, criado desde a infância para auxiliar os sacerdotes em ritos sagrados? Ou era um alto sacerdote que repentinamente sentiu no chamado pra aventura uma maneira diferente de servir ao seu deus? Talvez ele tivesse sido o líder de um pequeno culto não associado a templo algum, ou mesmo uma seita secreta que servia a uma entidade demoníaca que agora ele nega.

Proficiências em Perícias: Intuição, Religião

Idiomas: Dois a sua escolha

Equipamento: Um símbolo sagrado (um presente ganho ao filiar-se ao templo), um livro de orações ou uma roda de preces, 5 palitos de incenso, vestimentas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 15 peças de ouro

HABILIDADE: ABRIGO DOS FIÉIS

Como um acólito, o jogador detém o respeito daqueles que compartilham de sua fé, e pode realizar cerimônias de sua divindade. Ele e seus companheiros de a ventura podem esperar receber cura e caridade de um templo, santuário ou outra presença estabilizada de sua fé, embora devam fornecer quaisquer componentes materiais necessários para as magias. Aqueles que compartilham de sua religião vão lhe dar suporte, custeando para o acólito um estilo de vida modesto (mas somente para ele).

O acólito também pode possuir laços com um templo específico devotado a sua divindade ou panteão, e fixar residência com eles. Pode ser o templo que ele esteja acostumado a servir, se ainda tiver boas relações com ele, ou um templo no qual encontrou um novo lar. Enquanto nas proximidades desse templo, o acólito pode invocar os sacerdotes para assisti-lo, conquanto que essa assistência não seja de alguma forma danosa para o membro e que o mantenha em 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. Seus defeitos podem ser uma hipocrisia oculta ou ideias hereges, ou um ideal ou vínculo visto como fanatismo.

d8 Traço de Personalidade

- 1 Eu idealizo um herói da minha fé, e constantemente me refiro a seus êxitos e façanhas pessoais.
- 2 Eu posso encontrar lugar-comum mesmo entre meus inimigos mais poderosos, sendo empático com eles 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 positiva.
- 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 aproveito comida fina, bebidas entre a alta sociedade do meu templo. Minha vida dura me fornece isso.
- 8 Eu passo tanto tempo em meu templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas do mundo externo.

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 deixar claro que as mudanças divinas são uma constante no mundo. (Caótico)
- 4 **Poder.** Eu espero, um dia, chegar ao topo da hierarquizada minha religião. (Leal)
- 5 **Fé.** Eu acredito que minha divindade guia minhas ações. Eu tenho fé que, se trabalhar duro, coisas boas acontecerão. (Leal)
- 6 **Aspiração.** Eu busco obter a graça do meu deus fazendo com que minhas ações sejam determinadas pelos 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 sobre o templo corrupto que me acusou de heresia.
- 3 Eu devo minha vida ao sacerdote que me acolheu quando meus pais faleceram.
- 4 Tudo o que faço, faço pelo povo.
- 5 Eu farei qualquer coisa para proteger o templo que sirvo.
- 6 Eu devo proteger um texto sagrado. 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 detém o poder hierárquico de meu templo.
- 3 Minha devoção às 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 de escolhido um objetivo, eu fico obcecado em cumpri-lo, até mesmo em detrimento de minha própria vida.

CRIMINOSO

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

Proficiências em Perícias: Enganação, Furtividade

Proficiências em Ferramentas: Um tipo conjunto de jogos, ferramentas de ladino

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

ESPECIALIDADE CRIMINAL

Existem muitos tipos de criminosos, e dentro de uma guilda de ladrões ou organização criminosa similar, membros individuais possuem especialidades particulares. Mesmo criminosos que operam fora destas organizações têm fortes preferências por certos tipos de crimes em detrimento de outros. O jogador deve escolher o papel que desempenhou em sua vida de criminoso, ou rolar 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

HABILIDADE: ABRIGO DOS FIÉIS

O criminoso possui contatos de confiança que agem como seus informantes em uma rede criminosa. Ele sabe como se comunicar com eles mesmo a grandes distâncias; especificamente, o criminoso conhece 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, o criminoso aprendeu e praticou-as em um contexto bem diferente: um agente de espionagem. Ele 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 guardado 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 Ideal

- 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 são caros. (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 recupera-lo.
- 4 Eu me tornei o maior ladino que já existiu.
- 5 Eu sou culpado de 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 rouba-lo.
- 2 Quando confrontado com uma escolha entre dinheiro e amigo, eu geralmente escolho o dinheiro.
- 3 Se há um plano, eu vou esquecê-lo. Se eu não esquecê-lo, vou ignora-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 POPULAR

O herói popular veio de uma categoria 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 ele vá.

Proficiências em Perícias: Adestrar Animais, Sobrevivência

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

Equipamento: Um conjunto de ferramentas de artesão (de sua escolha), uma pá, uma panela de ferro, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro

EVENTO DEFINIDOR

O herói popular 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 o definiu 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 em 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 agrícolas 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.

HABILIDADE: HOSPITALIDADE RÚSTICA

Já que o herói popular ascendeu da categoria de pessoas comuns até onde está agora, é fácil se misturar a eles. Ele 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 pelo herói popular, conquanto não tenham que arriscar suas vidas.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um herói do povo é só mais de uma pessoa comum, pra melhor ou pra pior. Muitos olham para suas origens humildes como uma virtude, não uma deficiência, 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 percurso.
- 4 Eu possuo um forte senso de justiça e sempre tento encontrar a solução mais equitativa para os argumentos.
- 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. Pra 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 preferencial perante a lei, quanto menos há alguém 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 longo 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 trabalhei na terra, eu amei a terra. Agora eu defenderei a terra.
- 3 Um nobre orgulhoso me deu uma bela surra, eu vou me vingar. 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 fazê-lo por si.
- 6 Eu desejo que meu amor de infância venha comigo para que eu possa buscar 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 bebida.
- 5 Secretamente, eu acredito que as coisas estariam melhores se eu fosse um tirano que governasse a região.
- 6 Eu tenho dificuldades em confiar em meus aliados.

SÁBIO

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

Proficiências em Perícias: Arcanismo, História

Idiomas: Dois a sua escolha

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

ESPECIALIDADE

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

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Alquimista	5	Professor
2	Astrônomo	6	Pesquisador
3	Acadêmico descreditado	7	Aprendiz de Mago
4	Bibliotecário	8	Escriba

HABILIDADE: PESQUISADOR

Quando tentar obter ou recuperar um fragmento de conhecimento que não conheça, o sábio descobre aonde e com quem pode obter essa informação. Normalmente ela será adquirida em bibliotecas, arquivos de escribas, universidade ou de 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 perseguição do 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 de que tenha lido.
- 3 Eu costumo ajudar os outros que não são tão inteligentes quanto eu, e pacientemente explico tudo quantas vezes forem necessárias.
- 4 Não há nada que eu goste mais do 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 terrível e horrivelmente desastroso 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 a beleza aponta para além de nós mesmo também 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 tomo relatando um campo ou 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 ganha-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 vida do soldado desde que ele se recorda. O soldado foi treinado desde jovem, estudou o uso das armas e armaduras, aprendeu técnicas básicas de sobrevivência, incluindo como permanecer vivo no campo de batalha. Ele 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 escolher esse antecedente, converse com seu mestre para determinar de qual organização militar que seu personagem fez parte, quão longe ele progrediu na hierarquia e que tipos de experiência teve na sua carreira militar? Foi um exército de guarda, uma patrulha de cidade ou a milícia de uma pequena vila? Ou talvez ele tenha participado da defesa pessoal de um nobre, ou mercador, ou de um cartel de mercenários.

Proficiências em Perícias: Atletismo, Intimidação

Proficiências em Ferramentas: Um tipo conjunto 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 cartas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro

ESPECIALIDADE

Durante seu tempo como soldado, o personagem teve um papel específico em sua unidade do exército. O jogador deve jogar um d8 e escolher entre as opções da tabela abaixo para determinar sua especialidade.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Oficial	6	Contramestre
2	Batedor	7	Porta estandarte
3	Infantaria	8	Equipe de apoio (cozinheiro, ferreiro ou outro do tipo)
4	Cavalaria		
5	Médico		

HABILIDADE: PATENTE MILITAR

O personagem possui uma patente militar da sua época como soldado. Soldados leais a sua antiga organização reconhecem sua autoridade e influência, e lhe prestam deferência, se forem de uma patente mais baixa. O personagem pode invocar sua patente para exercer influência sobre soldados e requisitar equipamentos simples ou cavalos para uso temporário. Ele também pode ganhar acesso a acampamentos militares aliados e fortalezas onde sua patente é reconhecida.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Os horrores de guerra combinados com a rígida disciplina que o serviço militar cobra, deixa 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 do Inferno sem vacilar.
- 6 Eu gosto de ser forte e de quebrar coisas.
- 7 Eu tenho um senso de humor cru.
- 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 obedeço a autoridade. (Leal)
- 3 **Independência.** Quando pessoas seguem uma ordem cegamente, elas suportam 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 **Nação.** Minha cidade, nação ou meu povo, são tudo o que importa pra 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 pra 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 morto 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 obedeço a lei, mesmo se a lei trouxer 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 oriundos de um espectro de nações e culturas. Nas maiores cidades, quase tudo que se possa imaginar é oferecido para venda, desde especiarias exóticas e roupas de luxo até cestas de vime e espadas de treino.

Para um aventureiro, a disponibilidade de armaduras, armas, mochilas, cordas 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. Este capítulo detalha as mercadorias mundanas e exóticas que os aventureiros geralmente acham úteis em face das ameaças presentes nos mundos de D&D.

EQUIPAMENTO INICIAL

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

O jogador decide como seu personagem adquiriu este equipamento inicial. Poderia ter sido uma herança ou bens que o personagem adquiriu durante a sua formação. Ele 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 herança de família, transmitida de geração em geração até seu personagem ter finalmente tomado seu manto e seguido os passos aventureiros de seu antepassado.

RIQUEZA INICIAL POR CLASSE

Classe	Riqueza Inicial
Clérigo	5d4 x 10 PO
Guerreiro	5d4 x 10 PO
Ladino	4d4 x 10 PO
Mago	4d4 x 10 PO

RIQUEZA

A riqueza aparece de muitas formas nos mundos de D&D. Moedas, pedras preciosas, produtos 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 aluguel de serviços profissionais, normalmente comercializam em moedas.

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. Pelo contrário, a peça de ouro é um padrão de medida de valor, e a troca real é realizada em barras de ouro, cartas de crédito, ou bens valiosos.

Uma peça de ouro vale dez moedas 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 comum entre os trabalhadores e mendigos. Uma única peça de cobre compra uma vela, uma tocha, ou um pedaço de giz.

Além disso, as moedas incomuns feitas de outros metais preciosos, por 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 elas, 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 moedas 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	ppl
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
Prata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Ouro (po)	100	10	2	1	1/10
Platina (pl)	1,000	100	20	10	1

VENDENDO TESOURO

Oportunidades não faltam para encontrar tesouros, equipamentos, armas, armaduras e muito mais nas masmorras que o jogador 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 em seu saque.

Armas, Armaduras e Outros Equipamentos. Como regra geral, as armas não danificadas, armaduras e outros equipamentos, custam metade de seu preço 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 dos nobres mais ricos. Da mesma forma, além de alguns itens mágicos comuns, o jogador normalmente não irá se deparar com itens mágicos ou magias para compra. O valor da magia vai muito além do simples ouro e deve sempre ser tratado como tal.

Gemas, Jóias e Obras de Arte. Esses itens retêm o seu valor total no mercado, e o jogador pode trocá-los por moedas ou usá-los como moeda para outras transações. Para tesouros excepcionalmente valiosos, o Mestre pode exigir que o jogador 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 jóias 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 e a cota de malha até a cara armadura de placas, com vários outros tipos de armaduras intermediárias entre elas. A tabela Armaduras expõe os tipos mais comuns de armaduras encontradas no jogo e separa-as em três categorias: armaduras leves, armaduras médias e armaduras pesadas. Muitos guerreiros complementam sua armadura com um escudo.

A tabela 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. A classe concede proficiência com certos tipos de armadura. Se o jogador vestir uma armadura que não tenha proficiência, terá desvantagem em qualquer teste de atributo, teste de resistência ou jogada de ataque que envolvam Força ou Destreza, e não poderá lançar magias.

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

Armadura Pesada. Armaduras pesadas interferem na capacidade do usuário se mover rapidamente, furtivamente, 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 (2 quadrados), a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou maior do que a pontuação listada.

Furtividade. Se a tabela de Armadura 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. O jogador só pode se beneficiar de um escudo ao mesmo tempo.

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 o personagem 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 rebatidos.

Couro. O peitoral e as ombreiras desta 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, para o número base de seu tipo de armadura, afim de determinar a sua Classe de Armadura.

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

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

Gibão. Esta 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.

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

Peitoral de Aço. Esta 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, esta armadura fornece boa proteção para os órgãos vitais do personagem, deixando o utilizador relativamente sem restrições.

ARMADURA PESADA

De todas as categorias de armaduras, as armaduras pesadas oferecem a melhor proteção. Estas armaduras cobrem todo o corpo e são projetadas para proteger o usuário 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.

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

Armadura de Placas. Armadura de Placas consiste em placas de metal moldadas para cobrir todo o corpo. Uma armadura de placas 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.

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. Esta armadura é feita de tiras verticais de metal rebatidas a um suporte de couro que é usado sobre um preenchimento de pano. Cotas de malha flexíveis protegem as articulações.

ENTRANDO E SAINDO DE UMA ARMADURA

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

Vestir. Este é o tempo que leva para colocar a armadura. o jogador se beneficia da CA da armadura só se tomar o tempo integral para vestir o conjunto da armadura.

Remover. Este é o tempo que demora para despir uma armadura. Se alguém ajudá-lo, reduza este tempo pela metade.

VESTINDO E DESPINDO UMA ARMADURA

Categoria	Vestir	Despir
Armadura Leve	1 minuto	1 minuto
Armadura Média	5 minutos	1 minutos
Armadura Pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 ação	1 ação

ARMAS

Sua classe lhe garante proficiência com algumas armas, refletindo tanto o foco da classe quanto as ferramentas mais prováveis que o personagem usa. Não importa se personagem 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 aventureiros.

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 adjacente ao personagem (1,5m), 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 lhe conceder proficiência com certas armas ou categorias de armas. As duas categorias são **simples** e **marciais**. A maioria das pessoas pode usar armas simples com proficiência. Estas armas incluem clavas, maças e outras armas encontradas frequentemente nas mãos dos plebeus.

VARIANTE: TAMANHO DOS EQUIPAMENTOS

Na maioria das campanhas, o jogador pode usar ou vestir quaisquer equipamentos que encontrar em suas aventuras, dentro dos limites do senso comum. 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 placas 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 esta regra variante, quando os aventureiros encontrarem armaduras, roupas, e itens semelhantes que são feitos para serem usados, eles podem precisar visitar um armadureiro, 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 rolar 1d4 x 10 ou determinar o aumento do custo baseado na extensão das alterações necessárias.

Armas marciais, incluindo espadas, machados e alabardas, exigem um treinamento mais especializado para seu uso mais eficaz. A maioria dos guerreiros usam armas marciais pois essas armas tiram o melhor proveito de seu estilo de luta e treinamento.

Proficiência com uma arma permite que o jogador adicione seu bônus de proficiência na jogada de ataque em qualquer ataque que ele realizar com essa arma. Se o jogador 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 de Armas.

Acuidade: Quando realizar uma ataque com uma arma com a propriedade Acuidade, o jogador pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para a jogada de ataque e de dano. O jogador precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Alcance: Esta arma adiciona 1,5 metros (1 quadrado) em sua área de ameaça, quando o jogador a usa para atacar.

ARMADURAS

Armadura	Preço	Classe de Armadura (CA)	Força	Furtividade	Peso
Armadura Leve					
Armadura Acolchoada	5 po	11 + modificador de Des	-	Desvantagem	3,5 kg
Corselete de Couro	10 po	11 + modificador de Des	-	-	4,5 kg
Corselete de Couro Batido	45 po	12 + modificador de Des	-	-	6 kg
Armadura Média					
Gibão	10 po	12 + modificador de Des (máx 2)	-	-	5,5 kg
Camisão de Cota de Malha	50 po	13 + modificador de Des (máx 2)	-	-	9 kg
Brunea	50 po	14 + modificador de Des (máx 2)	-	Desvantagem	20 kg
Peitoral de Aço	400 po	14 + modificador de Des (máx 2)	-	-	9 kg
Meia Armadura	750 po	15 + modificador de Des (máx 2)	-	Desvantagem	18 kg
Armadura Pesada					
Cota de Anéis	30 po	14	-	Desvantagem	18 kg
Cota de Malha	75 po	16	For 13	Desvantagem	25 kg
Cota de Talas	200 po	17	For 15	Desvantagem	27 kg
Armadura de Placas	1,500 po	18	For 15	Desvantagem	29 kg
Escudo					
Escudo	10 po	+2	-	-	3 kg

ARMAS

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedade
<i>Armas Corpo a Corpo Simples</i>				
Adaga	2 po	1d4 perfurante	0,5kg	Acuidade, leve, arremesso (alcance 6/18)
Azagaia	5 pp	1d6 perfurante	1 kg	Arremesso (alcance 9/36)
Ataque desarmado	-	1 concussão	-	-
Bordão	2 pp	1d6 concussão	2kg	Versátil (1d8)
Clava	1 pp	1d4 concussão	1,5kg	Leve
Clava grande	2 pp	1d8 concussão	4,5kg	Duas-Mãos
Foice	1 po	1d4 cortante	1kg	Leve
Lança curta	1 po	1d6 perfurante	1,5kg	Arremesso (6/18), versátil (1d8)
Machadinha	5 po	1d6 cortante	1kg	Leve, arremesso (6/18)
Maça	5 po	1d6 concussão	2kg	-
Martelo leve	2 po	1d4 concussão	1kg	Leve, arremesso (6/18)
<i>Armas à Distância Simples</i>				
Arco curto	25 po	1d6 perfurante	1 kg	Munição (24/98), duas-mãos
Besta leve	25 po	1d8 perfurante	25kg	Munição (24/98), recarga, duas-mãos
Dardo	5 pc	1d4 perfurante	100g	Acuidade, arremesso (6/18)
Funda	1 pp	1d4 concussão	-	Munição (9/36)
<i>Armas Corpo a Corpo Marciais</i>				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	2,5kg	Pesada, alcance, duas-mãos
Chicote	2 po	1d4 cortante	1,5kg	Alcance, acuidade
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	1,5kg	Acuidade, leve
Espada curta	10 po	1d6 perfurante	1kg	Acuidade, leve
Espada larga	50 po	2d6 cortante	2,5kg	Pesada, duas-mãos
Espada longa	15 po	1d8 cortante	1,5kg	Versátil (1d10)
Glaive	20 po	1d10 cortante	2,5kg	Pesada, alcance, duas-mãos
Lança longa	10 po	1d12 perfurante	2,5kg	Alcance, especial
Machado de guerra	10 po	1d8 cortante	2kg	Versátil (1d10)
Machado grande	30 po	1d12 cortante	3kg	Pesada, duas-mãos
Maça-estrela	15 po	1d8 perfurante	2kg	-
Mangual	10 po	1d8 concussão	1kg	-
Marreta	10 po	2d6 concussão	4,5kg	Pesada, duas-mãos
Martelo de batalha	15 po	1d8 concussão	1kg	Versátil (1d10)
Picaretá	5 po	1d10 perfurante	8kg	Pesada, alcance, duas-mãos
Picaretá de guerra	5 po	1d8 perfurante	1kg	-
Rapieira	25 po	1d8 perfurante	1kg	Acuidade
Tridente	5 po	1d6 perfurante	2kg	Arremesso (6/18), versátil (1d8)
<i>Armas à Distância Marciais</i>				
Arco longo	50 po	1d8 perfurante	1kg	Munição (46/180), pesada, duas-mãos
Besta de mão	75 po	1d6 perfurante	1,5kg	Munição (9/36), leve, recarga
Besta pesada	50 po	1d10 perfurante	8kg	Munição (30/120), pesada, recarga, duas-mãos
Rede	1 po	-	1,5kg	Especial, arremesso (1,5/4,5)
Zarabatana	10 po	1 perfurante	0,5kg	Munição (7,5/30), recarga

Arremesso: Se uma arma possuir a propriedade Arremesso, o jogador pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se esta arma for uma arma de ataque corpo a corpo, o jogador 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 o jogador arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se ele arremessar uma adaga, ele pode usar tanto seu modificador de Força quando o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

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 em metros, a segunda indica a distância máxima da arma. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, o atacante possui desvantagem na jogada de ataque. O jogador não pode atacar um

alvo que esteja além da distância máxima da arma.

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

Especial: Uma arma com a propriedade Especial possui regras diferenciadas que gerenciam 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 o jogador está combatendo com duas armas. Veja as regras para combate com duas armas no capítulo 9.

Munição: O personagem 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 o personagem atacar com a arma, ele gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, o personagem 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 torna-a muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

Recarga: Devido ao tempo necessário para recarregar esta arma, o jogador pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação adicional, ou reação para disparar, independentemente da quantidade de ataques que o personagem possui.

Versátil: Esta 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 usada com as duas mãos.

ARMAS IMPROVISADAS

Algumas vezes os personagens não possuem suas armas e precisam atacar com qualquer coisa que tenham à mão. 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 esta arma e usar seu bônus de proficiência.

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 a armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata, então, aventureiros precavidos investem algumas moedas extras para chappear suas armas com prata. O jogador pode cobrir com prata uma única arma ou 10 peças de munição por 100 po. Este 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. O jogador tem desvantagem quando usar a lança longa para atacar um alvo adjacente (até 1,5m dele). Além disso, uma lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando o jogador 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 o jogador usa uma ação, ação adicional, ou reação para atacar com a rede, ele pode realizar apenas um ataque, independentemente do número de ataques que o jogador possa realizar normalmente.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

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

Ácido. Usando uma ação, o personagem pode despejar o conteúdo deste vidro em uma criatura a até 1,5m dele, ou arremessar o vidro até 6 metros de distância, quebrando-o no impacto. Em ambos os casos, o jogador deve realizar um ataque à distância contra a criatura ou objeto, tratando o ácido como uma arma improvisada. Em um sucesso, o alvo sofre 2d6 de dano ácido.

Água Benta. Usando uma ação, o personagem pode espalhar o conteúdo deste frasco em uma criatura a até 1,5m dele ou arremessar até 6 metros, quebrando o frasco com o impacto. Em ambos os casos, o jogador 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 pode 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 o conjurador gaste um espaço de magia de 1º nível.

KITS DE EQUIPAMENTOS

O equipamento inicial de sua classe inclui uma coleção de equipamentos de aventureira úteis, todos juntos em um pacote. O conteúdo desses pacotes são listados aqui. Se o jogador for comprar seu equipamento inicial, ele pode adquirir um pacote pelo preço apresentado, o que pode ser mais barato do que comprar os itens individualmente.

Kit de Assaltante (16 po). Inclui uma mochila, um saco com 1,000 de esferas, 3 metros de linha, um sino, 5 velas, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, uma lanterna coberta, dois frascos de óleo, cinco dias de rações, uma caixa de fogo, e um cantil. O pacote também possui 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Kit do Diplomata (39 po). Inclui um baú, 2 porta mapas e pergaminhos, um conjunto de indumentária requintada, um vidro tinta, uma caneta tinteiro, uma lâmpada, dois frascos de óleo, 5 folhas de papel, um vidro de perfume, parafina e sabão.

Kit de Explorador de Masmorras (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 pacote também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Kit de Animador (40 po). Inclui uma mochila, um saco de dormir, dois trajes, 5 velas, 5 dias de rações, um cantil e um kit de disfarce.

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 pacote também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Kit de Padre (19 po). Inclui uma mochila, um cobertor, 10 velas, uma caixa de fogo, uma caixa de esmolos, 2 blocos de incenso, um incensário, vestimentas, 2 dias de rações, e um cantil.

Kit do Estudioso (40 po). Inclui uma mochila, um livro de conhecimento, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, um saquinho de areia, e uma pequena faca.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Item	Preço	Peso
Ábaco	2 po	1kg
Ácido (vidro)	25 po	0,5kg
Antídoto (vidro)	50 po	-
Água benta (frasco)	25 po	0,5kg
Algemas	2 po	2kg
Algibeira	5 pp	0,5kg
Aljava	1 po	0,5kg
Ampulheta	25 po	0,5kg
Apito de advertência	25 po	0,5kg
Ariete portátil	4 po	16kg
Armadilha de caça	5 po	11kg
Arpéu	2 po	2kg
Balança de mercador	5 po	1,5kg
Balde	5 pc	1kg
Barril	2 po	30kg
Baú	5 po	11kg
Bolsa de componentes	25 po	1kg
Caixa de pólvora	5 pp	0,5kg
Caneca de cerveja	2 pc	0,5kg
Caneta tinteiro	2 pc	-
Cantil	2 pp	2,5kg (cheio)
Cesto	4 pp	1kg
Cobertor de inverno	5 pp	1,5kg
Corde de cânhamo (15 metros)	1 po	4,5kg
Corde de seda (15 metros)	10 po	2,5kg
Corrente (3 metros)	5 po	4,5kg
Escada (3 metros)	1 pp	11kg
Equipamento de pescaria	1 po	2kg
Esferas (bolsa com 1,000)	1 po	1kg
Esmeril	1 pc	0,5kg
Espelho de aço	5 po	0,7kg
Estrepe (bolsa com 20)	1 po	1kg
Fechadura	10 po	0,5kg
Fogo alquímico (frasco)	50 po	0,5kg
Garrafa de vidro	2 po	1kg
Giz (1 peça)	1 pc	-
Grimório	50 po	1,5kg
<i>Implemento Arcano</i>		
Bastão	10 po	1kg
Cajado	5 po	2kg
Cristal	10 po	0,5kg
Orbe	20 po	1,5kg
Varinha	10 po	0,5kg
<i>Implemento Druidico</i>		
Cajado de madeira	5 po	2kg
Raminho de visco	1 po	-
Totem	1 po	-
Varinha de teixo	10 po	0,5kg
Indumentária, comum	5 pp	1,5kg
Indumentária, traje	5 po	2kg
Indumentária, requintada	15 po	3kg
Indumentária, viajante	2 po	2kg
Jarro	4 pc	2kg
Kit de escalada	25 po	5,5kg
Kit de refeição	2 pp	0,5kg
Kit de primeiros socorros	5 po	1,5kg
Lâmpada	5 pp	0,5kg
Lanterna coberta	5 po	1kg
Lanterna furta-fogo	10 po	1kg

Item	Preço	Peso
Lente de aumento	100 po	-
Livro	25 po	2,5kg
Luneta	1,000 po	0,5kg
Manto	1 po	2kg
Marreta	2 po	4,5kg
Martelo	1 po	1,5kg
Mochila	2 po	2,5kg
<i>Munição</i>		
Agulhas de zarabatana (50)	1 po	0,5kg
Balas de atiradeira (20)	4 pc	0,8kg
Flechas (20)	1 po	0,5kg
Virotes de besta (20)	1 po	0,8kg
Óleo (frasco)	1 pp	0,5kg
Pá	2 po	2,5kg
Panela de ferro	2 po	4,5kg
Papel (uma folha)	2 pp	-
Parafina	5 pp	-
Pé de cabra	2 po	2,5kg
Perfume (vidro)	5 po	-
Pergaminho (uma folha)	1 pp	-
Picareta de mina	2 po	4,5kg (cheio)
Pítion	5 pc	0,9kg
<i>Poção de cura</i>	50 po	0,7kg
Porta mapas ou pergaminhos	1 po	0,5kg
Porta virotes de besta	1 po	0,5kg
Pregos de ferro (10)	1 po	2,5kg
Rações de viagem (1 dia)	5 pp	1kg
Roldana e Polia	1 po	2,5kg
Sabão	1 pc	-
Saco	1 pc	0,7kg
Saco de dormir	1 po	3kg
<i>Símbolo Sagrado</i>		
Amuleto	5 po	0,5kg
Emblema	5 po	-
Relíquia	5 po	1kg
Sinete	5 po	-
Sino	1 po	-
Tenda para duas pessoas	2 po	9kg
Tinta (vidro de 30ml)	10 po	-
Tocha	1 pc	0,5kg
Vara (3 metros)	5 pc	3kg
Vela	1 pc	-
Veneno básico (vidro)	100 po	-
Vidro ou frasco	1 po	-

Algemas. Estas 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 tem 15 pontos de vida.

Algibeira. Uma bolsa de pano ou couro pode armazenar até 20 balas de atiradeira ou 50 agulhas de zarabatana, entre outras coisas. Uma bolsa compartimentada para armazenar componentes de magia é chamada de bolsa de componentes (também descrita nesta seção).

Aljava. Uma aljava pode guardar até 20 flechas.

Antídoto. Uma criatura que beber o líquidos deste vidro adquire vantagem em testes de resistência contra venenos por 1 hora. O antídoto não confere nenhum benefício para mortos-vivos ou constructos.

Ariete Portátil. O personagem pode usar um ariete portátil para quebrar portas. Ao fazer isso, o personagem ganha um bônus de +4 no teste de Força. Um outro personagem pode ajudá-lo a usar o ariete, o que lhe dá vantagem no teste.

Armadilha de Caça. Quando o personagem usa sua ação para armá-la, essa armadilha forma um anel de aço com dentes serrilhados que se fecha 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 parará 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 realizar um teste de Força CD 13 e se libertar, ou outra criatura, ao alcance, pode realizar o teste para libertá-la. Cada fracasso no teste causa 1 de dano perfurante à criatura presa.

Balança de Mercador. A régua inclui uma pequena balança, painéis e um sortimento adequado de pesos até 2 quilos. Com ela, o personagem pode medir o peso exato de pequenos objetos, como metais preciosos brutos ou bens comerciais, para ajudar a determinar seu valor.

Caixa de Fogo. Este 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 outra coisa exposta à combustível abundante - leva uma ação. Acender qualquer outro fogo leva 1 minuto.

Bolsa de Componentes. A bolsa de componentes é uma pequena bolsa de couro à prova d'água que pode ser fixada em um cinto, e que tem compartimentos para armazenar todos os componentes materiais e outros itens especiais que o personagem 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 arrebentar com um teste de Força CD 17 bem sucedido.

Corrente. Uma corrente possui 10 pontos de vida, ela pode ser arrebentada com um sucesso em um teste de Força CD 20.

Equipamento de Pescaria. Este kit inclui uma vara de pescar de madeira, linha de seda, bóias de cortiça, anzóis de aço, chumbadas, iscas, e redes de pesca.

Esferas. Usando uma ação, o personagem pode despejar essas minúsculas esferas de metal para cobrir uma área de 3 metros quadrados. A criatura que se mover dentro da área deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD ou ficará derrubada. Uma criatura que se andar pela área usando metade do seu deslocamento não precisa realizar o teste de resistência.

Estrepes. Usando uma ação, o personagem pode espalhar um único passo de estrepes para cobrir uma área de 1,5 metros quadrados. Qualquer criatura que entrar na área deve ser bem

sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou parar de se mover e sofrer 1 de dano perfurante. Até que a criatura recupere, pelo menos 1 ponto de vida, seu deslocamento de caminhada é reduzido em 3 metros. Uma criatura que se andar pela área usando metade do seu deslocamento não precisa realizar o teste de resistência.

Fechadura. A fechadura vêm 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. Este líquido pegajoso e adesivo inflama em contato com o ar. Usando uma ação, o personagem pode arremessar este frasco até 6 metros de distância, quebrando-o com o impacto. O jogador deve realizar um ataque à distância contra a 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 finalizar este dano usando sua ação para realizar 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 adequados para gravar magias.

Implemento Arcano. Um implemento arcano é um item especial - uma 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 pode usar esse item como um foco de conjuração, conforme descrito no capítulo 10.

Implemento Druídico. Um implemento druídico pode ser um ramo de visco ou azevinho, uma varinha ou cetro feito 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 (veja o capítulo 3 do *Livro do Jogador*) pode usar tal objeto como um foco de conjuração, conforme descrito no capítulo 10.

Kit de Escalada. Um kit de escalada inclui pítions especiais, botas com solas pontiagudas, luvas e um cinto. O personagem pode usar o kit do escalada como uma ação para "ancorar-se"; quando o personagem faz isso, ele não pode cair mais de 7,5 metros a partir do ponto onde ancorou-se, e não pode subir mais de 7,5 metros de distância desse ponto, sem desfazer a âncora.

Kit de Primeiros Socorros. Este kit é uma bolsa de couro contendo ataduras, pomadas e talas. O kit tem dez usos. Usando uma ação, o personagem 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. Esta caixa de lata 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 claridade 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 (500ml).

Lanterna Coberta. Uma lanterna coberta lança claridade 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 (500ml). Usando uma ação, o personagem pode abaixar a cobertura, reduzindo a claridade para penumbra em um raio de 1,5 metros.

Lanterna Furta Fogo. Uma lanterna furta fogo lança claridade em um cone de 18 metros e penumbra em mais 18 metros adicionais. Uma vez acesa, ela queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500ml).

Lente de Aumento. Esta lente permite um olhar mais atento a pequenos objetos. Ela também é útil como um substituto para a pederneira e isqueiro ao iniciar fogos. Acender um fogo com uma lupa necessita de luz tão brilhante como a luz solar para focar, um pavio, e cerca de 5 minutos para o fogo para acender. Uma lente de aumento concede vantagem em qualquer teste de atributo realizado 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 (descrito mais adiante nesta seção).

Óleo. Óleo geralmente vem em um frasco de argila que contém 500ml. Usando uma ação, o personagem pode espirrar o óleo deste frasco em uma criatura a até 1,5 metros dele ou arremessar até 6 metros, quebrando-o com o impacto. O jogador deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o óleo como uma arma improvisada. Em um sucesso, o alvo é coberto de óleo. Se o alvo sofrer qualquer dano flamejante antes do óleo secar (depois de 1 minuto), ele sofre 5 de dano flamejante adicional pela queima do óleo. O personagem também pode derramar um frasco de óleo no chão para cobrir uma área de 1,5 metros quadrados, 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 leva uma ação.

Porta Virotes de Besta. Este estojo de madeira pode armazenar até 20 virotes de besta.

Porta Mapas ou Pergaminhos. Este 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 secos 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 um personagem poderia levantar normalmente.

Símbolo Sagrado. Um símbolo sagrado é uma representação de um deus ou panteão. Pode ser um amuleto representando o símbolo de uma divindade, o mesmo símbolo cuidadosamente gravado ou ornado como o emblema de um escudo, ou uma pequena caixa com um fragmento de uma relíquia sagrada. O *Livro do Jogador* apresenta muitos deuses do multiverso e seus símbolos típicos. Um clérigo ou paladino pode usar um símbolo sagrado como um implemento de conjuração, conforme descrito no capítulo 10. Para usar o símbolo desta forma, o conjurador deve segurá-la na mão, usá-lo visivelmente, ou carregá-lo em um escudo.

Tenda. Um abrigo simples e portátil, acomoda dois indivíduos.

Tocha. A tocha queima por 1 hora, fornecendo claridade num raio de 6 metros e penumbra por mais 6 metros. Se o personagem realizar um ataque corpo a corpo com uma tocha acesa e obter sucesso, causa 1 de dano flamejante.

Vela. Por uma hora, a vela emana claridade em uma área de 1,5 metros quadrados, e penumbra em uma área adicional de 1,5 metros quadrados.

Veneno Básico. O personagem pode usar o veneno contido neste 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.

CAPACIDADE DOS RECIPIENTES

Recipiente	Capacidade
Algibeira	15cm ³ /2kg de equipamentos
Balde	11 litros/15cm ³ sólido
Barril	150 litros/1,2m ³ sólido
Baú	3,5m ³ /136kg de equipamentos
Caneca de Cerveja	500ml
Cantil	2 litros
Cesto	60cm ³ /18kg de equipamentos
Garrafa de Vidro	250ml
Jarro	3,5 litros
Mochila*	30cm ³ /13kg de equipamentos
Panela de Ferro	3,5 litros
Saco	30cm ³ /13kg de equipamentos
Vidro ou Frasco	30ml

*O jogador também pode pendurar itens, como um saco de dormir ou corda do lado de fora da mochila.

FERRAMENTAS

A ferramenta ajuda o personagem a fazer algo que não poderia fazer de outra maneira, como um ofício ou 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 o jogador 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 amplo de sua utilização. Por exemplo, o Mestre pode pedir ao jogador que realize um teste de Destreza para entalhar um detalhe com suas ferramentas de escultor, ou um teste de Força para fazer o mesmo mas em uma madeira mais dura.

FERRAMENTAS

Item	Preço	Peso
<i>Conjunto de Jogo</i>		
Cartas de Baralho	5 pp	-
Conjunto de Dados	1 pp	-
Conjunto de Xadrez de Dragão	1 po	200g
Jogo dos Três Dragões	1 po	-
<i>Ferramentas de Artesão</i>		
Ferramentas de Carpinteiro	8 po	2,5kg
Ferramentas de Cartógrafo	15 po	2,5kg
Ferramentas de Curtidor	5 po	2kg
Ferramentas de Entalhador	1 po	2kg
Ferramentas de Ferreiro	20 po	3,5kg
Ferramentas de Joalheiro	25 po	1kg
Ferramentas de Oleiro	10 po	1,5kg
Ferramentas de Pedreiro	10 po	3,5kg
Ferramentas de Sapateiro	5 po	2,5kg
Ferramentas de Serralheiro	50 po	4,5kg
Ferramentas de Tecelão	1 po	2,5kg
Ferramentas de Vidreiro	30 po	2,5kg
Suprimentos de Alquimista	50 po	3,5kg
Suprimentos de Calígrafo	10 po	2,5kg
Suprimentos de Cervejeiro	20 po	4kg
Suprimentos de Pintor	10 po	2,5kg
Utensílios de Cozinheiro	1 po	3,5kg
Ferramentas de Ladrão	25 po	0,5kg
Ferramentas de Navegador	25 po	1kg
<i>Instrumento Musical</i>		
Alaúde	35 po	1kg
Charamela	2 po	0,5kg
Flauta	2 po	0,5kg
Flauta de Sático	12 po	1kg
Gaita de Foles	30 po	2,5kg
Lira	30 po	1kg
Tambor	6 po	1,5kg
Trombeta	3 po	1kg
Viola de Gamba	30 po	0,5kg
Xilofone	25 po	4,5kg
Kit de Disfarce	25 po	1,5kg
Kit de Falsificação	15 po	2,5kg
Kit de Herbalismo	5 po	1,5kg
Kit de Venenos	50 po	1kg
Veículos (terrestre ou aquático)	*	*

*Veja a seção "Montarias de Veículos".

Conjunto de Jogo. Este 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 for proficiente com um conjunto de jogos, o jogador 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. Estas 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 o jogador realizar usando as ferramentas de seu ofício. Cada tipo de ferramentas de artesão requer uma proficiência em separado.

Ferramentas de Ladrão. Este conjunto de ferramentas inclui uma pequena pasta, um conjunto de gazuas, 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 o jogador realizar para desarmar armadilhas ou abrir fechaduras.

Ferramentas de Navegador. Este 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 o jogador adicione seu bônus de proficiência para qualquer teste de habilidade que realizar para não se perder no mar.

Instrumento Musical. Vários dos tipos mais comuns de instrumentos musicais são mostrados na tabela como exemplos. Se o jogador possuir proficiência com um determinado instrumento musical, ele pode adicionar seu bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que realizar para tocar música com o instrumento. Cada tipo de instrumento musical exige uma proficiência em separado.

Kit de Disfarce. Esta 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 o jogador realizar para criar um disfarce visual.

Kit de Falsificação. Esta 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 este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que o jogador realizar para criar uma falsificação de um documento físico.

Kit de Herbalismo. Este 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 o jogador realizar para identificar ou aplicar ervas. Além disso, a proficiência com este 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 este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de atributo que o jogador realizar para criar ou utilizar venenos.

MONTARIAS E VEÍCULOS

Uma boa montaria pode ajudar um personagem a mover-se mais rapidamente através de áreas selvagens, mas seu objetivo principal é carregar os equipamentos, que de outra forma seria 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 adicionar sua capacidade de carga em conjunto.

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 (pegasos, 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 por si mesmo, fazer uma barganha com uma entidade poderosa, ou negociar com a própria montaria.

Barda. Barda é uma armadura projetada para proteger a cabeça, pescoço, tórax e o corpo do animal. Qualquer tipo de armadura mostrada na tabela de Armadura neste capítulo pode ser comprada como uma barda. O custo é quatro vezes maior que a armadura equivalente feita para humanóides, e pesa o dobro.

Barcos à Remo. Barcos de quilha e à remo são usados em lagos e rios. Se eles estiverem à 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 corrente significativa, mas podem ser puxados por animais de tração nas margens. Um barco pesa 45 quilos, no caso dos aventureiros desejarem carregá-lo sobre a terra.

Proficiência com Veículos. Se o jogador tiver proficiência com um certo tipo de veículo (terrestre ou aquático), ele pode adicionar seu bônus de proficiência em qualquer teste que realizar para controlar esse tipo de veículo em circunstâncias difíceis.

Sela. Uma sela militar prende o cavaleiro, ajudando-o a se manter sentado em sua montagem durante uma batalha. Concedendo vantagem em qualquer teste que o jogador realizar para manter-se montado. Uma sela exótica é necessária para montar qualquer montaria aquática ou voadora.

MONTARIAS E OUTROS ANIMAIS

Item	Preço	Deslocamento	Capacidade de Carga
Burro ou Mula	8 po	12m	190kg
Camelo	50 po	15m	218kg
Cavalo de Carga	50 po	12m	245kg
Cavalo de Guerra	400 po	18m	245kg
Cavalo de Montaria	75 po	18m	218kg
Elefante	200 po	12m	600kg
Mastim	25 po	12m	88kg
Pônei	30 po	12m	102kg

SELAS, ARREIOS E VEÍCULOS DE TRAÇÃO

Item	Preço	Peso
Barda	x4	x2
Biga	250 po	45kg
Bolsa de Sela	4 po	3,5kg
Carroça	15 po	90kg
Carruagem	100 po	272kg
Estábulo (por dia)	5 pp	-
Freios e Rédeas	2 po	0,5kg
Pasto para Montaria (por dia)	5 pc	4,5kg
Selas		
Carga	5 po	7kg
Exótica	60 po	18kg
Militar	20 po	13,5kg
Montaria	10 po	11kg
Trenó	20 po	136kg
Vagão	35 po	181,5kg

VEÍCULOS AQUÁTICOS

Item	Preço	Deslocamento
Barco de Quilha	3,000 po	1,6km/h
Barco à Remo	50 po	2km/h
Galera	30,000 po	6,5km/h
Navio de Guerra	25,000 po	4km/h
Navio Longo	10,000 po	5km/h
Veleiro	10,000 po	3km/h

COMÉRCIO DE BENS

A maioria das riquezas não são medidas 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 realizar o comércio ao longo de certas rotas, enviar navios mercantes de várias 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 Comércio de Bens mostra o valor dos bens comumente trocados.

COMÉRCIO DE BENS

Preço	Bens
1 pc	0,5kg de trigo
2 pc	0,5kg de farinha ou uma galinha
5 pc	0,5kg de sal
1 pp	0,5kg de ferro ou 1m ² de lona
5 pp	0,5kg de cobre ou 1m ² de tecido de algodão
1 po	0,5kg de gengibre ou uma cabra
2 po	0,5kg de canela ou pimenta, ou uma ovelha
3 po	0,5kg de cravo ou um porco
5 po	0,5kg de prata ou 1m ² de linho
10 po	1m ² de seda ou uma vaca
15 po	0,5kg de açafraão ou um boi
50 po	0,5kg de ouro
500 po	0,5kg 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 e 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 escolha do jogador), escolha 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 o jogador 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 o personagem tem à sua disposição, ou mantenha o mesmo estilo de vida ao longo da carreira do 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 frugalmente pode ajudar a evitar os criminosos, mas é improvável que o personagem faça conexões poderosas.

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	No mínimo 10 po

Miserável. O personagem vive em condições desumanas. Sem lugar para chamar de lar, ele 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 seguem o personagem onde quer que ele vá. Outras pessoas miseráveis cobiçam sua armadura, armas e equipamentos de aventureiro, que representam uma fortuna para seus padrões. O personagem está abaixo da maioria das pessoas.

Esquálido. O personagem vive em um estábulo com goteiras, uma cabana de barro com piso do lado de fora da cidade, ou em uma pensão infestada de vermes na pior parte da cidade. Ele tem abrigo dos elementos, mas vive em um ambiente de desespero e muitas vezes violento, em lugares repletos de doenças, fome e desgraça. O personagem está abaixo da maioria das pessoas, e tem poucas proteções legais. A maioria das pessoas neste nível de vida sofreram um terrível revés. 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 resultam ser suficientes, embora provavelmente seja uma experiência desagradável. Suas acomodações podem ser um quarto em um cortiço ou na sala comum acima de uma taverna. O personagem se beneficia de algumas proteções legais, mas ainda tem de lidar com a violência, o crime e a doença. As pessoas neste 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 mantém o personagem fora das favelas e garante que ele possa manter seu equipamento.

O personagem vive em uma parte mais antiga da cidade, aluga um quarto em uma pensão, estalagem, ou templo. Ele 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, magos limitados, e afins.

Confortável. A escolha de um estilo de vida confortável significa que o personagem pode pagar a roupa mais agradável e pode facilmente manter o seu equipamento. Ele 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 à mercadores, comerciantes qualificados, e oficiais militares.

Rico. A escolha de um estilo de vida rico significa viver uma vida de luxo, mas o personagem não pode ter alcançado esse status social através de heranças da nobreza ou realeza. Ele vive um estilo de vida comparável ao de um comerciante bem-sucedido, um servo favorecido da realeza, ou o proprietário de algumas pequenas empresas. O personagem tem alojamentos respeitáveis, geralmente uma casa espaçosa em uma boa parte da cidade ou uma suite confortável em uma bela hospedaria. Ele provavelmente tem uma pequena equipe de funcionários.

Aristocrático. O personagem vive uma vida de abundância e conforto. Ele se move em círculos preenchidos pelas pessoas mais poderosas da comunidade. Possui excelentes hospedagem, talvez uma casa na melhor parte da cidade ou quartos na melhor hospedaria. Ele janta nos melhores restaurantes, contrata o alfaiate mais habilidoso e elegante, e tem servos, atendendo a todas as suas necessidades. O personagem 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. Ele também deve lidar com os mais altos níveis de engano e traição. O quanto mais rico o personagem é, maior é a chance de ele ser atraído pela intriga política como um peão ou participante.

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.

AUTO-SUFICIÊNCIA

As despesas e estilos de vida descritos neste capítulo assumem que o personagem está gastando seu tempo entre aventuras na cidade, valendo-se de todos os serviços que ele pode pagar - pagar por comida e abrigo, pagando pessoas da cidade para afiar sua espada e reparar sua armadura, e assim por diante. Alguns personagens, porém, podem preferir gastar seu tempo longe da civilização, se auto-sustentando 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 lhe permite viver no equivalente a um estilo de vida confortável.

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

Item	Preço
Banquete (por pessoa)	10 po
Carne, pedaço	3 pp
<i>Cerveja</i>	
Caneca	4 pc
Galão	2 pp
<i>Estadia de Hospedaria (por dia)</i>	
Aristocrática	4 po
Confortável	8 pp
Esquálida	7 pc
Modesta	5 pp
Pobre	1 pp
Rica	2 po
Pão	2 pc
Queijo, pedaço	1 pp
<i>Refeições (por dia)</i>	
Esquálida	3 pc
Pobre	6 pc
Modesta	3 pp
Confortável	5 pp
Rica	8 pp
Aristocrática	2 po
<i>Vinho</i>	
Comum (jarro)	2 pp
Fino (garrafa)	10 po

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 alguns 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 que habitam uma típica vila ou cidade, que os aventureiros podem pagar para executar 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 forjaria de uma espada especial. Um bardo pode pagar um alfaiate para fazer uma roupa requintado para sua próxima apresentação perante um duque.

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 mantém o estábulo limpo. Estes 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

Serviço	Pagamento
<i>Cocheiro</i>	
Dentro de uma Cidade	1 pc
Entre Cidades	3 pc a cada 1,5km
Mensageiro	2 pc a cada 1,5km
Passagem de Navio	1 pp a cada 1,5km
Pedágio de Estrada ou Portão	1 pc
<i>Serviçais</i>	
Não Qualificados	2 pp por dia
Qualificados	2 po por dia

Serviçais 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; alguns mercenários especialistas exigem um pagamento mais alto. Serviçais não qualificados são contratados para o trabalho braçal que não requer nenhuma habilidade especial e pode incluir operários, porteiros, empregadas domésticas e trabalhadores similares.

SERVIÇOS DE CONJURAÇÃO

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, mas raramente é fácil 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 peças de ouro (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, o conjurador 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.

BUGIGANGAS

Quando construir seu personagem, o jogador pode rolar uma vez na tabela para receber uma bugiganga, um item simples, levemente misterioso. O Mestre também pode se utilizar desta 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 cunhada em 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 lhe faz ter pesadelos se deixada próxima durante o sono
- 09 Um cordão do qual se dependura 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 feito 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 meio 0,5kg 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 diminuta caixa de música feita por gnomos que toca uma melodia que você recorda vagamente da sua infância
- 22 Uma pequena estatueta 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, ou 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 que expele faíscas se molhado
- 35 Uma luva de humanoide, branca com lantejoulas
- 36 Uma vestimenta com cem pequenos bolsos

d100 Bugiganga

- 37 Um pequeno bloco de pedra que não possui peso
- 38 Um diminuto porta-retratos com o esboço 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 lamparina construída por gnomos
- 45 Um pequeno baú construído com a aparência de diversos pés na no fundo
- 46 Uma Fada morta dentro de uma garrafa transparente
- 47 Uma lata de metal que não abre, mas emite sons como se estivesse cheio de líquido, areia, aranhas ou vidro quebrado (à sua escolha)
- 48 Um orbe de vidro cheia 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 de cor 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 piramidal de péssimo odor
- 65 Uma touca de dormir que quando vestida lhe concede sons agradáveis
- 66 Um único estrepe feito de osso
- 67 A armação de um monóculo feita de ouro
- 68 Um cubo de 2,5cm, 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

d100 Bugiganga

- 80 Um pentagrama de bronze com uma gravura 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 devotado 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 motivos anões
- 93 Uma garrafa de vinho vazia, na etiqueta está escrito: "Vinhedo O Mago dos Vinhos, 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 osso cruzados
- 97 Um diminuto caranguejo, ou uma aranha, 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 personagem durante o jogo, e os detalhes pessoais que o jogador cria transformam o personagem em um ser diferente de todos os outros. Mesmo entre os membros de sua raça ou classe, o jogador tem opções de ser diferente. Mas alguns 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 um personagem: multiclasse e talentos. A multiclasse permite ao jogador combinar classes, e os talentos são opções especiais que o jogador pode escolher ao invés de aumentar seus atributos quando sobe de nível. O Mestre deve decidir se estas opções estão presentes em sua campanha.

MULTICLASSE

Multiclasse permite ao jogador ganhar níveis em mais de uma classe. Isso deixa o jogador misturar as habilidades dessas classes para criar um conceito de personagem que não se reflete em uma das opções de classe padrão.

Com essa regra, o jogador 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 o jogador tem três níveis de mago e dois de guerreiro, ele é um personagem de 5º nível.

Conforme o jogador avança de níveis, ele pode continuar a ser um membro da sua classe original com apenas alguns níveis em outra classe, ou ele pode mudar o curso completo, sem nunca olhar para trás da classe anterior. O jogador pode até começar a progredir em uma terceira ou quarta classe. Comparado a um personagem do mesmo nível de uma única classe, o personagem multiclasse vai sacrificar algum foco em troca de versatilidade.

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar à uma nova classe, o jogador 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, o jogador 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 Personagens no capítulo 1, não o seu nível em uma classe particular.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

O jogador ganha os pontos de vida de sua nova classe, como descrito para os níveis após o primeiro. Ele ganha os pontos de vida de 1º nível para uma classe somente quando é um personagem de 1º nível.

O jogador adiciona 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, o jogador pode simplesmente juntá-los. Se as classes fornecem Dados de Vida de diferentes tipos, o jogador 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 Personagens no capítulo 1, não o nível em uma classe particular.

PROFICIÊNCIA

Quando o jogador ganha um nível em uma classe diferente da primeira, ele ganha apenas algumas das proficiências iniciais da classe. Veja o capítulo 6 do *Livro do Jogador* para mais informações.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Quando o jogador ganha um novo nível em uma classe, ele 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. Veja o capítulo 6 do *Livro do Jogador* para mais informações.

Em certos níveis, sua classe concede o recurso de melhoria de seus valores de atributo. Usando a regra opcional dos talentos, o jogador pode abrir mão desse recurso para ganhar um talento de sua escolha em seu lugar. O jogador pode escolher um mesmo talento apenas uma vez, a menos que a descrição do talento diga o contrário.

O jogador deve atender o pré-requisito especificado em um talento para poder escolher o talento. Se o jogador não possuir o pré-requisito de um talento, ele não pode escolher esse talento até que cumpra o pré-requisito.

PARTE 2: JOGANDO D&D

CAPÍTULO 7: USANDO VALORES DE ATRIBUTO

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? Brillante e encantador? Ágil e resistente? Os valores de atributo definem estas qualidades – os pontos fortes e fracos de uma criatura.

As três rolagens 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 rolagens: jogue um d20, adicione um modificador de atributo derivado de um dos seis valores de atributo, e compare o resultado a um número de alvo.

Este 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 uma pontuação, 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.

Uma pontuação 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. Uma pontuação de 18 é a mais alta que uma pessoa normalmente atinge. Aventureiros podem ter pontuações tão altas quanto 20 e monstros ou seres divinos podem ter pontuações tão altas quanto 30.

Cada atributo também possui um modificador, derivado de sua pontuação e variando entre -5 (para um valor de atributo 1) até +10 (para uma pontuação de 30). A tabela Valores de Atributo e Modificadores registra os modificadores de atributo de 1 a 30.

VALORES DE ATRIBUTO 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

Para determinar um modificador de atributo sem consultar a tabela, o jogador 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.

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, o jogador deve rolar um segundo d20 quando realizar a jogada. O jogador deve usar a rolagem mais alta entre os dois dados se possuir vantagem, e usar a rolagem mais baixa, se possuir desvantagem. Por exemplo, se o personagem tem desvantagem em um teste e rolar um 17 e um 5, ele usará o 5. Se possuir vantagem e rolar esses mesmos números, ele deve usar o 17.

Se várias situações afetam uma rolagem e cada uma concede vantagem ou impõe desvantagem à ela, o jogador não rola mais de um d20 adicional. Se duas situações favoráveis concedem vantagem, por exemplo, o jogador ainda rola apenas um d20 adicional.

Se alguma circunstância provocar uma rolagem que tenha tanto uma vantagem quanto uma desvantagem, considera-se que o personagem não tenha nenhuma delas, e ele deve rolar apenas um d20. Isso funciona da mesma maneira se várias circunstâncias impõem desvantagem e apenas uma concede vantagem ou vice-versa. Em tal situação, o jogador não terá nem vantagem nem desvantagem.

Quando o jogador tem 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 novamente. O jogador escolhe qual. Por exemplo, se um halfling tem vantagem em um teste de atributo e rola um 1 e um 13, o halfling poderia usar o traço racial Sorte para refazer a rolagem do 1.

Um personagem costuma adquirir vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações ou magias. A Inspiração (veja o capítulo 4) também pode conceder uma vantagem ao jogador em testes relacionados com a personalidade do personagem, ideais, ou vínculos. O Mestre também pode decidir que algumas circunstâncias influenciam a rolagem 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 o jogador pode adicionar seu bônus de proficiência em um teste de resistência de Sabedoria, ele irá adicionar o bônus apenas uma vez quando realizar 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 rolagem, o jogador ainda deve adicioná-lo apenas uma vez e multiplicar ou dividir o bônus apenas uma vez.

Da mesma forma, se uma habilidade ou efeito permita que o jogador multiplique seu bônus de proficiência ao realizar um teste de atributo que normalmente não se beneficiaria do bônus de proficiência, o jogador não adiciona o bônus no teste. Nesta situação o bônus de proficiência será 0, dado o fato de que multiplicar 0 por qualquer número ainda resultará em 0. Por exemplo, se o jogador não tiver proficiência na perícia História, ele não ganha nenhum benefício proveniente de uma habilidade que permita dobrar seu bônus de proficiência quando realizar um teste de Inteligência (História).

Em geral, o jogador não pode multiplicar seu bônus de proficiência em jogadas de ataque e testes de resistência. Se alguma habilidade ou efeito permita que o jogador 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 num 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's mais comuns.

CLASSES DE DIFICULDADE TÍPICAS

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Média	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

Para realizar um teste de atributo, jogue um d20 e adicione o modificador do atributo relevante. Tal como acontece com outras rolagens de d20, aplique os bônus e penalidades, e compare o resultado total com a CD. Se o total for igual ou superior a CD, o teste de atributo foi um sucesso, e a criatura superou o 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.

TESTES RESISTIDOS

Às 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. Esta 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 devem realizar 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 à seguir. (Nenhuma perícia está relacionada com a Constituição.) Veja a descrição dos atributos nas seções posteriores deste capítulo para exemplos de como usar uma perícia associada a um atributo.

Força

Atletismo

Destreza

Acrobacia
Furtividade
Prestidigitação

Inteligência

Arcanismo
História
Investigação
Natureza
Religião

Sabedoria

Adestrar Animais
Intuição
Medicina
Percepção
Sobrevivência

Carisma

Atuação
Enganação
Intimidação
Persuasão

Às 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 realiza um teste de atributo normal.

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 rolagens 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 rolagens 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 possuir 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

Às 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 realizar um teste de atributo com vantagem, o que reflete a ajuda prestada pelos outros personagens. Em combate, isso requer a ação de Prestar Auxílio (ver 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 esta proficiência não pode ajudar outro personagem nessa 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 estão 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-sucedida, 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. Esta 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 dimensão em que o personagem pode exercer força bruta.

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 o personagem encontra ao escalar, saltar ou nadar. Os exemplos incluem as seguintes atividades:

- O personagem 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.
- O personagem tenta saltar uma distância excepcionalmente longa ou executar um salto em altura.
- O personagem luta para nadar ou se manter 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 o personagem 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

O jogador adiciona seu modificador de Força em suas jogadas de ataque e rolagens de dano quando estiver atacando com uma arma corpo a corpo tal como uma maça, um machado de guerra, ou uma azagaia. O jogador usa armas de ataque corpo a corpo para realizar ataques em um combate corpo a corpo, e algumas destas armas podem ser arremessadas para realizar um ataque à distância.

LEVANTANDO E CARREGANDO

Seu valor de Força determina a quantidade de peso que seu personagem pode suportar. Os termos a seguir definem o que seu personagem pode levantar ou carregar.

Capacidade de Carga. Sua capacidade de carga é igual a 15 vezes o seu valor de Força, multiplicado por 0,45. Este é o peso (em quilos) que seu personagem pode carregar, que é alto o suficiente para que a maioria dos personagens geralmente não tenham que se preocupar com isso.

Puxar, Arrastar e Levantar. O personagem pode arrastar, puxar ou erguer um peso em quilos até duas vezes a sua capacidade de carga (ou 30 vezes o seu valor de Força, multiplicado por 0,45). Ao empurrar ou arrastar um peso superior a sua capacidade de carga, o deslocamento de um personagem baixa para 1,5 metros (1 quadrado).

Tamanho e Força. Criaturas Grandes podem suportar mais peso, enquanto 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 o jogador está à procura de regras mais detalhadas para determinar como um personagem é prejudicado pelo peso do equipamento que ele carrega, eis uma variante de regras. Quando o jogador usa esta variante, ignore a coluna Força da tabela de Armadura no capítulo 5.

Se o personagem carregar peso superior a 5 vezes o seu valor de Força, ele estará com **sobrecarga**, o que significa que o seu deslocamento diminui 3 metros (2 quadrados).

Se o personagem carregar um peso que exceda em 10 vezes o seu valor de Força, acima de sua capacidade de carga máxima, ele estará com **sobrecarga pesada**, o que significa que seu deslocamento diminui 6 metros (4 quadrados) e o personagem tem desvantagem em testes de atributo, jogadas de ataque e testes de resistência que o 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,

ESCONDENDO-SE

Quando o personagem tentar se esconder, ele deve realizar um teste de Destreza (Furtividade). Até que seja descoberto ou pare de se esconder, o total desse teste é contestado por um teste de Sabedoria (Percepção) de qualquer criatura que procure ativamente por sinais de sua presença.

O jogador não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo, e se fizer algum barulho (como gritar um aviso ou derrubar um vaso), ele 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 o personagem sair de seu esconderijo e se aproximar de uma criatura, ela normalmente o verá. No entanto, em determinadas circunstâncias, o Mestre pode permitir que o jogador permaneça escondido enquanto se aproxima de uma criatura que está distraída, o que lhe dará vantagem em um ataque antes de ser visto.

Percepção Passiva. Quando o personagem se esconde, há uma chance de que alguém o perceba mesmo não estando procurando por ele. Para determinar se uma criatura percebe o personagem escondido, o Mestre compara o resultado do teste de Destreza (Furtividade) do personagem escondido 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 o personagem pode ver? Um dos principais fatores para determinar se um personagem pode encontrar uma criatura ou objeto escondido é o quão bem ele pode enxergar em uma área, que pode variar da **escuridão leve** até a **escuridão total**, como explicado no capítulo 8.

rapidez ou em silêncio, ou para evitar cair quando o personagem anda 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 o personagem 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 o personagem tentar realizar um ato de prestidigitação ou de trapaça manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, ele deve fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se o personagem 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 o jogador 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

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

O jogador adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com armas à distância, como uma atiradeira ou um arco longo. O jogador também pode adicionar seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e rolagens de dano quando estiver atacando com uma arma corpo a corpo que possuir a propriedade Acuidade, como uma adaga ou uma rapieira.

CLASSE DE ARMADURA

Dependendo da armadura que o personagem usa, o jogador 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, o jogador rola 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 tais testes, porque a resistência representada por este 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 ir além dos limites normais do personagem.

O Mestre pode pedir um teste de Constituição quando o personagem 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 pontos de vida do personagem. Normalmente, o jogador adiciona seu modificador de Constituição para cada Dado de Vida que rolar para seus pontos de vida.

Se o modificador de Constituição mudar, o máximo de pontos de vida do personagem também muda, como se o jogador tivesse o novo modificador desde o 1º nível. Por exemplo, se o jogador aumentar seu valor de Constituição quando atingir o 4º nível e o modificador de Constituição subir de +1 para +2, o jogador deve ajustar seu máximo de pontos de vida como se o modificador sempre houvesse sido +2. Então, ele adiciona 3 pontos de vida para os seus três primeiros níveis, e em seguida, rola seus pontos de vida para o 4º nível usando o novo modificador. Ou se o personagem está no 7º nível e algum efeito reduzir seu valor de Constituição de modo a reduzir seu modificador em 1, seu máximo de pontos de vida será reduzido 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 o personagem 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 o 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 o personagem olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, ele realiza um teste de Inteligência (Investigação). Ele 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 o jogador 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

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Magos usam Inteligência como seu atributo de conjuração, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

SABEDORIA

A Sabedoria reflete como o personagem 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

ENCONTRANDO UM OBJETO ESCONDIDO

Quando um personagem procura por um objeto escondido, como uma porta secreta ou uma armadilha, o Mestre normalmente pede para que ele realize um teste de Sabedoria (Percepção). Esse teste pode ser usado para encontrar detalhes escondidos ou outras informações e dicas que o personagem poderia ignorar.

Na maioria dos casos, o jogador 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 o jogador disser ao Mestre que está andando pela sala, olhando para as paredes e móveis em busca de pistas, o personagem não terá chance de encontrar a chave, independentemente do resultado do seu teste de Sabedoria (Percepção). O jogador teria que especificar que estava abrindo as gavetas ou procurando na cômoda para ter alguma chance de sucesso.

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 o personagem 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). O jogador 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 o personagem 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 aliado que está morrendo ou diagnosticar uma doença.

Percepção. Um teste de Sabedoria (Percepção) permite detectar, ouvir, ou detectar a presença de alguma coisa de outra forma. Ele mede a consciência geral do que está acontecendo ao entorno do personagem e a agudeza de seus sentidos. Por exemplo, o personagem pode tentar ouvir uma conversa através de uma porta fechada, escutar sob uma janela aberta, ou ouvir monstros movendo-se furtivamente na floresta. Ou 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 realizado 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 o jogador tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Obter um pressentimento sobre o que fazer
- Discernir se uma criatura morta ou viva é um morto-vivo

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Clérigos usam Sabedoria como seu atributo de conjuração, 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 o personagem tentar 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 o personagem pode entreter uma plateia com música, dança, atuação, contação de histórias, ou alguma outra forma de entretenimento.

Enganação. Um teste de Carisma (Enganação) determina se o personagem 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 o personagem tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com tato, delicadeza, ou boa índole, o Mestre pode pedir pela realização de um teste de Carisma (Persuasão). Normalmente, o jogador 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

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Bardos, Paladinos, Feiticeiros e Bruxos usam Carisma como atributo de conjuração, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Um teste de resistência - também chamado de Resistência - representa uma tentativa de resistir a uma magia, uma armadilha, um veneno, uma doença, ou uma ameaça similar. O jogador normalmente não decide realizar um teste de resistência; ele é forçado a realizar um, porque seu personagem ou monstro corre risco de danos.

Para realizar um teste de resistência, role um d20 e adicione o modificador de atributo apropriado. Por exemplo, o jogador 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. Tal como a proficiência em perícia, proficiência em teste de resistência permite ao personagem adicionar seu bônus de proficiência nos testes de resistência realizados 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 pela habilidade de conjuração do conjurador e seu bônus de proficiência.

O resultado de um fracasso ou de um sucesso 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: AVENTURAS

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 coisas de que são feitas as aventuras de DUNGEONS & DRAGONS. Um personagem deste 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.

Este 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 neste 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 da corte, 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 em que eles exploram os corredores da masmorra ou uma região 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 rastejar 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 24km 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 interferência antes de 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, às vezes é importante saber quanto tempo leva para ir de um ponto a outro, no importando se a resposta seja em dias, horas ou minutos. As regras para determinar o tempo de uma viagem depende 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. Este número pressupõe explosões de movimento energético 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 acelerado 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 neste 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).

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 acelerado. Se uma montaria descansada estiver disponível a cada 12 ou 16 quilômetros, os personagens podem cobrir distâncias maiores neste 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 (ver capítulo 5), e eles não sofrem penalidades de um ritmo acelerado 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.

RITMO DE VIAGEM

Ritmo	Distância Viajada por . . .			Efeito
	Minuto	Hora	Dia	
Acelerado	120m	6km	45km	-5 de penalidade no valor de Sabedoria (Percepção) Passiva
Normal	90m	4,5km	36km	-
Lento	60m	3km	27km	Capaz de usar Furtividade

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 1,5m percorrido em terreno acidentado, são gastos 3m do deslocamento do personagem - fazendo com que seja possível cobrir apenas metade da distância normal em um minuto, uma hora, ou um dia.

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.

ESCALAR, NADAR E RASTEJAR

Enquanto estiver escalando ou nadando, cada 1,5m de deslocamento custa um 1,5m adicional (3m 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).

SALTAR

A Força determina a distância que um personagem pode saltar.

Salto em Distância. Quando o jogador realiza um salto em distância, ele cobre uma distância igual ao seu valor de Força multiplicado por 30cm, se ele percorrer no mínimo 3m correndo antes do salto. Quando realiza um salto em distância sem percorrer 3m antes de saltar, o personagem pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada metro saltado custa um metro de deslocamento.

Esta regra assume que a altura do salto não importa, como saltar através de um córrego ou abismo. Por opção do Mestre, o jogador

precisa ter sucesso em teste de Força (Atletismo) CD 10 para superar um obstáculo baixo (não mais alto do que um quarto da distância do salto), como uma cerca ou muro baixo. Caso contrário, o personagem vai colidir contra o obstáculo.

Quando o personagem aterrissar em um terreno acidentado, ele precisa ter sucesso em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para aterrissar de pé. Caso contrário, ele aterrissará derrubado.

Salto em Altura. Quando o personagem realizar um salto em altura, ele salta no ar uma quantidade em metros igual a 3 + seu modificador de Força se percorrer uma distância de no mínimo 3m antes do salto. Quando o personagem realiza um salto em altura sem tomar distância, ele 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 o personagem pode saltar mais alto do que o normal.

O personagem pode estender os braços a metade da sua altura durante o salto. Assim, ele pode alcançar uma distância igual à altura do salto, mais de 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 destes 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.

DIVIDINDO O GRUPO

Às vezes, faz sentido o dividir um grupo de aventureiros, especialmente se os personagens desejarem ter um ou mais batedores na frente. É possível formar vários grupos, cada um se movendo com um deslocamento diferente. Cada grupo tem sua própria linha da frente, meio e retaguarda.

A desvantagem dessa abordagem é que o grupo estará dividido em vários outros grupos menores, no caso de um ataque. A vantagem é que um pequeno grupo de personagens furtivos movendo-se lentamente pode ser capaz de passar despercebido por inimigos que um personagem desajeitado alertaria. Uma dupla de ladinos que se deslocam a um ritmo lento são muito mais difíceis de se detectar quando deixam seu amigo anão guerreiro para trás.

PERCEBENDO AMEAÇAS

É usado o valor da Sabedoria (Percepção) Passiva 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 tem 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 (Percepção) Passivo 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 (Percepção) Passiva 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 à 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 desta 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 à 0 pontos de vida e está morrendo.

Por exemplo, uma criatura com Constituição 14 pode prender a respiração por 3 minutos. Se ela começa a asfixiar, ela terá duas rodadas para tomar ar antes de cair à 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 conjurar 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 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 circundante. A luz suave do crepúsculo e a aurora também contam como penumbra. A lua cheia particularmente brilhante pode banhar a terra com penumbra.

A **escuridão** cria uma área de escuridão pesada. Personagens enfrentam a escuridão quando estão ao ar livre durante a noite (até mesmo nas noites de luar), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas entranhas do subterrâneo, ou em uma área de escuridão mágica.

SENTIDO CEGO

Uma criatura com sentido cego 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, tem 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 como se fosse na penumbra, então áreas de escuridão

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 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). Exaustão causada pela falta de comida ou água não pode ser removida até que o personagem coma e beba a quantidade total necessária.

ÁGUA

Um personagem precisa de um 3 litros de água por dia, ou 6 litros por dia se o tempo estiver quente. Um personagem que bebe apenas metade desta 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, o personagem sofre dois níveis de exaustão em ambos os casos.

COMIDA

Um personagem precisa de 500g de alimento por dia e pode fazer a comida durar mais tempo sobrevivendo com meias rações. Comer apenas 250g 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.

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 à efeitos que exijam outros testes de resistência. Quando um objeto cai para 0 pontos de vida, ele se quebra.

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 seja necessário 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 um jogador é descrito como amigável, indiferente ou hostil. PdMs amigáveis estão predispostos a ajudar, enquanto os hostis tendem a obstruir o caminho. Logicamente, é mais fácil obter alguma coisa de um PdM amigável.

INTERPRETAÇÃO

Interpretação é, literalmente, o ato de interpretar um papel. Neste caso, o jogador é que 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 personagem, seus maneirismos, sua personalidade, influenciam em como essas interações são resolvidas.

Existem dois estilos que o jogador pode usar quando interpreta seu personagem: a abordagem descritiva e a abordagem ativa. A maioria dos jogadores usam uma combinação dos dois estilos. O jogador pode usar qualquer mistura dos dois que funcione melhor para ele.

ABORDAGEM DESCRITIVA DE INTERPRETAÇÃO

Com esta abordagem, o jogador descreve as palavras e ações de seu personagem para o Mestre e os outros jogadores. Baseando-se em sua imagem mental de seu personagem, ele 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."

Neste exemplo, Chris transmitiu o humor de Tordek e deu ao Mestre uma idéia 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 personagem.
- Concentre-se nas intenções do personagem e como outros podem percebê-las.
- Forneça o máximo de detalhes que se sentir confortável.

O jogador não deve se preocupar em fazer as coisas exatamente corretas. Ele 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 o jogador usa a abordagem ativa de interpretação, ele fala com a voz de seu personagem, como um ator assumindo um papel. Ele pode até repetir os movimentos do seu personagem e sua linguagem corporal. Essa abordagem é mais envolvente do que a abordagem descritiva, mas o jogador 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 desfrutaria de 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 dos personagens para determinar como um PdM reage. Um PdM covarde curva-se sob ameaças de violência. Um anã teimosa se recusa a deixar qualquer um importuná-la. Um dragão vaidoso adora uma lisonja.

Ao interagir com um PdM, o jogador deve prestar muita atenção ao retrato que o Mestre faz do humor, diálogo e da personalidade dos PdMs. O jogador 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 o jogador puder oferecer ao PdM algo que ele deseja, ameaçá-lo com algo que ele teme, ou se aproveitar de suas simpatias e objetivos, ele pode usar as palavras para obter quase tudo o quiser. Por outro lado, se o jogador insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, seus esforços para convencer ou enganar ficará aquém.

TESTES DE ATRIBUTO

Além da interpretação, os testes de atributo são fundamentais para determinar o resultado de uma interação social.

Os esforços de interpretação dos jogadores 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, se ele desejar que os dados desempenhem um papel importante nas reações de um PdM. Outros testes podem ser apropriados em certas situações, à critério do Mestre.

O jogador 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 fazer mais do que falar.

DESCANSO

Por mais heróicos 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 conjuração, e prepare-se para mais aventuras.

Os aventureiros podem ter descansos breves no meio de um dia de aventuras e de um descanso prolongado ao fim do dia.

DESCANSO BREVE

Um descanso breve 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 breve, 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 rola o dado e adiciona seu modificador de Constituição à rolagem. O personagem recupera pontos de vida iguais à esta rolagem. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada rolagem. Um personagem recupera alguns Dados de Vida gastos ao terminar um descanso prolongado, conforme explicado abaixo.

DESCANSO PROLONGADO

Um descanso prolongado 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, conjurar magias, ou atividades semelhantes - os personagens devem começar o descanso novamente para ganhar algum benefício dele.

No final de um descanso prolongado, o personagem recupera todos os pontos de vida perdidos. O personagem também recupera os Dados de Vida gastos, num total de dados de vida iguais 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 prolongado.

Um personagem não pode se beneficiar de mais de um descanso prolongado 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 este 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 ao jogador que descreva em termos gerais, o que o seu personagem fez neste tempo. Em outras ocasiões, o Mestre pode

querer manter o controle de quanto tempo está se passando enquanto eventos além da percepção do personagem continuam em movimento.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

Entre aventuras, o jogador 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 o estilo de vida pode afetar a forma como outros indivíduos e grupos reagem a ele. Por exemplo, quando o personagem leva uma vida aristocrática, talvez seja mais fácil para ele para influenciar os nobres da cidade do que se vivesse na pobreza.

ATIVIDADES DE TEMPO LIVRE

Entre aventuras, o Mestre pode perguntar o que o personagem do jogador está fazendo durante seu tempo livre. Os períodos de tempo livre podem variar em duração, mas cada atividade realizada nestes períodos requerem um determinado número de dias para ser concluída antes do personagem obter 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 o jogador tiver mais do que a quantidade mínima de dias para gastar, ele pode continuar fazendo a mesma coisa por um longo período de tempo, ou mudar para uma nova atividade de tempo livre.

Atividades de tempo livre diferente das apresentados a seguir são possíveis. Se o jogador quer que seu personagem gaste seu tempo livre realizando uma atividade que não é abordada aqui, ele deve discuti-la com seu Mestre.

CRIAÇÃO DE ITENS

O jogador pode criar objetos não mágicos, incluindo equipamentos de aventura e obras de arte. Ele deve ser proficiente com ferramentas relacionadas ao objeto que está tentando criar (tipicamente ferramentas de artesão). O jogador 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 gasto em criação, o jogador pode criar um ou mais itens com um valor de mercado total não superior a 5 po, e ele deve gastar metade do valor total de mercado do item em matérias-primas. Se o item que o jogador quer criar possui um valor de mercado superior a 5 po, ele faz um progresso diário de 5 po até chegar ao valor de mercado do item. Por exemplo, uma armadura de placas (no valor de mercado de 1.500 po) leva 300 dias para ser criada pelo próprio jogador.

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 ferramenta necessária e as instalações adequadas podem criar uma armadura de placas em 100 dias, a um custo total de 750 po.

Enquanto estiver criando um item, o jogador 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).

PROFISSÃO

O jogador pode exercer uma profissão entre suas aventuras, o que lhe 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). Este benefício dura enquanto o personagem continuar praticando sua profissão.

Se o personagem for membro de uma organização que pode lhe fornecer um emprego remunerado, como um templo ou uma guilda de ladrões, ele ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida confortável.

Se o personagem possuir proficiência na perícia Atuação e usar sua habilidade de atuar como uma atividade durante o seu tempo livre, ele ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida rico.

RECUPERAÇÃO

O jogador pode usar o tempo livre entre aventuras para se recuperar de um ferimento incapacitante, doença ou veneno.

Após três dias de tempo livre que o personagem passou se recuperando, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se obtiver sucesso, 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.

INVESTIGAÇÃO

O tempo entre aventuras é uma grande oportunidade para realizar pesquisas, desvendar os mistérios que o personagem 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 o jogador 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 o personagem faça um ou mais testes de atributos, como um teste de Inteligência (Investigação) para encontrar pistas que apontem para a informação que ele procura, ou um teste de Carisma (Persuasão) para garantir a ajuda de alguém. Uma vez que essas condições forem satisfeitas, o personagem descobre a informação se ela estiver disponível.

Para cada dia de investigação, o personagem deve gastar 1 po para cobrir suas despesas. Este custo é considerado um custo adicional às suas despesas normais de estilo de vida (como descrito no capítulo 5).

TREINAMENTO

O jogador 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, o personagem 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, o personagem 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.

Este capítulo fornece as regras que o jogador 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. Neste 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 conjurações. 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 passivo de Sabedoria (Percepção) de cada criatura do lado oposto. Qualquer personagem ou monstro que não note a ameaça está surpreso no início do encontro.

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 numa sala ou outro lugar, o Mestre decide onde os adversários estão - qual a distância que 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.** Quantos todos os envolvidos no combate jogaram seus turnos, a rodada termina. Repita o passo 4 até que a luta acabe.

Se o personagem for surpreso, ele não pode se mover ou realizar uma ação no primeiro turno de combate, e não pode usar uma reação até que aquele turno termine. Um membro de um grupo pode ser surpreendido mesmo se outro membro não for.

INICIATIVA

A iniciativa determina a ordem dos turnos durante o combate. Quando o combate inicia, cada participante realiza 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 rolar o maior valor age primeiro.

SEU TURNO

No seu turno, o jogador pode se **mover** uma distância igual ao seu deslocamento máximo e **realizar uma ação**. O jogador decide se quer se mover primeiro ou se realizar sua ação primeiro. Seu deslocamento - algumas vezes chamado de deslocamento de caminhada - está anotado em sua ficha de personagem.

As ações mais comuns que o jogador pode realizar estão descritas na seção “Ações em Combate” mais a frente neste capítulo. Muitas características de classe e outras habilidades fornecem opções adicionais para suas ações.

A seção “Movimento e Posição” mais a frente neste capítulo fornece as regras para seu movimento.

O jogador pode abrir mão de seu movimento, sua ação, ou não fazer nada em seu turno. Se não conseguir decidir o que fazer em seu turno, considere realizar uma ação de Esquivar ou Preparar, descritas em “Ações em Combate”.

AÇÕES ADICIONAIS

Variadas características de classe, magias, e outras habilidades permitem ao jogador realizar uma ação extra no seu turno chamada ação adicional. A característica Ação Astuta, por exemplo, permite que o ladrão realize uma ação adicional. O personagem pode realizar uma ação adicional somente quando uma habilidade especial, magia ou outra característica do jogo afirmar que ele possa realizar algo como uma ação adicional. Caso contrário, o jogador não tem uma ação adicional.

O jogador pode realizar apenas uma ação adicional no seu turno, então ele precisa escolher qual ação adicional usar quando tem mais de uma disponível.

O jogador escolhe quando usar uma ação adicional no seu turno, a menos que o tempo da ação adicional seja especificado, e algo o impeça de realizar ações, também o impedindo de realizar uma ação adicional.

OUTRAS ATIVIDADES NO SEU TURNO

Seu turno pode incluir uma variedade de floreios que não requerem sua ação ou seu movimento.

O jogador pode se comunicar a qualquer momento que puder, através de expressões ou gestos breves, a medida que joga seu turno.

O jogador também pode interagir com um objeto ou característica do ambiente livremente, tanto durante o seu movimento como em sua ação. Por exemplo, o jogador pode abrir uma porta durante seu movimento a medida que avança na direção de um adversário, ou pode sacar sua arma como parte da mesma ação usada para atacar.

Se o jogador quer interagir com um segundo objeto, ele 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 o jogador 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 o jogador 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 o jogador realize uma ação especial chamada de reação. Uma reação é uma resposta instantânea à algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outro. O ataque de oportunidade, descrito mais a frente neste capítulo, é o tipo mais comum de reação.

Quando o jogador realiza uma reação, ele 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, o jogador 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.

INTERAGINDO COM OBJETOS AO SEU REDOR

Aqui estão alguns exemplos do que o personagem pode fazer em conjunto com seu movimento ou 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

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 o jogador estiver se movendo, ele deduz a distância de cada parte de seu movimento do seu deslocamento total até ele ser usado por completo ou até o jogador ter acabado de se mover.

A seção “Tipos Especiais de Movimento” no capítulo 8 fornece as particularidades para salto, escalada e natação.

QUEBRANDO SEU MOVIMENTO

O jogador pode quebrar seu movimento em seu turno, usando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação. Por exemplo, se o jogador tem deslocamento de 9 metros, ele pode andar 3 metros, realizar sua ação, e então se mover mais 6 metros.

MOVENDO-SE ENTRE ATAQUES

Se o jogador realiza uma ação que inclua mais de um ataque com arma, ele 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 classes Ataque Adicional e que tem o deslocamento de 7,5 metros pode se mover 3 metros, realizar um ataque, se mover 4,5 metros, e então atacar novamente.

USANDO DIFERENTES DESLOCAMENTOS

Se o personagem tem mais de um tipo de deslocamento, como seu deslocamento em caminhada, ou voo, ele pode trocar entre eles durante seu deslocamento. Toda vez que fizer essa troca, subtraia a distância que o personagem já percorreu do novo deslocamento. O resultado determina o quanto o personagem ainda pode se deslocar. Se o resultado for 0 ou menor, ele não pode usar outro deslocamento durante esse movimento.

Por exemplo, se o deslocamento de caminhada de seu personagem é 9 metros e de voo é 18 metros, por conta da magia *voo* que um mago lançou nele, ele poderia voar 6 metros, depois caminhar 3 metros, e então saltar no ar e voar outros 9 metros.

TERRENO ACIDENTADO

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 terrenos acidentados.

Cada 1,5m de movimento em um terreno acidentado custa 1,5m adicional. Essa regra é válida mesmo se houver múltiplos obstáculos em um espaço contando como terreno acidentado.

Mobílias baixas, escombros, vegetação rasteira, escadas íngremes, neve, e pântanos rasos são exemplos de terreno acidentado. Um espaço ocupado por outra criatura, seja hostil ou não, também conta como terreno acidentado.

SENDO DERRUBADO

Combatentes frequentemente encontram-se jogados no chão, seja porque são derrubados ou porque se jogaram no chão. No jogo, eles são considerados derrubados, uma condição descrita no apêndice.

O jogador pode **deitar** sem usar seu deslocamento. **Levantar-se** exige maior esforço, e fazê-lo custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9m, precisa gastar 4,5m para se levantar.

O personagem não pode se levantar se não possuir deslocamento suficiente sobrando ou se seu deslocamento for 0.

Para se mover enquanto estiver deitado, o jogador tem que **rastejar** ou usar uma magia de teletransporte. Cada 1,5m de movimento enquanto estiver deitado custa 1,5m adicional. Rastejar 1,5m em terreno acidentado, por exemplo, custaria 4,5m de deslocamento.

MOVENDO-SE PRÓXIMO DE

OUTRAS CRIATURAS

O jogador pode mover através do espaço ocupado por criaturas não hostis. Por outro lado, ele pode se mover pelo espaço de criaturas hostis apenas se esta criatura for duas categorias de tamanho maiores ou menores que o personagem. Lembre-se que o espaço ocupado por outra criatura é considerado terreno acidentado.

Seja uma criatura amiga ou inimiga, o personagem não pode voluntariamente terminar seu deslocamento no espaço dela.

Se o personagem abandonar o alcance de uma criatura hostil durante seu deslocamento, ele provoca um ataque de oportunidade, como explicado mais a 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 *voou*.

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
Miúdo	0,9x0,9m
Pequeno	1,5x1,5m
Médio	1,5x1,5m
Grande	3x3m
Enorme	4,5x4,5m
Imenso	6x6m 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 m de largura, mas controla um espaço desse tamanho. Se um hobgoblin Médio permanecer parado em uma porta de 1,5 m 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 1,5m de um deles.

Como criaturas maiores precisam de mais espaço, menos criaturas podem cercá-la. 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 criaturas Imensa.

ESPRESSANDO-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 1,5m de largura. Enquanto estiver passando por um espaço apertado, uma criatura deve gastar 1,5m adicional para cada 1,5m 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 o jogador realiza sua ação em seu turno, ele 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 o jogador descreve uma ação que não está detalhada em uma das regras, o Mestre dirá se a ação é possível e que tipo de rolagem o jogador deve realizar, se houver, para determinar o sucesso ou fracasso.

ATACAR

A ação mais comum para se realizar em combate é a ação de Ataque, seja golpear com uma espada, atirar uma flecha de um arco, ou lutar corpo a corpo com os próprios punhos.

Com essa ação, o personagem realiza um ataque corpo a corpo ou à distância. Veja a seção “Realizando um Ataque” para as regras que dirigem os ataques.

Certas características, como o Ataque Adicional do guerreiro, permite que o jogador realize mais de um ataque com essa ação.

VARIANTE: JOGANDO SOBRE O GRID DE COMBATE

Se os jogadores preferirem realizar um combate usando um grid de combate, miniaturas ou outros marcadores, use essas regras.

Quadrados. Cada quadrado no grid de combate representa 1,5m.

Deslocamento. Em vez de mover metro por metro, mova quadrado por quadrado. Isso significa que o jogador usa seu deslocamento em segmentos de 1,5m. Isso será fácil, basta o jogador transformar seu deslocamentos em metros para quadrados dividindo o valor por 1,5. Por exemplo, um deslocamento de 9m se transforma em 6 quadrados.

Se o jogador 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 quadrados, o jogador 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 acidentado, o jogador deve ter movimento restante para pagar para entrar nele. Por exemplo, o personagem deve ter pelo menos 2 quadrados de movimento sobrando para entrar em um quadrado de terreno acidentado.

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.

AJUDAR

O jogador pode prestar ajuda para que outra criatura complete uma atividade. Quando realiza a ação Ajudar, a criatura que o personagem ajuda ganha vantagem no próximo teste de atributo que ela realizar para completar a atividade que está sendo ajudada, dado que ela realize o teste antes do começo do seu próximo turno.

Alternativamente, o jogador pode ajudar uma criatura amiga em um ataque contra uma criatura que está até 1,5m do personagem. O personagem 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 ele têm vantagem.

CONJURAR UMA MAGIA

Conjuradores de magia como magos e clérigos, bem como muitos monstros, têm acesso a magias e podem usá-las com grande efeito em combate. Cada magia possui um tempo de execução, que especifica se o conjurador precisa gastar uma ação, uma reação, minutos, ou até mesmo horas para lançá-la. O tempo de execução, portanto, não é necessariamente uma ação. Muitas magias tem tempo de execução de 1 ação, então o conjurador frequentemente usa sua ação em combate para lançar a magia. Veja o capítulo 10 para as regras sobre conjurar magias.

CORRER

Quando o jogador realiza a ação Correr, ele ganha deslocamento adicional no seu turno atual. O aumento equivale ao seu valor de deslocamento, depois de aplicar qualquer modificador. Com o deslocamento de 9m, por exemplo, o personagem pode se mover até 18m no seu turno se realizar uma corrida.

Qualquer aumento ou diminuição do deslocamento do personagem muda esse movimento adicional na mesma medida. Se seu deslocamento de 9m for reduzido a 4,5m, por exemplo, o personagem pode se mover até 9m no seu turno se correr.

DESENGAJAR

Se o jogador realizar a ação Desengajar, seu movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto do turno.

ESCONDER-SE

Quando o jogador optar pela ação Esconder-se, ele realiza um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder, seguindo as regras do capítulo 7 para esconder-se. Se for bem sucedido, o personagem ganha certos benefícios, como descrito na seção “Atacantes Não Vistos e Alvos” mais adiante nesse capítulo.

ESQUIVAR

Quando o jogador realizar a ação de Esquivar, ele foca completamente em evitar ataques. Até o começo do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra o personagem é feita com desvantagem se o personagem puder ver o atacante, e o personagem têm vantagem em testes de Destreza. O jogador perde esse benefício se estiver incapacitado (como explicado no apêndice) ou se seu deslocamento cair para 0.

PREPARAR

Algumas vezes o jogador quer saltar sobre um adversário ou quer esperar por uma circunstância particular antes de agir. Para fazê-lo, ele precisa usar uma ação de Preparar no seu turno para que possa agir mais tarde naquela rodada usando sua reação.

Primeiro o jogador decide que circunstância perceptível será o gatilho da sua reação. Então, ele 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, o jogador pode tanto realizar sua reação logo depois do gatilho ou pode ignorá-lo. Lembre-se que um personagem pode realizar apenas uma reação por turno.

Quando o jogador prepara uma magia, ele a conjura normalmente mas segura a energia, que será liberada em sua reação quando o gatilho ocorrer. Para ser preparada, uma magia deve ter o tempo de execução 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 o personagem está concentrando a magia *teia* e preparar *misseis mágicos*, sua magia *teia* termina, e se o personagem sofrer dano antes de lançar *misseis mágicos* em sua reação, sua concentração pode ser quebrada.

PROCURAR

Quando o jogador usa a ação Procurar, ele foca sua atenção em encontrar algo. Dependendo da natureza da sua procura, o Mestre pode pedir que o jogador faça um teste de Sabedoria (Percepção) ou um teste de Inteligência (Investigação).

USAR UM OBJETO

O jogador 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, o jogador usa a ação Usar um Objeto. Essa ação também é útil quando o jogador quer interagir com mais de um objeto por turno.

IMPROVISANDO UM 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 o personagem 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 o jogador descreve uma ação que não é detalhada em qualquer uma das regras, o Mestre diz se ela é possível e que tipo de rolagem o jogador precisa realizar, se houver, para determinar seu sucesso ou fracasso.

REALIZANDO UM ATAQUE

Seja atacando com uma arma corpo a corpo, disparando uma arma à distância, ou realizando uma jogada de ataque para conjurar 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 o personagem 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.** O jogador realiza uma jogada de ataque. Se acertar, rola 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 o jogador faz é um ataque ou não, a regra é simples: se o jogador realizar uma jogada de ataque, ele está realizando um ataque.

JOGADAS DE ATAQUE

Quando o jogador realizar 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 faz uma jogada de ataque, os dois modificadores mais comuns para a jogada são o modificador de atributo e o bônus de proficiência de um 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 Acuidade ou Arremesso quebram essa regra.

Algumas magias também requerem uma jogada de ataque. O modificador de atributo usado por um ataque de magia depende da habilidade de lançar magias do conjurador, como explicado no capítulo 10.

Bônus de Proficiência. O jogador adiciona seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque quando está usando uma arma que é proficiente, bem como quando ataque com uma magia.

ROLANDO 1 OU 20

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 sucesso decisivo, como é explicado mais a frente nesse capítulo.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 1, o ataque erra independente 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, lançar a magia *invisibilidade*, ou espreitar na escuridão.

Quando o personagem ataca um alvo que não pode ver, ele tem desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre mesmo se o personagem está tentando adivinhar a localização do alvo ou está mirando em uma criatura que consegue ouvir, mas não ver. Se o alvo não está na localização que o personagem mirou, o ataque fracassa automaticamente, mas o Mestre geralmente diz apenas que o ataque errou, não que o personagem tenha acertado a localização da criatura.

Quando uma criatura não pode ver o personagem, ele tem vantagem nas jogadas de ataque contra ela.

Se o personagem está escondido, sem ser visto e ouvido, quando realizar um ataque, ele revela sua localização, não importando se ele acertou ou errou o ataque.

ATAQUES À DISTÂNCIA

Quando o personagem realiza um ataque à distância, ele dispara de um arco ou 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

O jogador pode realizar um ataque à distância contra alvos dentro de um alcance especificado.

Se um ataque à distância, como um magia, tem um único alcance, o jogador 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 o jogador não pode atacar além do alcance longo.

ATAQUES À DISTÂNCIA EM COMBATE PRÓXIMO

Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o adversário está adjacente. Quando o jogador realiza um ataque à distância com uma arma, magia, ou de alguma outra maneira, ele tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5m de uma criatura hostil que pode vê-lo e que não está incapacitada.

ATAQUES CORPO A CORPO

Usado em combate mano-a-mano, um ataque corpo a corpo permite ao jogador 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 1,5m e por isso, podem atacar alvos até 1,5m delas quando realizam um ataque corpo a corpo. Certas criaturas (normalmente maiores que Média) têm ataques corpo a corpo com maior alcance que 1,5m, como explicado em suas descrições.

Quando o personagem está **desarmado**, ele 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. O personagem raramente pode passar descuidado por um inimigo sem se colocar em perigo, e fazê-lo provoca um ataque de oportunidade.

O jogador pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que ele possa ver se move para fora de seu alcance. Para realizar um ataque de oportunidade o jogador usa sua reação e faz 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.

O jogador pode evitar provocar um ataque de oportunidade usando a ação Desengajar. Ele também não provoca um ataque de oportunidade quando se teletransporta ou quando alguém ou alguma coisa mover o personagem sem que ele use sua ação de movimento, ou reação. Por exemplo, o personagem não provoca um ataque de oportunidade se uma explosão lançá-lo para fora do alcance de um adversário ou se a gravidade fazer o personagem cair e passar pelo alcance de um inimigo.

COMBATER COM DUAS ARMAS

Quando o jogador realiza a ação Atacar e ataca com uma arma corpo a corpo leve que está empunhando em uma mão, ele pode usar uma ação adicional para atacar com uma arma corpo a corpo leve diferente que está empunhando na outra mão. O personagem não adiciona o modificador de atributo ao dano desse ataque adicional, a menos que o modificador seja negativo.

Se a arma possuir a propriedade arremesso, o jogador pode arremessá-la em vez de realizar um ataque corpo a corpo com ela.

AGARRAR

Quando o jogador quer segurar uma criatura ou entrar em luta corporal com ela, ele pode utilizar sua ação Atacar para realizar um ataque corpo a corpo especial, uma agarrada. Se o jogador puder realizar múltiplos ataques com uma ação de Atacar, esse ataque substitui um deles.

O alvo da sua agarrada deve ser de até uma categoria de tamanho maior que o personagem (no máximo) e deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão livre, o jogador 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 o jogador vencer, ele sujeita o alvo à condição agarrado (veja no apêndice). A condição específica que tipo de coisas pode terminar com ela, e o jogador pode largar o alvo a hora que quiser (nenhuma ação é necessária).

Escapando de uma Agarrada. Uma criatura agarrada 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 um teste de Força (Atletismo).

Movendo uma Criatura Agarrada. Quando o personagem se move, ele pode arrastar ou carregar a criatura agarrada, mas seu deslocamento cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que a sua.

EMPURRANDO UMA CRIATURA

Usando a ação Ataque, o jogador pode realizar um ataque corpo a corpo especial para empurrar uma criatura, seja derrubando-a ou empurrando-a para longe dele. Se o jogador puder fazer múltiplos ataques com a ação Ataque, esse ataque substitui um deles.

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: agarrar e empurrar uma criatura. O Mestre pode usar esses testes resistidos como modelo para improvisar outros.

O alvo empurrado deve ter no máximo uma categoria de tamanho maior que a do personagem, e deve estar ao seu alcance. O jogador realiza um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) - o alvo decide que atributo usar. Se o jogador vencer o teste resistido, ele pode derrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5m para longe dele.

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 aliada.

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 três-quartos 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 tem 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.

ROLAGENS DE DANO

Cada arma, magia, e habilidades nocivas de um monstro especifica o dano que causa. O jogador ou Mestre rola 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 o jogador ataca com sua **arma**, ele 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 rolados e se é possível adicionar modificadores.

Se uma magia ou outro efeito causar dano em **mais de um alvo** ao mesmo tempo, role 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 rolado uma só vez para todas as criaturas atingidas pela explosão.

SUCESOS DECISIVOS

Quando o jogador obtém um sucesso decisivo, ele 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, o jogador pode jogar todos os dados de dano de uma só vez.

Por exemplo, se o personagem rolar um sucesso decisivo com uma adaga, ele 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 ladrão, ele rola 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 à 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.

Energético. 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 algumas magias, 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, seu personagem tipicamente não mostra sinais de ferimento. Quando seus pontos de vida caem abaixo da metade, seu personagem mostra sinais de desgaste, como cortes e contusões. Um ataque que reduz seu personagem a 0 pontos de vida acerta-o diretamente, deixando um ferimentos que sangra ou outro trauma, ou simplesmente o deixou inconsciente.

RESISTÊNCIA E

VULNERABILIDADE À 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 dividido 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 divididos 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 três-terços.

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 *revivificar* tenha restaurado sua vida.

CAINDO A 0 PONTOS DE VIDA

Quando o personagem cai a 0 pontos de vida, ou ele morre direto ou fica inconsciente, como é explicado nas seções seguintes.

MORTE INSTANTÂNEA

Dano massivo pode matar instantaneamente. Quando dano reduz o personagem a 0 pontos de vida e ainda há dano sobrando, o personagem 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 atualmente. 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 o personagem a 0 pontos de vida e não matá-lo, ele cai inconsciente (veja o apêndice). Essa inconsciência acaba quando o personagem recuperar quaisquer pontos de vida.

TESTES DE RESISTÊNCIA CONTRA A MORTE

Sempre que o jogador começar seu turno com 0 pontos de vida, ele precisa realizar um teste de resistência especial, chamado de teste de resistência contra a morte, para determinar se ele 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. O personagem está nas mãos do destino, auxiliado apenas por magias e características que melhoram suas chances de ser bem sucedido em um teste de resistência.

O jogador rola um d20. Se tirar 10 ou mais, ele é bem sucedido. Caso contrário, ele fracassa. Um sucesso ou um fracasso não tem efeito por si só. Em um terceiro sucesso, o personagem estabiliza (veja abaixo). Em seu terceiro fracasso, ele morre. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos, o jogador deve manter ambos anotados até que ele tenha três de um mesmo tipo. O número dos dois é zerado quando o personagem recuperar quaisquer pontos de vida ou quando estabiliza.

Rolando 1 ou 20. Quando o jogador realiza um teste de resistência contra a morte e rola um 1 no d20, isso conta como dois fracassos. Se rolar um 20 no d20, ele recupera 1 ponto de vida.

Sofrendo Dano com 0 Pontos De Vida. Se o personagem sofrer qualquer dano enquanto estiver com 0 pontos de vida, ele sofre um fracasso no teste de resistência contra a morte. Se o dano for um sucesso decisivo, ele sofre dois fracassos. Se o dano for equivalente ou exceder seu máximo de pontos de vida, ele morre instantaneamente.

ESTABILIZANDO UMA CRIATURA

A melhor maneira de salvar uma criatura com 0 pontos de vida é curá-la. Se a cura for indisponível, a criatura pode pelo menos ser estabilizada para que não morra por fracassos nos testes de resistência contra a morte.

O jogador 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 declaram 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 por 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 o personagem contra ferimentos.

Quando o jogador 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 normais. Por exemplo, se o personagem tem 5 pontos de vida temporários e sofre 7 de dano, ele perde os pontos de vida temporários e então recebe 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 o personagem tem pontos de vida temporários e recebe mais, ele decide se mantém os que já têm ou se recebe os novos. Por exemplo, se uma magia dá ao personagem 12 pontos de vida temporários quando ele já tem 10, ele pode ter 12 ou 10, não 22.

Se o personagem tem 0 pontos de vida, receber pontos de vida temporários não recupera sua consciência ou o estabiliza. Eles ainda podem sofrer dano direcionado à eles enquanto estiverem naquele estado, mas apenas uma cura verdadeira pode salvá-lo.

A não ser que uma característica que garanta pontos de vida temporários tenha uma duração, eles duram até acabarem ou até o personagem terminar um descanso prolongado.

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 voluntária que for de até uma categoria de tamanho maior que a do personagem e tem a anatomia apropriada pode servir como montaria, usando as seguintes regras.

MONTANDO E DESMONTANDO

Uma vez durante seu movimento, o jogador pode montar ou desmontar uma criatura que estiver até 1,5m dele. Fazer isso custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9m, o jogador precisa gastar 4,5m do movimento para montar um cavalo. Portanto, ele não pode montá-lo se não possuir 4,5m sobrando do seu deslocamento ou se seu deslocamento for 0.

Se um efeito mover sua montaria contra sua vontade enquanto o personagem estiver sobre ela, ele precisa realizar um teste de resistência de Destreza ou cairá da montaria, ficando derrubado no chão a 1,5m dela. Se o personagem for derrubado enquanto estiver montado, ele precisa fazer o mesmo teste de resistência.

Se sua montaria for derrubada, o personagem pode usar sua reação para desmontá-la enquanto ela cai e permanece de pé. Caso contrário, o personagem desmonta e fica derrubado no chão a 1,5m da montaria.

CONTROLANDO UMA MONTARIA

Enquanto o personagem está montado, ele tem duas opções. Ele pode tanto controlar a montaria ou permitir que ela aja independentemente. Criaturas inteligentes, como dragões, agem independentemente.

O personagem pode controlar uma montaria apenas se ela foi treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domesticados, mulas, e para criaturas semelhantes normalmente têm esse treinamento. A iniciativa de uma montaria controlada muda para se igualar a do cavaleiro que está montando-a. Ela se moverá na direção que o cavaleiro comandar, e ela poderá 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 fazer, 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 o personagem 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 desafiante. 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 uma azagaia (incluindo uma lança, tridente ou dardo).

Criaturas ou objetos completamente imersos na água possuem resistência a dano flamejante.

PARTE 3: AS REGRAS DA MAGIA

CAPÍTULO 10: CONJURAÇÃO

A MÁGICA PERMEIA OS MUNDOS DE D&D, NA MAIORIA das vezes aparecendo na forma de uma magia.

Este 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), 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 esfarelados, 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 DA 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 do lançador para usá-la.

Nível de magia e nível do personagem não correspondem diretamente. Normalmente um personagem deve estar no nível 17, e não no 9, para poder fazer uso de uma magia de 9º nível.

CONHECENDO E PREPARANDO MAGIAS

Antes de um conjurador poder fazer uso de uma magia, ele deve ter a magia firmemente fixada em sua mente, ou deve ter acesso à magia através de um item mágico. Membros de algumas classes tem uma lista limitada de magias que podem manter sempre em sua mente. O mesmo vale para muitos monstros que usam magia. Outros conjuradores, como clérigos e magos, se submetem a um processo para preparação das magias. Este processo varia para diferentes classes, como detalhado em sua descrição.

Em todo caso, o número de magias que um conjurador pode ter fixadas em sua mente em qualquer momento determinado, depende do nível do personagem.

ESPAÇOS DE MAGIA

Independentemente de quantas magias um conjurador conheça ou prepare, ele apenas pode lançar um número limitado de magias antes de descansar. Manipulando o tecido da magia e canalizando sua energia, mesmo em um simples evento, é fisicamente e mentalmente cansativo, e magias de níveis superiores são ainda mais. Assim cada descrição da classe do conjurador inclui uma tabela mostrando quantas magias de cada nível o personagem pode usar de acordo com o nível do personagem. Por exemplo, a maga de 3º nível Umara tem espaço para 4 magias de nível 1 e espaço para duas magias de nível 2.

Quando um personagem lança uma magia, ele gasta um dos espaços de magia daquele nível ou maior, efetivamente “preenchendo” o espaço com a magia. O jogador 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 nível 1 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.

Concluir um descanso prolongado restaura qualquer espaço de magia gasto (ver capítulo 8 para regras sobre descanso).

Alguns personagens e monstros possuem habilidades especiais que permitem com que lancem magia sem usar do espaço de magia.

LANÇANDO UMA MAGIA EM NÍVEL SUPERIOR

Quando o conjurador lança uma magia usando o espaço de magia de nível superior ao nível original da magia, a magia assume um nível superior para seu lançamento. Por exemplo, Umara lança *mísseis mágicos* usando um dos seus espaços de magia do 2º nível, logo aquele *mísseis mágicos* é considerado de 2º nível. Efetivamente a magia se expande para preencher o espaço do nível de magia em que foi lançada.

Algumas magias, como *mísseis mágicos* e *curar ferimentos*, tem efeitos mais poderosos quando lançadas em níveis superiores, 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 do conjurador e infundiu no mesmo a magia necessária para produzir seu efeito repetidas vezes. Um truque é uma magia de nível 0.

RITUAIS

Certas magias tem um aviso especial: ritual. A magia pode ser lançada seguindo as regras normais para seu lançamento, ou ela pode ser lançada como um ritual. A versão em ritual da magia leva 10 minutos a mais do que o normal para lançá-la. 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, o conjurador deve ter o talento necessário para tanto. O clérigo e o druida, por exemplo, possuem tal talento. O conjurador 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 o mago.

CONJURANDO UMA MAGIA

Quando um personagem lança qualquer magia, a 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 DE CONJURAÇÃO

Muitas magias requerem uma simples ação para ser lançadas, mas algumas magias requerem ações adicionais, uma reação, ou muito mais tempo para ser lançada.

AÇÃO ADICIONAL

Uma magia lançada com uma ação adicional é especialmente veloz. O jogador deve usar uma ação adicional no seu turno para lançar a magia, presumindo que já não tenha feito uso da ação adicional neste turno. O jogador 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. Estas 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 reação, a descrição da magia diz exatamente quando o jogador pode fazer isto.

TEMPOS DE CONJURAÇÃO LONGOS

Certas magias (incluindo magias lançadas como rituais) requerem mais tempo para serem lançadas: minutos ou mesmo horas. Quando o jogador lança uma magia com um tempo de lançamento maior que uma ação simples ou uma reação, o jogador deve gastar sua ação a cada turno que estiver lançando a magia, e precisa manter a concentração enquanto o faz (ver “Concentração” abaixo). Se a concentração do jogador for quebrada, a magia falha, mas o jogador não gasta o espaço da magia. Se o jogador tentar lançar a magia novamente, 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 o jogador) que o jogador toque. Outras magias, como *escudo arcano*, afetam apenas o jogador. Estas magias têm na descrição de alcance “o jogador”.

CONJURANDO UMA MAGIA COM ARMADURA

Devido ao foco mental e aos gestos precisos para sua conjuração, o jogador deve ser proficiente com a armadura que estiver vestindo para lançar uma magia. Do contrário o jogador está distraído demais e fisicamente impedido pela armadura de lançar a magia.

Magias que criam cones ou linhas de efeito originárias do jogador tem como alcance “o jogador”, indicando que o ponto de origem deve ser o próprio jogador (ver “Áreas de Efeito” logo a mais neste 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 magia são requisitos físicos que o jogador deve possuir para lançar a magia. Cada descrição de magia indica se seu requerimento é verbal (V), gestual (G), ou componente material (M). Se o jogador não dispor de um ou mais dos componentes da magia, ele fica incapaz de lança-la.

VERBAL (V)

Muitas magias exigem a entoação de palavras místicas. As palavras em si não são a fonte do poder da magia: a particular combinação de sons, com o específico timbre e entonação, põe o filamento da magia em ação. Logo, 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 de conjuração podem incluir uma forte gesticulação ou um intrincado conjunto de gestos. Se uma magia requer um componente gestual, o lançador deve ter livre ao menos uma das mãos para executar estes 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 **implemento** ou **símbolo sagrado** (descritos no capítulo 5) no lugar dos componentes específicos para uma magia. Mas se um custo é indicado para um componente, o personagem deve ter este componente específico antes de poder lançar a magia.

Se uma magia discrimina que um componente material é consumido pela magia, o personagem deve estar provido deste componente para cada vez que fizer uso da magia.

O conjurador deve ter uma das mãos livres para ter acesso aos componentes, mas pode ser a mesma mão que ele utiliza para executar os componentes gestuais.

DURAÇÃO

A duração da magia é a extensão de tempo que uma magia persiste. Uma duração pode ser expressada em rodadas, minutos, horas, ou mesmo em anos. Algumas magias especificam que seus efeitos duram até a magia ser dissipada ou destruída.

INSTANTÂNEO

Muitas magias são instantâneas. A magia causa dano, cura, cria, ou altera uma criatura ou um objeto de um modo que não pode ser dissipado, porque a magia existe somente por um instante.

CONCENTRAÇÃO

Algumas magias requerem que o jogador se mantenha concentrado com a finalidade de manter suas funções ativas. Se o jogador perder a concentração, a magia se encerra.

Se uma magia precisar ser mantida com concentração, este fato aparece no informativo de Duração da magia, bem como em sua descrição, e a magia especifica quanto tempo o jogador pode se concentrar nela. O jogador pode encerrar a concentração em qualquer momento (nenhuma ação é exigida).

Atividades normais, como mover e atacar, não interferem com a concentração. Os seguintes fatores podem quebrar a concentração:

- **Lançar outra magia que exija concentração.** O jogador perde a concentração se lançar outra magia que exija concentração. O jogador não pode se concentrar em duas magias de uma só vez.
- **Sofrer dano.** Sempre que o jogador sofrer dano enquanto estiver se concentrando em uma magia, ele 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 o jogador receber o dano de múltiplas origens, como uma flecha e um sopro de dragão, ele deve fazer um teste de resistência para cada origem de dano.
- **Ficar incapacitado ou morto.** O jogador 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 o conjurador enquanto ele está em um navio enfrentando uma tempestade, exija um sucesso em um teste de resistência de Constituição com CD 10, para poder manter a concentração da magia.

ALVOS

Uma magia típica requer que o jogador escolha um ou mais alvos para serem afetados pela magia. A descrição da magia informa ao jogador se a magia 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 ela é alvo de uma magia. Um efeito, como luzes crepitantes é bem óbvio, 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, o jogador deve ter o caminho livre, logo não pode estar atrás de uma cobertura total.

Se o jogador definir uma área de efeito a partir de um ponto que não possa ver e que esteja obstruído, como uma parede, entre o jogador e o alvo, o ponto de origem tem início no ponto mais próximo da obstrução.

MIRANDO EM SI MESMO

Se uma magia tem como alvo uma criatura à escolha do jogador, ele pode escolher a si próprio, a menos que a criatura precise ser hostil, ou se especificado que a criatura seja outra que não o jogador. Se o jogador estiver na área de efeito de uma magia lançada por ele mesmo, poderá ter a si próprio como alvo.

ÁREAS DE EFEITO

Magias como *mãos flamejantes* e *cone glacial* 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

ESCOLAS DE MAGIA

Academias de grupos mágicos se dividem em oito categorias, chamadas de escolas de magia. Estudiosos, particularmente magos, aplicam essas categorias para todas as magia, acreditando que todas as funções mágicas tem essencialmente o mesmo modo, obtido de 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 protetivas em sua natureza, embora algumas tenham grande uso agressivo. Elas criam barreiras mágicas, negam efeitos danosos, 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 traz das ilusões, ou a visão de lugares ou pessoas distantes.

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 o conjurador 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 existem, como também não notem coisas que existem, 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 viva, 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 *criar mortos-vivos*, não é um ato bondoso, e apenas conjuradores malignos usam 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, aumentar 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.

de onde a magia irrompe. As regras para cada forma especificam como o jogador 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 linha reta a partir do ponto de origem. Se nessa extensão a linha reta não estiver desbloqueada a partir de seu ponto de origem até uma localização com a área de efeito, esta 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 pelo jogador a partir do ponto de origem. A largura do cone, ao longo do seu comprimento em determinado ponto, é igual à distância deste ponto a partir do ponto de origem.

O ponto de origem do cone não está incluso na área de efeito do mesmo, a menos que o jogador decida o contrário.

CUBO

O jogador escolhe o ponto de origem do cubo, que se posiciona em qualquer lugar na face do efeito cúbico. O tamanho do cubo é expresso como a largura de cada um de seus lados.

O ponto de origem do cubo não está incluso em sua área de efeito, a menos que o jogador 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 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.

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 o jogador decida o contrário.

ESFERA

O jogador seleciona o ponto de origem de uma esfera, e a esfera se expande a partir deste ponto. O tamanho da esfera é expresso como um raio que se estende em metros 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 da magia. A magia especifica a habilidade que o alvo deve usar para se salvar e o que acontece se obtiver sucesso ou fracasso.

A CD para resistir à magia do jogador é igual a 8 + o modificador de atributo de conjuração do jogador + bônus de proficiência do jogador + quaisquer modificadores especiais.

JOGADAS DE ATAQUE

Algumas magias exigem que o conjurador faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito mágico acertou o alvo destinado. O bônus de ataque do jogador com um ataque mágico é igual ao modificador de atributo de conjuração do jogador + o bônus de proficiência do jogador.

A maioria das magias exigem jogadas de ataque que envolvem ataques à distância. É necessário lembrar que o jogador possui desvantagem nas jogadas de ataque à distância se estiver a até 1,5m de uma criatura hostil que possa vê-lo que não esteja incapacitada (ver 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 disso, o efeito mais potente – como o bônus mais elevado – dessas conjurações se aplica enquanto suas durações permanecerem ao mesmo tempo.

Por exemplo, se dois clérigos lançam *bênção* no mesmo alvo, o personagem ganha o benefício de apenas um; ele não irá rolar dois dados de bônus.

A TRAMA DA MAGIA

Os mundos do multiverso de D&D são lugares mágicos. Toda existência é impregnada com poder mágico, e energia em potencial repousa inexplorada sob cada pedra, riacho e criatura vivente, e mesmo no próprio ar. Magia bruta é o produto de criação, ela muda de acordo com a vontade de sua existência, permeando em cada pedaço de matéria e cada manifestação de energia do multiverso.

Mortais não podem moldar diretamente a magia bruta. Ao invés disso, eles fazem uso do tecido de magia, um tipo de conexão entre a vontade do conjurador e a substância da magia bruta. Os conjuradores de *Forgotten Realms* chamam-na de Trama e reconhecem sua essência como a deusa Mystra, mas conjuradores têm variados modos de nomeá-la e visualizar esta conexão.

Independente do nome, sem a Trama, magia bruta está trancafiada e inacessível; mesmo o mais poderoso arquiurgo não pode acender um candelabro com magia em uma área onde a Trama foi despedaçada. Mas cercado pela Trama, um conjurador pode moldar raios para explodir sobre seus inimigos, transportar-se centenas de quilômetros em um piscar de olhos, ou mesmo reverter o efeito da morte.

Toda magia dependa da Trama, embora diferentes tipos de magia tenham acesso em uma variedade de meios. As magias dos magos, bruxos, feiticeiros e bardos são comumente chamadas de **magia arcana**. Estas magias dependem da compreensão – aprendida ou intuitiva – sobre os trabalhos da Trama. O conjurador colhe diretamente das vertentes da Trama para poder criar o efeito desejado. O cavaleiro arcano, 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 antimagia* realinha a Trama para que a magia flua em volta 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

ESTE CAPÍTULO DESCREVE AS MAGIAS MAIS COMUNS nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. O capítulo começa com uma lista de magias selecionadas para as classes conjuradoras mais comuns. O restante contem as descrições das magias, apresentadas em ordem alfabética pelo nome da magia.

MAGIAS DE CLÉRIGO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Chama Sagrada
Guia
Luz
Poupar os Moribundos
Resistência
Taumaturgia

1° NÍVEL

Bênção
Comando
Curar Ferimentos
Detectar Magia
Escudo da Fé
Infligir Ferimentos
Palavra da Cura
Raio Guiado
Santuário

2° NÍVEL

Ajuda
Arma Espiritual
Augúrio
Imobilizar Pessoas
Oração de Cura
Restauração Menor
Silêncio
Vínculo de Proteção

3° NÍVEL

Dissipar Magia
Espíritos Guardiões
Falar com os Mortos
Farol da Esperança
Palavra da Cura em Massa
Proteção contra Elementos
Remover Maldição
Revivificar

4° NÍVEL

Adivinhação
Guardião da Fé
Localizar Criatura
Movimentação Livre
Proteção contra a Morte

5° NÍVEL

Coluna de Chamas
Comunhão
Curar Ferimentos em Massa
Restauração Maior
Reviver os Mortos

6° NÍVEL

Banquete de Heróis
Barreira de Lâminas
Cura Completa
Doença Plena
Encontrar o Caminho
Visão da Verdade

7° NÍVEL

Forma Etérea
Regeneração
Ressurreição
Tempestade de Fogo

8° NÍVEL

Aura Sagrada
Campo Antimagia
Terremoto

9° NÍVEL

Cura Completa em Massa
Portal
Projeção Astral
Ressurreição Verdadeira

MAGIAS DE MAGO

TRUQUES (NÍVEL 0)

Borrifada Venenosa
Globos de Luz
Ilusão Menor
Luz
Mãos Mágicas
Prestidigitação

Raio de Fogo
Raio de Gelo
Raio de Ácido
Toque Chocante

1° NÍVEL

Armadura Arcana
Compreensão de Linguagens
Detectar Magia
Enfeitiçar Pessoas
Escudo Arcano
Identificação
Imagem Silenciosa
Mãos Flamejantes
Mísseis Mágicos
Onda Trovejante
Sono
Transformação Momentânea

2° NÍVEL

Arma Mágica
Arrombar
Despedaçar
Ecuridão
Esfera Flamejante
Imobilizar Pessoas
Invisibilidade
Levitação
Nublar
Passo das Brumas
Patas de Aranha
Sugestão
Teia
Tranca Arcana

3° NÍVEL

Bola de Fogo
Contra-Mágica
Dissipar Magia
Imagem Maior
Proteção contra Elementos
Relâmpago
Velocidade
Voo

4° NÍVEL

Invisibilidade Aprimorada
Muralha de Fogo
Olho Arcano
Pele Rochosa
Porta Dimensional
Tempestade Glacial

5° NÍVEL

Cone Glacial
Criar Passagens
Dominar Pessoas
Muralha de Pedra
Sonho

6° NÍVEL

Corrente de Relâmpagos
Dança Irresistível de Otto
Desintegrar
Globo de Invulnerabilidade
Sugestionar Multidões
Visão da Verdade

7° NÍVEL

Bola de Fogo Controlável
Dedo da Morte
Espada de Mordenkainen
Teletransporte

8° NÍVEL

Dominar Monstros
Explosão Solar
Labirinto
Palavra do Poder Atordoar

9° NÍVEL

Aprisionamento
Chuva de Meteoros
Palavra do Poder Matar
Parar o Tempo
Sexto Sentido

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

ADIVINHAÇÃO

4º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G, M (incenso e um sacrifício ofertado, apropriado à religião do jogador, que juntos devem valer ao menos 25 po, que serão consumidos pela magia)

Duração: Instantâneo

A magia do jogador e sua oferenda, o põem em contato com um deus ou um servo dos deuses. O jogador 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 o jogador lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso prolongado, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a rolagem em segredo.

AJUDA

2º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma pequena tira de um manto branco)

Duração: 8 horas

A magia do jogador ajuda seus aliados com firmeza e determinação. O jogador escolhe até 3 criaturas dentro do alcance. Cada alvo ganha 5 pontos de vida extras que serão somados ao seu máximo, como também recebe 5 pontos de vida dos seus pv's atuais, ambos com duração até o final da magia.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou maior, a quantidade de pontos de vida aumentados sobe em 5 para cada nível acima do 2º.

APRISIONAMENTO

9º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um retrato em papiro, ou uma estatueta esculpida de forma parecida com o alvo, 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

O jogador cria uma limitação mágica que aprisiona uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ter sucesso em um Teste de Resistência de Sabedoria ou ficará encarcerado pela magia. Se ele tiver sucesso ele ficará imune do efeito da magia caso ela seja lançada novamente sobre ele por você. Enquanto estiver afetada por esta magia, a criatura não precisará respirar, comer ou beber, também não envelhece. Magias de Adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo.

Quando o jogador lança a magia escolhe uma das seguintes formas de aprisionamento:

Enterro: O alvo é sepultado nas profundezas da terra em uma esfera de força mágica, grande o suficiente para conter o alvo. Nada pode atravessar a esfera, e nenhuma criatura pode se teleportar ou usar viagem planar para entrar ou sair dela.

O componente especial desta versão da magia é um pequeno orbe de mithral.

Acorrentamento: Pesadas correntes, firmemente enraizadas no chão, prendem o alvo no lugar. O alvo está impedido 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 pequeno semiplano que é protegido contra teleporte e viagem planar, este semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre, ou qualquer estrutura confinante similar à escolha do jogador.

O componente especial desta versão da magia é uma réplica em miniatura de uma prisão feita em jade.

Cárcere Mínimo: O alvo encolhe até uma altura de uma polegada e fica aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. Luz pode passar através da gema normalmente (permitindo o alvo de 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 translúcida, 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 em raras ervas soporíferas.

Encerrando a Magia: Durante a conjuração da magia, em qualquer uma de suas versões, o jogador pode especificar uma condição que irá causar o término da magia e libertar o alvo. A condição pode ser tão específica e complexa 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.

Dissipar Magia pode ser usado para terminar a magia apenas se ela for lançada como magia de 9º nível, tendo como alvo ou a prisão ou o componente usado para criá-la.

O jogador pode usar um componente especial e particular para criar somente uma prisão por vez. Ou seja, se o jogador lançar a magia novamente usando do mesmo componente, o alvo do primeiro lançamento é libertado imediatamente.

ARMA ESPIRITUAL

2º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação adicional

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 minuto

O jogador cria uma arma espectral, flutuante, que permanece até a

duração da magia ou até o jogador a lançar novamente. Quando o jogador lança a magia, ele pode fazer um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura que esteja a 1,5m da arma. Se acertar, o alvo recebe dano de força equivalente a 1d8 + o modificador de habilidade de conjuração do jogador.

Como uma ação adicional no seu turno, o jogador pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 1,5m da arma.

A arma pode possuir a forma que o jogador 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 o efeito desta magia seja semelhante a arma de sua divindade.

Em níveis superiores. Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

ARMA MÁGICA

2º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 hora

O jogador toca uma arma 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou maior, o bônus aumenta para +2. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, o bônus aumenta para +3.

ARMADURA ARCANA

1º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um pedaço de couro curtido)

Duração: 8 horas

O jogador toca uma criatura voluntária que não esteja usando armadura, e uma força mágica protetora envolve o alvo até a magia encerrar. A CA base do alvo vai para 13 + modificador de DES. A magia termina se o alvo vestir uma armadura ou se o jogador a cancelar com uma ação.

ARROMBAR

2º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

O jogador escolhe um objeto que possa ver dentro do alcance. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú, um par de alças, uma fechadura, ou outro objeto que contenha meios mundanos ou mágicos que previnam seu acesso.

O alvo que estiver fechado por uma tranca mundana, ou emperrado ou barrado, torna-se destrancado, desemperrado, ou desbarrado. Se o objeto tiver múltiplas trancas, apenas uma delas é aberta.

Se o jogador 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 o jogador lança essa magia, uma batida alta, audível emana do alvo, podendo ser ouvida a até 90 metros.

AUGÚRIO

2º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G, M (varetas especialmente marcadas, ossos ou símbolos familiares que valham ao menos 25 po)

Duração: Instantâneo

Ao lançar varetas incrustadas com gemas, ao rolar ossos de dragões, ao virar cartas ornamentadas, ou utilizar de alguma outra ferramenta divina, o jogador recebe um presságio de uma entidade transcendental sobre o resultado de um curso específico de ação que o jogador planeje fazer nos próximos 30 minutos. O mestre escolhe dos possíveis presságios:

- *Êxito*, para um bom resultado
- *Fracasso*, para um resultado ruim
- *Êxito e Fracasso*, 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 o jogador lança a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso prolongado, há uma chance cumulativa de 25% para cada lançamento após o primeiro de o resultado ser aleatório. O mestre faz a rolagem em segredo.

AURA SAGRADA

8º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

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, até 1 minuto

Uma luz divina emana do jogador e se aglutina em um suave esplendor em um raio de 9 metros ao redor dele. Criaturas a escolha do jogador que estiverem no raio quando ele lançar esta magia, emanam uma luz fraca de 1,5m de raio a partir delas e tem vantagem em todos os Teste de Resistência, e outras criaturas tem desvantagem nos ataques efetuados contra elas enquanto a magia durar. Além disso, quando um demônio ou um morto-vivo atinge um alvo afetado pela magia com um ataque corpo a corpo, a aura o ofusca com uma luz brilhante. O atacante precisará ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Constituição ou ficará cego até o final da duração da magia.

BANQUETE DE HERÓIS

6º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 10 minutos

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma bacia encrustada de joias, no valor de pelo menos 1.000 po, consumida com a magia)

Duração: Instantâneo

O jogador faz um grande banquete, incluindo comidas e bebidas magníficas. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece no final deste tempo, e os efeitos benéficos dele não se iniciam até o final desta hora. 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 venenos e a efeitos de medo, e faz todos os Testes de Resistência 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 por 24 horas.

BARREIRA DE LÂMINAS

6º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 10 minutos

O jogador 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. O jogador pode fazer uma parede em linha reta com até 30 metros de comprimento, 6 metros de altura, e 1,5m de espessura; ou uma parede anelar com até 18 metros de diâmetro, 6 metros de altura, e 1,5m de espessura. A parede concede cobertura superior para criaturas atrás dela, e seu espaço é considerado terreno acidentado.

Quando uma criatura entra na área da parede pela primeira vez ou inicia seu turno na área, deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar sofre 6d10 de dano cortante; em um sucesso, metade do dano.

BÊNÇÃO

1º Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador abençoa até três criaturas dentro do alcance da magia. Sempre que o alvo fizer uma jogada de ataque ou um teste de resistência antes do final da magia, o alvo pode rolar 1d4 e adicionar o resultado à jogada de ataque e ao teste de resistência.

Em níveis superiores: Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 1º.

BOLA DE FOGO

3º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno bolo guano e enxofre)

Duração: Instantâneo

Uma luz brilhante irrompe do dedo indicador do jogador até um ponto que ele 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 uma raio de 6 metros a partir do ponto central escolhido deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar o alvo sofre 8d6 de dano, ou metade se tiver sucesso.

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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno bolo guano e enxofre)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Um raio de luz amarela irrompe em um lampejo do dedo indicador do jogador, e se concentra em um ponto escolhido por ele dentro do alcance da magia na forma de uma pérola brilhante. Quando a magia se encerrar, seja porque a concentração do jogador foi quebrada, seja porque ele mesmo decidiu encerrá-la, a pérola expande-se com um som baixo de um estrondo até detonar em uma explosão de chamas que alcança mesmo os cantos do ambiente, como quinas. Cada criatura dentro de uma esfera com 6 metros de raio, centrado no ponto da pérola, deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Uma criatura sofre dano flamejante igual ao total de dano acumulado (ler abaixo) em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

A base de dano da magia é de 12d6. Se no final do turno do jogador a pérola ainda não for detonada, o dano aumenta em 1d6.

Se a pérola for tocada antes deste intervalo, a criatura deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar a magia se encerra imediatamente, e a pérola se irrompe em chamas. Em um sucesso, a criatura pode lançar a pérola a até 12 metros. Quando acerta uma criatura ou um objeto sólido, a magia 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 8º nível ou superior, a base de dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 7º.

BORRIFADA VENENOSA

Truque Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador estende sua mão na direção de uma criatura que possa ver dentro do alcance da magia e projeta uma lufada de gás nocivo da palma de sua mão. A criatura deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Constituição ou receberá 1d12 de dano de veneno.

O dano desta magia aumenta para 2d12 quando o jogador alcança o 5º nível, 3d12 no 11º nível, e 4d12 no 17º nível.

CAMPO ANTIMAGIA

8º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (esfera de 3 metros de raio)

Componentes: V, G, M (uma pequena tira de um manto branco)

Duração: Concentração, até 1 hora

Uma esfera invisível de antimagia de um raio de 3 metros envolve o jogador. 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 o jogador, sempre centrada nele.

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 passado durante a supressão é descontado 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 mágica +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 empunhado por um atacante dentro da esfera. Se uma arma mágica ou uma munição mágica deixa a esfera por completo (por exemplo, se o jogador 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.

Viagem Mágica. Teleporte e viagem planar não funcionam na esfera, se a esfera for ou 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 da corda*, temporariamente se fecha enquanto estiver dentro da esfera.

Criaturas e Objetos. Uma criatura ou objeto invocado ou criado por magia, temporariamente desaparece enquanto estiver 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 antimagia* não anula uma a outra.

CHAMA SAGRADA

Truque Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Uma radiância cai como fogo sobre uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe nenhum benefício de cobertura nos teste de Teste de Resistência 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: 1,5 km

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Orbes flamejantes despencam ao chão em quatro diferentes pontos que o jogador possa ver dentro do alcance da magia. Cada criatura em um raio de 12 metros da esfera, centrada a partir de cada ponto escolhido pelo jogador precisa fazer um Teste de Resistência de Destreza. A esfera se propaga em cantos e quinas. Uma criatura recebe 20d6 de dano flamejante e 20d6 de dano de concussão, caso falhe no Teste de Resistência, ou metade do dano se for bem sucedida. Uma criatura na área de mais do que uma zona de meteoros é afetada por apenas uma área.

A magia danifica objetos que estiverem na área, e também atea fogo a objetos inflamáveis, que não estejam sendo vestidos ou carregados.

COLUNA DE CHAMAS

5º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de enxofre)

Duração: Instantâneo

Uma coluna vertical de fogo divino treveja dos céus em uma localização escolhida pelo jogador. 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 Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 4d6 de dano flamejante e 4d6 de dano radiante, ou metade se tiver sucesso.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou superior, o dano flamejante, ou o dano radiante (à escolha do jogador) aumenta em 1d6 para cada nível acima do 5º.

COMANDO

1º Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: 1 rodada

O jogador profere uma palavra de comando a uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Sabedoria ou seguirá o comando no seu próximo turno. A magia não surte efeito se o alvo for um morto-vivo, se o alvo não compreender o idioma do jogador, ou se o comando for nocivo a ele.

Abaixo seguem alguns comandos típicos e seus efeitos. O jogador também pode declarar outro comando que não descrito abaixo. Se assim for, o Mestre quem determina como o alvo se comportará. Se o alvo não puder seguir o comando do jogador a magia se encerra.

Aproxime-se. O alvo se move para próximo do jogador pela rota mais curta e direta possível, terminado seu turno, caso possa, a 1,5m de distância do jogador.

Largue. O alvo solta tudo que estiver segurando e então encerra seu turno.

Fuja. O alvo gasta seu turno se movendo para longe do jogador pelos meios mais rápidos que dispuser.

Caia. O alvo se joga ao chão e encerra seu turno.

Para. O alvo não se move e não faz ações, uma criatura voadora permanece no ar, caso assim possa fazer, caso seja necessário se mover para permanecer no ar, ela usa a distância mínima possível para fazê-lo.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o jogador pode afetar uma criatura adicional para cada nível acima do 2º. As criaturas devem estar a até 9 metros uma da outra quando o jogador lançar a magia.

COMPREENSÃO DE LINGUAGENS

1º Nível *Advinhação (ritual)*

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G, M (uma pitada de fuligem e sal)

Duração: 1 hora

Enquanto durar a magia o jogador compreende o sentido literal de qualquer linguagem falada que ele ouvir, o jogador também compreende qualquer linguagem escrita que ele 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 glifo, como sigilo arcano, o qual não é parte de uma linguagem.

COMUNHÃO

5º Nível *Encantamento (ritual)*

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G, M (incenso e um frasco de água benta ou água profana)

Duração: 1 minuto

O jogador contata sua divindade ou uma representação divina e faz três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou um não. O jogador deve fazer as perguntas antes que a magia se encerre. O jogador recebe a resposta correta para cada questão.

Seres divinos não são necessariamente oniscientes, então o jogador pode receber “indeterminado” 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 o jogador lançar a magia duas ou mais vezes antes de terminar seu próximo descanso prolongado, há uma chance cumulativa de 25%, para cada lançamento após o primeiro, de que o jogador não receba uma resposta. O mestre faz essa rolagem em segredo.

CONE GLACIAL

5º Nível *Evocação*

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (cone de 18 metros)

Componentes: V, G, M (um pequeno cristal ou cone de vidro)

Duração: Instantâneo

Uma explosão de ar frio irrompe dos dedos do jogador. Cada criatura no cone de 18 metros deve fazer um Teste de Resistência de Constituição. Uma criatura sofre 8d8 de dano congelante se falhar, ou metade se obtiver sucesso.

Uma criatura morta por esta magia se torna uma estátua congelada até derreter.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

CONTRA-MÁGICA

3º Nível *Abjuração*

Tempo de lançamento: 1 reação, que pode ser usada quando o jogador ver uma criatura a até 18 metros conjurando uma magia

Alcance: 18 metros

Componentes: G

Duração: Instantâneo

O jogador tentar interromper uma criatura durante o processo de lançar uma magia. Se a criatura estiver lançando uma magia de 3º nível ou menor, a magia falha e não tem efeito. Se for uma magia de 4º nível ou maior, o jogador faz um teste de atributo usando seu atributo de conjuração. A CD é igual à 10 + o nível da magia. Se tiver sucesso, a magia da criatura falha e não tem efeito.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma 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 do espaço de magia utilizado.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS

6º Nível *Evocação*

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de pele, um pedaço de âmbar, ou vidro, ou um bastão de vidro; e três pregos de prata)

Duração: Instantâneo

O jogador cria um arco de luz elétrica que golpeia um alvo à sua escolha que ele possa ver dentro do alcance da magia. Raios então ricocheteiam para outros três alvos a partir do 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 realizar um Teste de Resistência de Destreza. O alvo sofre 10d8 de dano elétrico em caso de falha ou metade do dano em caso de sucesso.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível ou maior, o raio ricocheteia para um alvo adicional para cada nível acima do 6º.

CRIAR PASSAGENS

5º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 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 o jogador possa ver (como uma parede, um teto ou chão) e que esteja dentro do alcance da magia, e permanece enquanto durar a mesma. O jogador escolhe as dimensões da abertura: até 1,5m de largura, até 2,5m de altura, e 6m 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 é expelida com segurança para o espaço desocupado mais próximo à superfície na qual o jogador lançou a magia.

CURA COMPLETA EM MASSA

9º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Uma inundação de energia curativa emana do jogador até as criaturas feridas em volta dele. O jogador cura até 700 pontos de vida, distribuídos à sua escolha de acordo com o número de criaturas que ele possa ver dentro do alcance 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.

CURA COMPLETA

6º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Escolha uma criatura que possa ver dentro do alcance. Um surto de energia positiva percorre através da 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 algum sobre construtos ou mortos-vivos.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando um espaço de uma magia de 7º nível ou maior, a quantidade de pontos de vida recuperados aumenta em 10 para cada nível acima do 6º.

CURAR FERIMENTOS

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

A criatura que o jogador toca recupera pontos de vida iguais a 1d8 + modificador de atributo de conjuração do jogador. Esta magia não surte efeito em mortos-vivos ou construtos.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

CURAR FERIMENTOS EM MASSA

3º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Uma onda de energia curativa emana de um ponto à escolha do jogador dentro do alcance. O jogador 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 + seu modificador de atributo de conjuração. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos nem construtos.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 5º.

DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO

6º Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador escolhe uma criatura que possa ver dentro do alcance 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 encantadas são imunes a esta magia.

A criatura dançante deve usar todo seu movimento para dançar sem sair do espaço que ocupa e tem desvantagem nos Teste de Resistência de Destreza e nas jogadas de ataque. Enquanto o alvo for afetado por esta magia, outras criaturas tem vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Com uma ação, o alvo pode fazer um Teste de Resistência de Sabedoria para retomar o controle. Em caso de sucesso, a magia é encerrada.

DEDO DA MORTE

7º Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador lança uma energia negativa que visa uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance da magia, causando à criatura uma dor lancinante.

O alvo deve fazer um Teste de Resistência de Constituição. Se falhar, sofre 7d8 +30 de dano necrótico, ou metade se tiver sucesso.

Um humanoide morto por esta magia ergue-se no começo do próximo turno do jogador com um zumbi, que fica permanentemente sob o comando do jogador, seguindo as ordens verbais do jogador com as melhores habilidades que possuir.

DESINTEGRAR

6° Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um imã e um punhado de poeira)

Duração: Instantâneo

Um pequeno raio verde sai da ponta do dedo indicador do jogador até um alvo que ele possa ver dentro do alcance. O alvo pode ser uma criatura, um objeto, ou uma criação de força mágica, como uma parede criada pela magia *muralla de energia*.

Uma criatura que seja alvo desta magia deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, o alvo sofre 10d6 + 40 pontos de dano energético. Se o dano reduzir seus pontos de vida para 0, o alvo é desintegrado.

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 de uma *ressurreição verdadeira*, ou pela magia *desejo*.

A magia automaticamente desintegra um objeto não mágico, ou uma criação de energia mágica, de tamanho grande ou menor. Se o alvo for um objeto não mágico, ou uma criação de energia mágica, de tamanho enorme ou maior, a magia desintegra uma porção equivalente a um cubo de 3 metros de lado. Itens mágicos não são afetados por esta magia.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 7° nível ou superior, o dano aumenta em 3d6 para cada nível acima do 6°.

DETECTAR MAGIA

1° Nível Adivinhação (ritual)

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 10 minutos

Enquanto durar a magia o jogador sente a presença de magia a até 9 metros dele. Se o jogador detectar magia dentro desta área, ele 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 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma película fina de chumbo, ou 90cm de barro ou sujeira.

DISSIPAR MAGIA

3° Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador escolhe uma criatura, objeto, ou efeito mágico dentro do alcance. Qualquer magia do 3° nível ou menor é dissipada. Para cada magia de 4° nível ou maior sobre o alvo, o jogador faz um teste de atributo usando seu atributo de conjuração. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso, a magia é dissipada.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4° nível ou superior, o jogador automaticamente encerra os efeitos de uma magia sobre o alvo que seja de nível igual ou menor do que o nível da magia que o jogador utilizou.

DOENÇA PLENA

6° Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador lança uma doença virulenta em uma criatura que possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um Teste de Resistência de Constituição. Em caso de falha, este sofre 14d6 de dano necrótico, ou metade do dano em caso de sucesso. O dano não pode reduzir os pontos de vida do alvo abaixo de 1. Se o alvo falhar no Teste de Resistência, seu máximo de pontos de vida são reduzidos na quantidade equivalente ao dano necrótico recebido por 1 hora. Qualquer efeito que remova uma doença permitirá que os pontos de vida máximos retornem ao normal antes do final deste tempo.

DOMINAR MONSTROS

8° Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 hora

O jogador tenta seduzir uma criatura que possa ver dentro do alcance. A criatura deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Sabedoria, ou ficará enfeitiçada pelo jogador enquanto a magia durar. Se o jogador ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no Teste de Resistência.

Enquanto a criatura estiver enfeitiçada o jogador e ela possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. O jogador pode usar desse elo para enviar comandos para a criatura enquanto o jogador estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer. O jogador pode especificar um curso de ação simples e geral como "Ataque àquela criatura", ou "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.

O jogador 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 pelo jogador, e não fará nada que não seja permitido pelo jogador. Durante este tempo, o jogador também pode fazer com que a criatura faça uso de reação, mas isso irá requerer que o jogador faça uso de sua própria reação.

Sempre que o alvo sofrer dano, ele deve fazer um novo Teste de Resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso a magia se encerra.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 9º nível, a duração da concentração sobe para até 8 horas.

DOMINAR PESSOAS

5º Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador tenta seduzir um humanoide que possa enxergar dentro do alcance da magia. A criatura deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada pelo jogador enquanto durar a magia. Se o jogador ou seus aliados estiverem lutando contra a criatura ela possui vantagem no Teste de Resistência.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado o jogador e ele possuem um elo telepático, que independe de distância, desde que ambos estejam no mesmo plano de existência. O jogador pode usar desse elo para enviar comandos para o alvo enquanto o jogador estiver consciente (não requer ações), a qual fará o seu melhor para obedecer. O jogador pode especificar um curso de ação simples e geral como “Ataque àquela criatura”, ou “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.

O jogador 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 pelo jogador, e não fará nada que não seja permitido pelo jogador. Durante este tempo, o jogador também pode fazer com que o alvo faça uso de reação, mas isso irá requer que o jogador faça uso de sua própria reação.

Cada vez que o alvo receber dano, ele deve fazer um novo Teste de Resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso a magia se encerra.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível, a duração da concentração sobre para 10 minutos. Quando o jogador usa o espaço de uma magia de 7º nível a duração da concentração sobre para 1 hora. Quando o jogador usa o espaço de uma magia de 8º nível ou superior a duração da concentração sobre para 8 horas.

ENCONTRAR O CAMINHO

6º Nível Adivinhação

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G, M (um kit de ferramentas de adivinhação – tais como ossos, galhos de marfim, cartas dentes, ou runas entalhadas; búzios de uma maneira geral, que valham ao menos 100 po e um objeto da localização que o jogador pretende encontrar)

Duração: Concentração, até 1 dia

Esta magia permite ao jogador encontrar a rota física mais curta e direta a uma localização específica, que seja do mesmo plano do jogador. Se o jogador 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 o jogador se

mantiver no mesmo plano de existência da localização, o jogador sabe o quão distante está e em qual direção se encontra. Enquanto o jogador estiver seguindo para o caminho desejado, toda vez que for apresentado a uma escolha de rota em seu percurso, o jogador automaticamente determina qual o caminho mais curto e direto (mas não necessariamente o caminho mais seguro) para chegar ao seu destino.

ENFEITIÇAR PESSOAS

1ª Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 hora

O jogador tenta encantar um humanoide que possa ver no alcance da magia. O alvo deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria, e o realiza com vantagem se estiver sendo ameaçado pelo jogador ou seus companheiros. Caso fracasse no teste, ficará enfeitiçado até a magia se encerrar ou até o jogador, ou seus companheiros, fazer algo para ameaçá-lo. A criatura encantada o considera um conhecido amigável. O fim da magia a criatura sabe que foi enfeitiçada pelo jogador.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, ele pode enfeitiçar um alvo adicional para cada nível acima do 1º. As criaturas alvo devem estar a menos de 9 metros entre si.

ESCUDO ARCANO

1º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 reação, que o jogador ativa quando for alvo de um ataque ou do efeito de *mísseis mágicos*

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada

Uma barreira invisível de energiamágica surge e protege o jogador. Até o começo do próximo turno, o jogador ganha um bônus de +5 na CA, inclusive contra ataques preparados, e o jogador não recebe dano de *mísseis mágicos*.

ESCUDO DA FÉ

1º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação adicional

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno pergaminho com algum texto sagrado escrito nele)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Um campo cintilante surge e envolve uma criatura à escolha do jogador dentro do alcance da magia, garantindo um bônus de +2 na CA enquanto a magia durar.

ESCURIDÃO

2º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, M (pele de morcego e um pouco de piche, ou um pedaço de carvão)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Escuridão mágica surge de um ponto escolhido pelo jogador preenchendo uma esfera de 4,5m de raio. A escuridão se propaga por cantos. Uma criatura com visão no escuro não consegue ver através desta escuridão, e nenhuma luz não mágica poderá iluminá-la.

Se o ponto escolhido pelo jogador for um objeto que ele 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 menor, a magia que criou a luz é dissipada.

ESFERA FLAMEJANTE

2º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de sebo, uma pitada de enxofre, e uma pitada de ferro em pó)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de fogo de 1,5m de diâmetro surge em um local desocupado à escolha do jogador dentro do alcance e dura até o fim da magia. Qualquer criatura que terminar o seu turno a 1,5m da esfera deve fazer um Teste de Resistência de Destreza.

Se falhar a criatura sofre 2d6 de dano flamejante, ou metade se tiver sucesso.

Como uma ação adicional, o jogador pode mover a esfera até 9 metros. Se o jogador lançar a esfera em uma criatura, esta criatura deve fazer um Teste de Resistência de Destreza contra o dano da esfera, e a esfera pára de se mover neste turno.

Quando o jogador move a esfera, ele pode fazer com que ela ultrapasse barreiras de até 1,5m de altura e pule 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 em mais 6 metros de raio.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 2º.

ESPADADE MORDENKAINEN

7º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 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, até 1 minuto

O jogador cria uma espada de força que paira dentro do alcance e dura até o fim da magia.

Quando a espada aparece o jogador faz um ataque corpo a corpo de magia contra um alvo a sua escolha que esteja a até 1,5m de distância da espada. Se acertar, o alvo sofre 3d10 de dano energético. Até a magia terminar, o jogador pode usar uma ação adicional em cada um de seus turnos para mover a espada em até 6 metros para um ponto em que o jogador possa enxergar e repetir este mesmo ataque contra o mesmo alvo ou um alvo diferente.

ESPÍRITOS GUARDIÕES

3º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (4,5m de raio)

Componentes: V, G, M (um símbolo sagrado)

Duração: Concentração, até 10 minutos

O jogador invoca espíritos ao seu redor para protegê-lo. Eles voam em volta do jogador a uma distância de 4,5m durante toda a magia. Se o jogador for bom ou neutro, sua forma espectral aparentará ser angelical ou feérica (à escolha do jogador). Se for maligno, aparentará ser demoníaca.

Quando o jogador lança essa magia, ele 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 Teste de Resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura sofre 3d8 de dano radiante (se o jogador for bom ou neutro) ou 3d8 de dano necrótico (se o jogador for maligno). Se for bem sucedida, a criatura sofre metade do dano.

Em níveis superiores. Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.

EXPLOSÃO SOLAR

8º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G, M (fogo e um pedaço de pedra do sol)

Duração: Instantâneo

Uma brilhante luz do sol lampeja em um raio de 18 metros a partir do ponto escolhido pelo jogador. Cada criatura dentro da luz precisa fazer um Teste de Resistência de Constituição. Se falhar a criatura sofre 12d6 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Se tiver sucesso, a criatura recebe 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 Teste de Resistência de Constituição no final de cada turno, se tiver sucesso 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G, M (incenso)

Duração: 10 minutos

O jogador concede um semblante de vida e inteligência a um corpo à sua escolha dentro do alcance da magia, o permitindo responder perguntas que o jogador 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, o jogador pode fazer cinco perguntas ao corpo. O corpo sabe apenas o que ele sabia em vida, incluindo o idioma 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 o jogador 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.

FAROL DA ESPERANÇA

3º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 minuto

A magia concede esperança e vitalidade. O jogador escolhe qualquer número de criaturas dentro do alcance. Enquanto durar a magia, cada alvo ganha vantagem nos Testes de Resistência de Sabedoria, e recuperam o máximo de pontos de vida possíveis de qualquer cura.

FOGO DAS FADAS

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada objeto em uma área de um cubo de 6 metros que esteja dentro do alcance da magia, ganha um contorno azul, verde, ou violeta claro (à escolha do jogador). Qualquer criatura que também esteja dentro da área, também recebe o contorno se falhar em um Teste de Resistência de Destreza. Enquanto durar a magia, objetos e criaturas afetadas por ela emanam penumbra em um raio de 3 metros a partir do alvo afetado.

Qualquer jogada de ataque contra uma criatura ou objeto afetado tem vantagem se o atacante puder vê-lo, e a criatura ou objeto afetado não pode se beneficiar dos efeitos de ficar invisível.

FORMA ETÉREA

7º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G

Duração: Até 8 horas

O jogador entra nas fronteiras da região do Plano Etéreo, na área que se sobrepõe com seu plano atual. O jogador permanece nas Fronteiras Etéreas enquanto a magia durar ou até o jogador usar sua ação para dissipar a magia. Neste período, o jogador pode se mover para qualquer direção. Se o jogador se mover para cima ou para baixo, cada 1,5m de movimento necessita de 1,5 adicional para ser transposto. O jogador pode ver e ouvir o seu plano de origem, porém tudo tem aspecto acinzentado, e o jogador não pode ver a mais do que 18 metros.

Enquanto estiver no Plano Etéreo, o jogador 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 o jogador, a menos que uma habilidade especial ou uma magia dê à criatura habilidade para tanto.

O jogador ignora todos os efeitos e objetos que não estejam no Plano Etéreo, permitindo que o jogador se mova através de objetos perceptíveis no seu plano originário.

Quando a magia se encerra o jogador retorna para seu plano de origem no exato ponto atualmente ocupado. Se o ponto estiver sendo ocupado por uma criatura ou um objeto sólido, o jogador é imediatamente movido para um espaço desocupado, que possa ser ocupado, e recebe 10 pontos de dano energético para cada 1,5m que foi forçado a se mover.

A magia não tem efeito se o jogador 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 8º nível ou superior, o jogador pode ter como alvo até 3 criaturas voluntárias (incluindo o próprio jogador) para cada nível acima do 7º. As criaturas devem estar a até 3 metros do jogador quando o mesmo lançar a magia.

GLOBO DE INVULNERABILIDADE

6º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (3 metros de raio)

Componentes: V, G, M (um vidro ou um cristal perolado que se estilhaça quando a magia se encerra)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma barreira imóvel, que emana um brilho suave, surge em um raio de 3 metros a partir do jogador.

Quaisquer magias de 5º nível ou menor lançadas de fora da barreira não podem afetar criaturas ou objetos dentro dela, mesmo se a magia estiver utilizando o espaço de uma magia de nível maior. 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de fósforo, musgo fosforescente, ou um vagalume)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador cria 4 fontes de luz com a aparência de tochas, lanternas ou orbes brilhantes, que flutuam no ar até o final da magia. O jogador 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 penumbra em 3 metros de raio.

Como uma ação adicional em seu turno, o jogador pode mover a luz por até 18 metros para um novo ponto dentro do alcance. Uma fonte de luz deve estar a até 6 metros de outra, e a luz se apaga se exceder a distância máxima da magia.

GUARDIÃO DA FÉ

4º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: 8 horas

Um guardião espectral de tamanho Grande surge e paira em um espaço desocupado, que o jogador possa ver, à escolha do mesmo. O guardião ocupa tal espaço e traz consigo uma espada brilhante e um escudo com o brasão da divindade do jogador.

Qualquer criatura hostil ao jogador, que se mova para um espaço a até 3 metros do guardião, pela primeira vez em seu turno, deve fazer um Teste de Resistência de Destreza.

Se falha a criatura sofre 20 pontos de dano radiante, ou metade se tiver sucesso. O guardião desvanece quando ele já tiver causado um total de 60 pontos de dano.

GUIA

Truque Adivinhação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador toca uma criatura voluntária. Uma vez antes da magia se encerrar, o alvo pode rolar 1d4 e somar o resultado a um teste de atributo à escolha do alvo. O dado pode ser rolado antes ou depois da rolagem do teste de atributo. Após isto, a magia se encerra.

IDENTIFICAÇÃO

1º Nível Adivinhação (ritual)

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma pérola de valor 100 po ou mais e uma pena de coruja)

Duração: Instantâneo

O jogador escolhe um objeto que deverá tocar durante toda a conjuração da magia. Se for um item mágico ou algum outro objeto imbuído de magia, ele aprende suas propriedades e descobre como utilizá-lo, se requer sintonia para seu uso, bem como quantas cargas ele possui, se tiver. O jogador descobre quaisquer magias que estejam afetando o item e quais elas são. Se o item foi criado por uma magia, o conjurador descobre qual a magia que o criou. Se ao invés disso o jogador tocar uma criatura durante a conjuração, ele descobre quais os efeitos mágicos estão aplicados sobre ela.

ILUSÃO MENOR

Truque Ilusão

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, M (um novelo de lã)

Duração: 1 minuto

O jogador cria o som ou a imagem de um objeto dentro do alcance que dura até o fim da magia. A ilusão também termina se o jogador a cancelar usando uma ação ou se ele lançar a magia novamente.

Se o jogador criar um som, o volume pode ser de um sussurro

até um grito. Pode ser a voz do jogador, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão, tambores batendo, ou qualquer outro som que o jogador escolher. O som continua no mesmo volume durante toda a duração da magia, ou o jogador pode fazer sons discretos em diferentes momentos durante a duração da magia.

Se o jogador criar a imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas lamacentas, ou um baú pequeno – ele não poderá ser maior do que um cubo de 1,5m. A imagem não pode criar som, cheiro ou luz, ou qualquer outro efeito sensorial. Interações físicas com a imagem a revelarão 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 for bem sucedida em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da habilidade mágica do jogador. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

IMAGEM MAIOR

3º Nível Ilusão

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um punhado de lã)

Duração: Concentração, até 10 minutos

O jogador cria a imagem de um objeto, uma criatura, ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 6 metros de lado. A imagem aparece no ponto escolhido que o jogador possa ver dentro do alcance e permanece pela duração da magia. Ela parece completamente real, incluindo sons, cheiros e a temperatura apropriada para a coisa retratada. O jogador 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 o jogador estiver no alcance da ilusão, ele pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer lugar dentro do alcance da magia, Conforme a magia muda de localização, o jogador pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se o jogador cria uma imagem de uma criatura e a move, ele pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando. Similarmente, o jogador 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 revelará 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 se trata de uma ilusão precisa ser bem sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de magia do jogador. Se uma criatura discernir a ilusão como tal, ele pode enxergar através dela, e outras qualidades sensoriais tornam-se fracas para a criatura.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 6º nível ou maior, a magia dura até ser cancelada sem necessitar da concentração do jogador.

IMAGEM SILENCIOSA

1º Nível Ilusão

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um punhado de lâ)

Duração: Concentração, até 10 minutos

O jogador cria a imagem de um objeto, uma criatura ou outro fenômeno visível que não seja maior do que um cubo de 4,5m. Esta imagem surge em um ponto dentro do alcance e dura até o fim da magia. Esta imagem é puramente visual; não é acompanhada por sons, cheiros, ou quaisquer outros efeitos sensoriais.

O jogador pode usar sua ação para mover a imagem para qualquer ponto dentro do alcance da magia. Conforme a magia muda de localização, o jogador pode alterar a aparência dela para que seu movimento aparente ser natural. Por exemplo, se o jogador cria uma imagem de uma criatura e a move, ele pode alterar a imagem para que pareça que ela está andando.

Interações físicas com a imagem a revelarão 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 for bem sucedida em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD de Magia do Jogador. Se uma criatura identificar a ilusão, a mesma se torna translúcida para ela.

IMOBILIZAR PESSOAS

2º Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma pequena barra de ferro)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador escolhe um humanoide que possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ser bem sucedido em um Teste de Resistência de Sabedoria ou ficará paralisado enquanto durar a magia. Ao final de cada turno do alvo, o mesmo pode fazer outro Teste de Resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, o efeito da magia se encerra sobre o alvo.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou maior, ele pode adicionar um humanoide para cada espaço de magia acima do 2º. Os humanoides devem estar a 9 metros uns dos outros quando o jogador os definir como alvos.

INFLIGIR FERIMENTOS

1º Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador faz um ataque de magia corpo a corpo contra uma criatura que possa tocar. Em caso de acerto, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1º.

INVISIBILIDADE

2º Nível Ilusão

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um cílio envolto em goma arábica)

Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura que o jogador tocar se torna invisível enquanto durar a 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou maior, ele pode adicionar uma criatura para cada nível acima do 2º.

INVISIBILIDADE APRIMORADA

4º Nível Ilusão

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador, ou uma criatura que o jogador 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 10 minutos

O jogador 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 for bem sucedido, ele escapa, e a magia é encerrada (um Minotauro ou um Goristro são automaticamente bem sucedidos).

Quando a magia termina, o alvo reaparece no mesmo espaço que ele deixou anteriormente, se o espaço estiver ocupado, aparece no espaço desocupado mais próximo.

LEVITAÇÃO

2º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 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 longa haste em uma das pontas)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma criatura ou objeto que o jogador possa ver dentro do alcance levita verticalmente a até 6 metros do chão, e permanece suspenso enquanto durar a magia. A magia pode levitar um alvo que pese até 250kg. Uma criatura que sofra o efeito contra sua vontade e seja bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição não é afetada.

O alvo só 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. O jogador pode mudar sua altitude em até 6 metros durante o seu turno. Se o jogador for o próprio alvo, ele pode subir

ou descer como parte do seu movimento. Caso contrário, o jogador pode usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia acaba o alvo flutua suavemente para o chão, caso ainda esteja sobre o mesmo.

LOCALIZAR CRIATURA

4º Nível Adivinhação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G, M (um bocado de pele de um cão de caça)

Duração: Concentração, até 1 hora

O jogador descreve ou nomeia uma criatura que seja familiar a ele. O jogador sente a direção da localização da criatura, contanto que ela esteja a até 300 metros dele. Se a criatura estiver se movendo, o jogador sabe a direção deste movimento.

A magia pode localizar uma criatura específica conhecida pelo jogador, ou a criatura mais próxima que seja do mesmo tipo específico (como um humano ou um unicórnio) desde que o jogador já tenha visto a criatura ao menos uma vez numa distância de 9 metros. Se o jogador 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 caso água corrente com pelo menos 3 metros de largura esteja no caminho direto entre o jogador e o alvo.

LUZ

Truque Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, M (um vagalume ou um musgo fosforescente)

Duração: 1 hora

O jogador toca um objeto não maior do que 3 metros em suas dimensões. Até a magia terminar, o objeto emana uma luz plena em um raio de 6 metros em volta do objeto e 6 metros adicionais de penumbra. A cor pode ser a que o jogador escolher. Cobrir o objeto com algo opaco bloqueia a luz. A magia termina se o jogador lançá-la novamente, ou se a cancelar como uma ação.

Se o alvo for um objeto usado ou em posse de uma criatura hostil, a criatura deve obter sucesso em um Teste de Resistência de Destreza para evitar o efeito.

MÃOS FLAMEJANTES

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (cone de 4,5m)

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

À medida que o jogador firma as mãos com os polegares se tocando e os dedos estendidos, um fino lençol de chamas sai da ponta dos seus dedos esticados. Cada criatura em um cone de 4,5m deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, ou sofrem 3d6 de dano flamejante se falhar, 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

MÃOS MÁGICAS

Truque Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante surge no ponto que o jogador escolher dentro do alcance. A mão permanece pela duração da magia ou até o jogador a cancelar com uma ação. A mão desaparece ao se distanciar do jogador mais do que 9 metros ou caso o jogador lance essa magia novamente.

O jogador pode usar sua ação para controlar a mão. O jogador pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, guardar ou apanhar um objeto de um recipiente destrancado, ou derramar o conteúdo de um frasco. O jogador pode mover a mão 9 metros cada vez que usá-la.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5kg.

MÍSSEIS MÁGICOS

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador cria 3 mísseis brilhantes de energia mágica. Cada dardo acerta uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance. Um dardo causa 1d4+1 de dano energético ao alvo. Todos os dardos atacam simultaneamente, e o jogador pode direcioná-los para um único alvo ou vários.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, a magia cria um dardo a mais para cada nível acima do 1º.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE

4º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma correia de couro, enrolada em volta do braço, ou um adendo similar)

Duração: 1 hora

O jogador toca uma criatura voluntária. Enquanto durar a magia o alvo fica imune a restrições de movimento, como terrenos acidentados, magias e outros efeitos mágicos que possam reduzir o deslocamento do alvo, nem é afetado por efeitos que causem paralisia ou o deixem impedido.

O alvo também pode gastar 1,5m de movimento 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 estiver embaixo da água.

MURALHA DE FOGO

4º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de fósforo)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador cria uma parede de fogo em uma superfície sólida dentro do alcance. O jogador pode fazer uma parede com até 18 metros de largura, 6 metros de altura e 30cm de espessura, ou uma parede anelar com até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30cm 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 Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d8 de dano flamejante, ou metade se tiver sucesso.

Um dos lados da parede, escolhido pelo jogador quando ele 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 recebe este mesmo dano quando entrar pela primeira vez em um turno ou terminar este turno nela. O outro lado da parede não causa dano.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4º.

MURALHA DE PEDRA

5º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno bloco de granito)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma parede não mágica de pedra sólida surge em um ponto escolhido dentro do alcance. A parede possui 15cm de espessura e é composta por dez painéis de 3x3 metros, cada painel precisa estar contíguo a pelo menos outro painel. Alternativamente o jogador pode criar um painel de 3x6 metros, porém ele terá apenas 7,5cm 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 escolha do jogador). Se uma criatura ficar cercada por todos os lados da parede (ou pela parede e por outra superfície sólida) esta criatura poderá fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se obtiver sucesso, ela poderá usar sua reação para usar seu deslocamento, afim de não ficar emparedada.

A parede pode ter a forma que o jogador 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, o jogador pode usar esta magia para criar uma ponte sobre um abismo ou construir uma rampa. Se o jogador criar uma extensão maior do que 6 metros de comprimento, ele deve reduzir pela metade o tamanho de cada painel, para criar uma sustentação. O jogador pode grosseiramente modelar a parede com o fim de criar ondulações, ameias 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 3cm de espessura. Reduzir um painel a 0 pontos de vida o destruirá

podendo fazer com que entre em colapso o painel conectado a ele, segundo descrição do Mestre.

Se o jogador mantiver 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

O corpo do jogador se torna borrado, desigual e oscilante para todos que o possam ver. Enquanto durar a magia, qualquer criatura tem desvantagem nos ataques contra o jogador. O atacante é imune a este efeito caso não necessite fazer uso da visão, como em casos de sentido cego, ou possa ver através de ilusões, como visão verdadeira.

OLHO ARCANO

4º Nível Adivinhação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de pele de morcego)

Duração: Concentração, até 1 hora

O jogador cria um olho mágico invisível no alcance que paira no ar pela duração da magia.

O jogador 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.

Com uma ação, o jogador pode mover o olho a até 9 metros para qualquer direção. Não há limite para o quão 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 2,5cm de diâmetro.

ONDA TROVEJANTE

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (cubo de 4,5m)

Componentes: V

Duração: Instantâneo

Uma onda de força trovejante sai de suas mãos. Cada criatura dentro da área de um cubo de 4,5m originário do jogador, precisa fazer um Teste de Resistência de Constituição. Se falhar uma criatura sofre 2d8 de dano trovejante e é empurrada 3 metros para longe do jogador. Se tiver sucesso, a criatura recebe metade do dano e não é empurrada.

Adicionalmente, objetos soltos e que estejam completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros de distância do jogador devido ao efeito da magia, e a magia emite um estrondo trovejante audível a até 90 metros.

Em níveis superiores. Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível o superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1º.

ORAÇÃO DE CURA

2º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

Até 6 criaturas que o jogador possa ver dentro do alcance da magia, recuperam pontos de vida equivalentes a 2d8 + o modificador de atributo de magia do jogador. Esta magia não tem efeito em mortos-vivos e construtos.

Em níveis superiores. Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível, a cura aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

PALAVRA DE CURA

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação adicional

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

Uma criatura visível a sua escolha dentro do alcance recupera pontos de vida equivalentes a 1d4 + seu modificador de atributo mágico. Esta magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou maior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 2º.

PALAVRA DE CURA EM MASSA

3º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

A medida que o jogador profere palavras de restauração, até 6 criaturas à escolha do jogador, que possam ser vistas dentro do alcance da magia, recuperam 1d4 + o modificador da atributo de conjuração do jogador. Esta magia não afeta mortos-vivos e construtos.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível acima do 3º.

PALAVRA DO PODER ATORDOAR

3º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

O jogador profere uma palavra de poder que pode oprimir a mente de uma criatura que ele possa ver dentro do alcance, deixando-a estupefata. Se o alvo tiver 150 pontos de vida ou menos, ele está atordoado. Do contrário, a magia não surte efeito.

O alvo atordoado deve fazer um Teste de Resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos. Se obtiver sucesso, o efeito encerra.

PALAVRA DO PODER MATAR

9º Nível Encantamento

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

O jogador profere uma palavra de poder que pode compelir uma criatura, que o jogador possa ver dentro do alcance, 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V

Duração: Instantâneo

O jogador para o fluir do tempo brevemente para todos menos para si. O tempo não se passa para as outras criaturas, enquanto que o jogador recebe 1d4 + 1 turnos consecutivos, durante os quais pode usar ações e se mover normalmente.

Esta magia se encerra se em qualquer das ações que o jogador usar durante esse período, ou qualquer efeito que venha a criar, afete uma criatura que não seja o jogador ou um objeto que esteja sendo usado ou carregado por alguém que não o jogador. Adicionalmente, a magia se encerra se o jogador se mover para um lugar a mais de 300 metros de onde lançou a magia.

PASSO DAS BRUMAS

2º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação adicional

Alcance: O Jogador

Componentes: V

Duração: Instantâneo

O jogador é rapidamente coberto por uma névoa prateada, e se teleporta a até 9 metros para um espaço desocupado que possa enxergar.

PATAS DE ARANHA

2º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma gota de betume e uma aranha)

Duração: Concentração, até 1 hora

Até o final da magia, uma criatura voluntária que o jogador toque 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (pó de diamante custando ao menos 100 po, que é consumido pela magia)

Duração: Concentração, até 1 hora

Esta magia torna a carne de uma criatura voluntária que o jogador tocar em algo duro como pedra. Até o final da magia o alvo tem resistência a dano de contusão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

PORTA DIMENSIONAL

4º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 150 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

O jogador 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 ele possa ver, ou que possa visualizar, ou um que ele possa descrever declarando a distância e a direção, como, por exemplo, “60 metros em linha reta descendente” ou “acima e a noroeste em um ângulo de 45°, à 90 metros”. Ele pode levar consigo objetos, desde que eles não excedam o peso que ele pode carregar. O jogador também pode levar consigo uma criatura voluntária de seu tamanho ou menor que esteja carregando consigo sua capacidade normal de carga. A criatura deve estar a até 1,5m do jogador quando ele lançar a magia.

Se o jogador se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, o jogador e qualquer criatura que esteja se teleportando com ele recebe 4d6 de dano energético, e a magia falha em teleportar o jogador.

PORTAL

9º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 5.000 po)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador conjura 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 o jogador pode escolher ser de 1,5m até 6 metros de diâmetro. O jogador 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. Atravessar o portal apenas é possível 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 em sua presença, ou em qualquer lugar que esteja em seus domínios.

Quando o jogador 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 do jogador, 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 do jogador. O jogador 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 o jogador.

POUPAR OS MORIBUNDOS

Truque Necromancia

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador toca uma criatura viva que tenha 0 pontos de vida. A criatura fica estável. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos.

PRESTIDIGITAÇÃO

Truque Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G

Duração: Até 1 hora

Esta magia é um truque mágico simples que os conjuradores novatos usam para praticar sua magia. O jogador cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance.

- O jogador cria um efeito sensorial inofensivo e instantâneo, uma chuva de faíscas, uma lufada de vento, notas musicais, ou um odor estranho.
- O jogador instantaneamente acende ou apaga uma vela, uma tocha, ou uma pequena fogueira.
- O jogador instantaneamente limpa ou suja um objeto inanimado que não tenha mais do que 30cm.
- O jogador instantaneamente resfria, aquece ou tempera um objeto inanimado não maior que 30cm.
- O jogador produz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo em um objeto ou superfície que dura 1 hora.
- O jogador cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória, que caiba em sua mão com duração até o final do seu próximo turno.

Se o jogador lançar esta magia múltiplas vezes, ele pode ter até 3 efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e o jogador pode cancelar esses efeitos usando uma ação.

PROJEÇÃO ASTRAL

9º Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G, M (para cada criatura que o jogador afetar com essa magia, ele deve prover uma zircônia 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

O jogador e até 8 criaturas voluntárias dentro do alcance projetam seus corpos dentro do Plano Astral (a magia falha e o lançamento é perdido se o jogador já estiver neste plano). O corpo material que o jogador deixa para trás fica inconsciente e em estado de suspensão animada; ele não precisa de comida ou ar, e não envelhece.

O corpo astral do jogador 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 ombros do jogador e deixa uma trilha atrás dele, que vai

esmaecendo até ficar invisível depois de 30cm, esse cordão é o elo com o seu corpo material, tão logo o cordão permaneça intacto, o jogador 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 alma e o corpo do jogador são separados, o matando instantaneamente.

A forma astral do jogador pode vagar livremente pelo Plano Astral, podendo passar inclusive por portais ali contidos que levem para outros planos. Se o jogador 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 o jogador reentre em seu corpo tão logo entre no novo plano. A forma astral do jogador é uma encarnação separada. Qualquer dano ou outro efeito aplicado à forma astral não surte efeito sobre o corpo físico, e nem permanecem quando o jogador retornar para ele.

A magia encerra para o jogador e seus companheiros quando ele usar uma ação para dissipá-la. Quando a magia terminar, as criaturas afetadas retornam para seu corpo físico e acordam.

A magia pode se encerrar repentinamente para o jogador ou um de seus companheiros. Um *dissipar magia* bem sucedido contra a forma astral ou corpo físico encerra a magia para esta criatura. Se o corpo original da criatura ou sua forma astral chegar 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 o jogador 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: 8 horas

O jogador toca uma criatura e concede a ela uma moderada proteção contra a morte.

A primeira vez que o alvo chegar a 0 pontos de vida como resultado de um dano recebido, o alvo ao invés de cair, fica com 1 ponto de vida e a magia se encerra.

Se a magia ainda estiver agindo quando o alvo ficar sujeito a um efeito que o possa matar instantaneamente sem receber dano, o efeito que o mataria é anulado e a magia se encerra.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS

3º Nível *Abjuração*

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 hora

Enquanto a magia durar, a criatura voluntária que o jogador tocou tem resistência a um tipo de dano à escolha do jogador: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante.

QUEBRAR

2º Nível *Evocação*

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (uma lasca de mica)

Duração: Instantâneo

Um súbito e alto ruído, intensamente doloroso, surge em um ponto escolhido pelo jogador dentro do alcance. Cada criatura em uma esfera de 3 metros de raio a partir do ponto de origem deve fazer um Teste de Resistência de Constituição. Se falhar, a criatura sofre 3d8 de dano trovejante, ou metade se tiver sucesso. Uma criatura feita de material inorgânico, como pedra, cristal, ou metal, tem desvantagem no Teste de Resistência.

Um objeto não mágico que não esteja sendo usado ou carregado também recebe o dano se estiver dentro do alcance da magia.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

RAIO DE ÁCIDO

Truque Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador arremessa uma bolha ácida, escolhendo uma criatura dentro do alcance, ou duas criaturas que também estejam dentro do alcance e até 1,5m de distância uma da outra. O alvo deve ter sucesso em um Teste de Resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano ácido.

O dano desta magia aumenta para 2d6 quando o jogador alcança o 5º nível, 3d6 no 11º nível, e 4d6 no 17º nível.

RAIO DE GELO

Truque Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Um fio de luz fria branco-azulada golpeia uma criatura dentro do alcance da magia. O jogador faz uma jogada de ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d8 de dano de gelo, e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do próximo turno do jogador.

O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

RAIO DE FOGO

Truque Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador arremessa uma flecha de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça uma jogada de ataque mágico à distância.

Se tiver sucesso, o jogador causa 1d10 de dano flamejante ao alvo. Um objeto inflamável acertado por esta magia se incendeia caso não esteja sendo usado ou carregado.

RAIO GUIADO

1º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada

Um raio de luz irrompe em uma criatura à escolha do jogador, que esteja dentro do alcance. Se acertar, o alvo sofre 4d6 de dano radiante, e a próxima jogada de ataque feita contra este alvo antes do final do próximo turno do jogador tem vantagem, graças a uma penumbra mística resplandecente que fica sobre o alvo.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 1º.

REGENERAÇÃO

7º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma roda de oração e água benta)

Duração: 1 hora

O jogador toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recupera instantaneamente 4d8 +15 pontos de vida. Enquanto durar a magia o alvo recupera 1 ponto de vida no começo do seu turno (10 pontos de vida por minuto).

As partes decepadas do corpo do alvo (dedos, pernas, caudas, etc.), se houverem, são restauradas em 2 minutos. Se o jogador tem alguma parte decepada e colocá-la junto ao corpo, a magia instantaneamente faz com que o membro se recupere.

RELÂMPAGO

3º Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador (linha de 30 metros)

Componentes: V, G, M (um punhado de pêlo e um bastão de âmbar, cristal, ou vidro)

Duração: Instantâneo

Um relâmpago formando uma linha de 30 metros por 1,5m de largura explode do jogador para a direção que ele escolher. Cada criatura na linha precisa fazer um Teste de Resistência de Destreza. A criatura sofre 8d6 de dano se falhar, ou metade se for bem sucedida.

O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na linha de alcance, que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou maior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

REMOVER MALDIÇÃO

3º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Ao toque do conjurador todos os efeitos de maldição somem da criatura. Se o objeto for um item amaldiçoado, a maldição permanece, mas a magia quebra a sintonia entre o objeto e o usuário, permitindo com que ele seja removido ou descartado.

RESISTÊNCIA

Truque Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma miniatura de um manto)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador toca uma criatura voluntária. Uma vez antes da magia terminar o alvo pode rolar 1d4 e adicionar o resultado a um Teste de Resistência de sua escolha. Ele pode rolar o dado antes ou depois de fazer a jogada do Teste de Resistência. Após isto a magia se encerra.

RESSURREIÇÃO

7º Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um diamante custando ao menos 1.000 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantâneo

O jogador toca uma criatura morta que não esteja morta há mais do que um século, e 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 eles não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam seus efeitos 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, testes de resistência e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso prolongado, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

Lançar esta magia para devolver à vida uma criatura, que tenha morrido há um ano ou mais, consome muito do jogador. Até completar um descanso prolongado, o jogador não poderá lançar magias e terá desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de atributo.

RESSURREIÇÃO VERDADEIRA

9º Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma borrifada de água benta e ao menos 25.000 po em diamantes, que são consumidos pela magia)

Duração: Instantâneo

O jogador 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 voluntário, 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 o jogador precisa dizer o nome da criatura para trazê-la de volta. A criatura então aparece em um espaço desocupado à escolha do jogador a até 3 metros dele.

RESTAURAÇÃO MAIOR

5º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (pó de diamante que valha ao menos 100 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantâneo

O jogador imbui com energia positiva uma criatura que ele toque, com o fim de desfazer um efeito debilitante. O jogador pode reduzir o nível de exaustão do alvo em 1, ou encerrar um dos seguintes efeitos no alvo:

- Um efeito que tenha encantado ou petrificado o alvo
- Uma maldição, incluindo o elo 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

O jogador toca uma criatura e pode encerrar uma doença ou uma condição que a aflija. A condição pode ser cegueira, surdez, paralisia ou envenenamento.

REVIVER OS MORTOS

5º Nível Necromancia

Tempo de lançamento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 500 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantâneo

O jogador retorna à vida uma criatura que ele tenha tocado, desde que ela não tenha morrido há mais do que 10 dias. Se a alma da criatura estiver disposta a retornar ao seu corpo, ela retorna 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 eles não forem previamente removidos antes da magia, eles retomam seus efeitos 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, teste de resistência e testes de atributo. Cada vez que o alvo terminar um descanso prolongado, a penalidade é reduzida em 1 até desaparecer.

REVIVIFICAR

3º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um diamante que valha ao menos 300 po, que é consumido pela magia)

Duração: Instantâneo

O jogador toca uma criatura que tenha morrido há até 1 minuto. Esta criatura retorna à vida com 1 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.

SANTUÁRIO

1º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação adicional

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um pequeno espelho de prata)

Duração: 1 minuto

O jogador protege uma criatura dentro do alcance contra qualquer ataque. Até o final da magia, qualquer criatura que ataque o alvo protegido com um ataque ou uma magia prejudicial precisa primeiramente fazer um Teste de Resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque ou a magia. Esta magia não protege o alvo contra efeitos em área, como a explosão de uma *bola de fogo* por exemplo.

Se a criatura protegida realizar um ataque ou lançar uma magia que afete uma criatura inimiga, a magia se encerra.

SEXTO SENTIDO

9º Nível Adivinhação

Tempo de lançamento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (a pena de um beija-flor)

Duração: 8 horas

O jogador 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 atributo e testes de resistência. Em adição, outras criaturas tem desvantagem contra o alvo enquanto a magia durar.

Esta magia encerra imediatamente se o jogador a lançar novamente antes do final de sua duração.

SILÊNCIO

2º Nível Ilusão (ritual)

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 36 metros

O jogador sugere um curso de atividade (limitado a uma frase ou duas) e magicamente influencia até 12 criaturas que o jogador possa ver dentro do alcance da magia, e que possam escutá-lo e entendê-lo. Criaturas que não possam 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 ponta de uma lança, matar-se, ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia.

Cada alvo deve fazer um Teste de Resistência de Sabedoria. Em caso de falha, o alvo manterá o curso da ação sugerida o melhor 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.

O jogador também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, o jogador 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 o jogador ou um de seus aliados ferirem o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado para aquele alvo.

Em níveis superiores. Quando o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 7º nível, a duração passa a ser de 10 dias; quando usado um espaço de uma magia de 8º nível, a duração é de 30 dias; e quando usado um espaço de uma magia de 9º nível, a duração é de 1 ano e 1 dia.

TAUMATURGIA

Truque Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Até 1 minuto

O jogador manifesta um ato maravilhoso menor, um sinal de poder sobrenatural, dentro do alcance. O jogador cria um dos seguintes efeitos dentro do alcance da magia:

- A voz do jogador fica três vezes mais alta do que o normal durante 1 minuto.
- O jogador faz com chamas tremulem, clareiem, escureçam ou mudem de cor por 1 minuto.
- O jogador causa tremores inofensivos no chão durante 1 minuto.
- O jogador cria um som instantâneo que se origina de um ponto à sua escolha dentro do alcance, como o estrondo de um trovão, o gralhar de um corvo, ou sussurros ameaçadores.
- O jogador faz instantaneamente uma porta destrancada se abrir ou se fechar.
- O jogador altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto.

Se o jogador lançar esta magia múltiplas vezes, poderá manter até 3 efeitos de 1 minuto ativos ao mesmo tempo, e poderá cancelar cada efeito usando uma ação.

TEIA

2º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, G, M (um pouco de teia de aranha)

Duração: Concentração, até 1 hora

O jogador cria uma massa de teia espessa e pegajosa no ponto de sua escolha dentro do alcance. 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 acidentado e cria uma área de escuridão leve.

Se não estiver fixa em duas superfícies sólidas (como paredes ou árvores) ou estiver em camadas sobre o chão, parede e teto, a teia conjurada entra em colapso e a magia se encerra no começo do seu próximo turno. Teias em camadas sobre superfícies planas possuem uma profundidade de 1,5m.

Cada criatura que comece seu turno dentro da teia, ou que entre nela durante seu turno deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, a criatura fica impedida pelo tempo que durar a teia ou se até ser libertada.

Uma criatura impedida pela teia pode usar sua ação para fazer um teste de força contra a CD de magia do conjurador. Se obtiver sucesso, não estará mais impedida.

As teias são inflamáveis, qualquer cubo de 1,5m 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.

TELETRANSPORTE

7º Nível Conjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V

Duração: Instantâneo

Esta magia teleporta o jogador e até 8 criaturas voluntárias que ele escolha e possa ver dentro do alcance da magia, ou um simples objeto que o jogador possa ver dentro do alcance, para um destino que o jogador 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 não seja voluntária ao teletransporte.

O destino escolhido deve ser conhecido pelo jogador, e deve estar no mesmo plano de existência dele. Sua familiaridade com o destino determina se a chegada foi bem sucedida. O mestre rola 1d100 e consulta a tabela.

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 teletransporte, cujas inscrições de ativação o jogador conheça. “Objeto Associado” significa que o jogador possui um objeto retirado do local de destino do teletransporte 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 da tumba secreta de um Lich.

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, nenhum som pode ser criado ou passar através de uma esfera de 6 metros de raio a partir de um ponto de origem no alcance. Qualquer criatura inteiramente imersa dentro da esfera é imune a dano tropejante, e estarão surdas enquanto permanecerem dentro da esfera.

Lançar uma magia que exija um componente verbal é impossível dentro da esfera.

SONHO

5º *Nível Ilusão*

Tempo de lançamento: 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. O jogador escolhe como alvo desta magia uma criatura que conheça. O alvo deve estar no mesmo plano de existência do jogador. Criaturas que não dormem, como os elfos, não podem ser contatadas por esta magia. O jogador, ou uma criatura voluntária tocada pelo jogador, 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 realizar 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 o jogador lançar a magia, o mensageiro saberá disso, e poderá encerrar o transe (e por consequência a magia), ou esperar até que o alvo adormeça, ponto onde o mensageiro surge no sonho do alvo.

O jogador 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 Teste de Resistência 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. Em soma, quando o alvo acordar, ele sofrerá 3d6 de dano psíquico.

Se o jogador 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 Teste de Resistência com desvantagem.

SONO

1º *Nível Encantamento*

Tempo de lançamento: 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 sono mágico. O jogador deve

rolar 5d8, o total determina quantos pontos de vida de criaturas a magia consegue afetar. Criaturas a até 6 metros do ponto de origem em que o jogador escolheu dentro do alcance são afetadas em ordem ascendente dos seus atuais pontos de vida (ignorando criaturas inconscientes).

Começando pela que tiver o total atual de pontos de vida mais baixo, cada criatura afetada por esta magia cai inconsciente até o final da duração. A criatura desperta se receber dano, ou se alguém gastar de 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 pontos de vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menores 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 o jogador conjura esta magia usando o espaço de uma magia de 2º nível ou superior, role 2d8 adicionais para cada nível acima do 1º.

SUGESTÃO

2º *Nível Encantamento*

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, M (uma língua de cobra e ou um bocado de favo de mel, ou uma gota de azeite)

Duração: Concentração, até 8 horas

O jogador sugere um curso de atividade (limitado a uma frase 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 encantadas 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 ponta de uma lança, matar-se, ou fazer algo que seja obviamente prejudicial, automaticamente faz com que ela negue o efeito da magia.

O alvo deve fazer um Teste de Resistência de Sabedoria. Em caso de falha, o alvo manterá o curso da ação sugerida o melhor 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. O jogador também pode especificar condições que servirão como gatilho para uma ação em especial durante a duração da magia. Por exemplo, o jogador 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 o jogador ou um de seus aliados ferirem o alvo durante a duração da magia, o efeito da magia é encerrado.

SUGESTÃO EM MASSA

6º *Nível Encantamento*

Tempo de lançamento: 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

“Muito Familiar” é um lugar em que o jogador tem ido frequentemente, um lugar cuidadosamente estudado, ou um lugar que o jogador possa ver quando lança uma magia. “Visto Casualmente” é um lugar que o jogador tenha visto mais de uma vez, mas com o qual não é muito familiarizado. “Visto uma Vez” é um local que o jogador tenha visto apenas uma vez, possivelmente usando magia. “Descrição” é um local cuja a localização e aparência o jogador conheça através apenas da descrição de outra pessoa, talvez de um mapa.

“Falso Destino” é um lugar que não existe. Talvez jogador tenha tentado, por vidência, ver o santuário de um inimigo, mas na verdade acabou vendo uma ilusão, ou o jogador está tentando se teletransportar para a localização de um familiar que não mais existe.

No Alvo: O jogador e seu grupo (ou o objeto alvo) aparecem onde o jogador desejava.

Fora do Alvo: O jogador 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 1d10x1d10% da distância que foi percorrida durante o teleporte. Por exemplo, se o jogador tentou se teleportar 190km, e apareceu fora do alvo, e rolou respectivamente 5 e 3 nos dois d10, então o jogador estará fora do alvo há uma distância de 15%, que seria equivalente a 28,5km. O mestre determina a direção fora do alvo aleatória rolando 1d8, designando 1 como norte, 2 como nordeste, 3 como leste, e assim por diante, seguindo a ordem da rosa dos ventos. Se o jogador se teletransportou para uma cidade costeira e errou por uma distância de 28km para o mar, ele estará em sérios problemas.

Área Similar: O jogador e seu grupo (ou o objeto alvo) surge em uma área diferente, porém que tenha uma visualização ou temática parecida com área de origem. Se o jogador está tentando ir ao seu laboratório, por exemplo, ele pode parar no laboratório de outro mago, ou numa loja de itens alquímicos, que possua as mesmas ferramentas e implementos do seu laboratório. Geralmente o jogador aparece em um local similar mais próximo, mas como a magia não possui limite de distância, o jogador pode conceivelmente parar em qualquer lugar no mesmo plano.

Acidente: Um resultado imprevisível da magia resulta em uma jornada árdua. Cada criatura teletransportada (ou o objeto alvo) recebe 3d10 de dano energético, e o mestre rola novamente os dados para ver onde o jogador irá surgir (múltiplos acidentes podem ocorrer, causando dano a cada vez).

TEMPESTADE DE FOGO

7° Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Uma tempestade de lâminas de fogo trovejantes surge na localização escolhida pelo jogador dentro do alcance. A área da tempestade consiste em 10 cubos de 3 metros que o jogador pode ordenar como desejar. Cada cubo deve estar ao menos com uma face adjacente à outra face de outro cubo. Cada criatura na área deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, sofre 7d10 de dano de fogo, ou metade se tiver sucesso.

O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo utilizados ou carregados.

Se o jogador assim escolher, plantas na área não são afetadas por esta magia.

TEMPESTADE GLACIAL

4° Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, G, M (uma pitada de poeira e algumas gotas de água)

Duração: Instantâneo

Uma chuva de gelo e granizo cai em um cilindro de 6 metros de raio por 12 metros de altura, centrado em um ponto dentro do alcance. Cada criatura dentro do cilindro precisa fazer um teste de Teste de Resistência de Destreza. Uma criatura recebe 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano congelante se falhar no Teste de Resistência, ou metade do dano caso tenha sucesso.

O granizo torna a área de efeito em terreno acidentado até o final do seu próximo turno.

Em níveis superiores. Quando o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 5° nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível acima do 4°.

TERREMOTO

8° Nível Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 150 metros

Componentes: V, G, M (um punhado de areia, uma rocha pequena, e um pouco de argila)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador cria uma perturbação sísmica em um ponto do chão que ele 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 acidentado. Cada criatura que estiver se concentrando no chão precisa fazer um Teste de Resistência de Constituição. Se falhar, a concentração da criatura é quebrada.

Quando o jogador lança esta magia, e no final de cada turno se concentra nela, cada criatura deve fazer um Teste de Resistência 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 turno do jogador, depois que ele lançou a magia. Um total de 1d6 fissuras se abrem em locais escolhidos pelo Mestre. Cada uma possui 1d10x3 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 ela surge deve realizar um Teste de Resistência de Destreza, ou cairá dentro. Uma criatura que tiver sucesso fica na borda da fissura uma vez que ela esteja aberta.

Uma fissura que se abara entre estruturas, faz com que elas entrem em colapso automaticamente (ver abaixo).

Estruturas: O tremor causa 50 pontos de dano de concussão para qualquer estrutura em contato com o chão na área, quando o jogador lança a magia e toda vez no começo do turno dele, 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 numa distância equivalente à metade da altura da estrutura deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 5d6 de dano de concussão, é derrubada, e fica soterrada sob os escombros, requerendo um teste de Força (Atletismo) com CD 20 como uma ação para poder escapar. O Mestre pode ajustar a CD para mais ou menos dependendo da natureza dos escombros. Em caso de sucesso no Teste de Resistência de Destreza, a criatura recebe metade do dano e não fica derrubada, e nem soterrada.

TOQUE CHOCANTE

Truque Evocação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Instantâneo

Relâmpagos saem das mãos do jogador e eletrocuta uma criatura que ele tenta tocar. O jogador deve fazer uma jogada de ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. O jogador 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 usar reações até o começo de seu próximo turno.

O dano da magia aumenta para 2d8 no 5º nível, 3d8 no 11º nível e 4d8 no 17º nível.

TRANCA ARCANA

2º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 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

O jogador toca uma porta fechada, janela, portão, baú, ou outra entrada, e ele se torna trancado enquanto a magia durar. O jogador e as criaturas que ele escolher quando ele lançar a magia podem abrir o objeto normalmente. O jogador também pode colocar uma senha, que quando dita a 1,5m 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 *arrombar* no objeto suprime a fechadura 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: O Jogador

Componentes: V, G

Duração: 1 hora

O jogador disfarça-se – incluindo sua roupa, sua armadura, armas, e outros itens que o pertençam – com uma aparência diferente até a magia se encerrar, ou até o jogador usar uma ação para dissipá-la. O jogador pode aparentar ser 30cm maior ou menor, e pode aparentar

ser magro, gordo, ou um estado entre os dois. O jogador 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 conta do jogador.

As mudanças ocorridas por esta magia falham se inspecionadas fisicamente. Por exemplo, se o jogador 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 o jogador usar esta magia para aparentar ser menor do que é, a mão de alguém que entrar no alcance do jogador, esbarraria nele, embora a mão da pessoa estivesse, aparentemente, no ar.

Para discernir que o jogador está disfarçado, uma criatura pode usar sua ação para inspecionar sua aparência e precisa ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Inteligência (Investigação) contra a CD de resistência à magia do jogador.

VELOCIDADE

3º Nível Transmutação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G, M (um chumaço de raiz de alcaçuz)

Duração: Concentração, até 1 minuto

O jogador escolhe uma criatura voluntária que possa ver dentro do alcance. Até a magia terminar, o deslocamento do alvo é dobrado, ele recebe +2 de Bônus na CA, e ganha vantagem em Teste de Resistência de Destreza, como também ganha uma ação adicional a cada turno. Esta ação apenas pode ser usada para atacar (apenas um ataque com arma), correr, desengajar, esconder-se, ou usar um objeto.

Quando a magia termina o alvo não pode se mover ou realizar ações até depois do seu próximo turno, como se uma onda de letargia se abatesse sobre ele.

VÍNCULO DE PROTEÇÃO

2º Nível Abjuração

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (um par de anéis de platina que custem 50 po cada, o jogador e o alvo devem estar usando-os durante a duração da magia)

Duração: 1 hora

Esta magia protege uma criatura que o jogador tenha tocado e cria uma conexão mística entre o jogador e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver há pelo menos 18 metros do jogador, 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 receber dano, o conjurador recebe a mesma quantidade de dano.

A magia encerra se o jogador chegar a 0 pontos de vida ou se os dois se distanciarem mais de 18 metros. A magia também se encerra se for lançada novamente com o intuito de conectar outras criaturas. O jogador pode cancelar a magia com uma ação.

VISÃO DA VERDADE

6º Nível Adivinhação

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (uma pomada para os olhos que custe 25 po, feita de pós de cogumelo, açafraão e gordura, consumidos pela magia)

Duração: 1 hora

Esta magia concede a uma criatura tocada pelo jogador a habilidade de ver as coisas como elas realmente são. Até o fim da magia, a criatura possui visão da verdade, 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 de lançamento: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M (a pena da asa de qualquer pássaro)

Duração: Concentração, até 10 minutos

O jogador toca uma criatura voluntária. 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 o jogador lança esta magia usando o espaço de uma magia de 4º nível ou superior, o jogador pode adicionar uma criatura para cada nível acima 3º.

APÊNDICE: 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 à 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 à 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 1,5m 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 sucesso decisivo, se o atacante estiver a 1,5m 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 sucesso decisivo, se o atacante estiver a 1,5m 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 pára 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.

Finalizar um descanso prolongado reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, contanto ela tenha ingerido alguma água e comida.



CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

ESSE É UM MATERIAL FEITO POR FÃS, PARA FÃS.

A realização deste trabalho foi possível graças ao esforço conjunto e a colaboração de jogadores de RPG que abnegaram de seu tempo esforçando-se em prol deste magnífico trabalho.

Diagramação:

Aquiles Fraga

Tradução:

Apollo Crachas

Aquiles Fraga

F.A.

Jeferson Lucas Zanin

Luiz Agostinho

Walter Mello Filho

Edição & Revisão:

Aquiles Fraga

Daniel Oliveira

Jeferson Lucas Zanin

Luiz Agostinho

Agradecimento Especiais:

Marcelo Telles (caso ele não se importe de publicar este material na Rede RPG!)

E a todos os que acompanharam nosso trabalho e deram ao menos uma chicotada para que “andássemos mais depressa com isso”.

1ª edição disponibilizada gratuitamente em 09/2014 pelo grupo D&D Next do Facebook.

<https://www.facebook.com/groups/dednext/>

É proibida a leitura, impressão e distribuição, total ou parcial, deste material, sob pena de colaboração efetiva na próxima tradução.

- Agostinho



IDADE	ALTURA	PESO
OLHOS	PELE	CABELO

NOME DO PERSONAGEM

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

FACÇÃO

SÍMBOLO DA FACÇÃO

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS ADICIONAIS

TESOURO



NOME E CLASSE
CONJURADORA

HABILIDADE DE
CONJURAÇÃO

CD DA MAGIA

BONUS DE ATAQUE
DE MAGIA

0

TRUQUES

Blank lines for recording tricks.

NÍVEL DA
MAGIA

ESPAÇOS TOTAIS

ESPAÇOS GASTOS

1

NOME DA MAGIA

Blank lines for recording magic names and status.

2

Blank lines for recording magic names and status.

3

Blank lines for recording magic names and status.

4

Blank lines for recording magic names and status.

5

Blank lines for recording magic names and status.

6

Blank lines for recording magic names and status.

7

Blank lines for recording magic names and status.

8

Blank lines for recording magic names and status.

9

Blank lines for recording magic names and status.