

DOCUMENTO DE REFERENCIA DE SISTEMA 5.2

INFORMAÇÕES LEGAIS DO DOCUMENTO

O **System Reference Document 5.2** (“SRD 5.2”) é disponibilizado gratuitamente pela **Wizards of the Coast LLC** (“Wizards”) sob os termos da **Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional** (“CC BY 4.0”).

Você tem liberdade para utilizar o conteúdo do SRD 5.2 de qualquer forma permitida pela CC BY 4.0, desde que inclua a seguinte declaração de atribuição em qualquer obra sua:

Esta obra inclui material do System Reference Document 5.2 (“SRD 5.2”), da Wizards of the Coast LLC, disponível em <https://www.dndbeyond.com/srd>.

O SRD 5.2 é licenciado sob a Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, disponível em <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Por favor, **não inclua nenhuma outra atribuição à Wizards, sua controladora ou afiliadas**, além da prevista acima.

É permitido, no entanto, indicar que sua obra é “**compatível com a quinta edição**” ou “**5E compatível**”.

A **Seção 5 da licença CC BY 4.0** inclui um **Aviso de Ausência de Garantias e Limitação de Responsabilidade**, que limita qualquer responsabilidade da Wizards perante você.

INFORMAÇÃO LEGAL DA TRADUÇÃO – ARTIFÍCIO RPG

Esta tradução do SRD 5.2 para o português brasileiro foi realizada de forma independente pelo **Artifício RPG**, com o objetivo de ampliar o acesso dos criadores de conteúdo ao material licenciado sob a **CC BY 4.0**.

Embora o SRD 5.2 seja conteúdo de uso aberto, esta tradução constitui **obra derivada protegida por direito autoral**, conforme o art. [7º, §1º da Lei 9.610/98](#) (Lei de Direitos Autorais – Brasil).

O Artifício RPG detém os direitos autorais sobre a expressão linguística, terminologia, estrutura e padronização editorial da versão em português.

O QUE VOCÊ PODE FAZER

Você tem liberdade para copiar, redistribuir, adaptar e utilizar esta tradução, inclusive para fins comerciais, desde que:

- Mantenha esta nota de atribuição completa;
- Atribua claramente o Artifício RPG como autor da tradução;
- Indique se modificou o conteúdo;

- Não sugira qualquer vínculo oficial com a Wizards;
- Respeite todos os termos da licença **CC BY 4.0**;
- E esteja ciente de que **o conteúdo é fornecido “como está” (as-is)**, sem garantias.

ATRIBUIÇÃO OBRIGATÓRIA

Segue um modelo para você poder seguir ou adaptar ao usar esta tradução:

Esta obra inclui material do System Reference Document 5.2 (“SRD 5.2”), da Wizards of the Coast LLC, disponível em <https://www.dndbeyond.com/srd>.

A tradução para o português foi realizada por **Artifício RPG** e está licenciada sob a Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

NOTA EDITORIAL DA TRADUÇÃO – ARTIFÍCIO RPG

Esta tradução foi conduzida com base em um processo editorial rigoroso, seguindo:

- [As diretrizes de localização praticadas por editoras oficialmente licenciadas](#) pela **Wizards of the Coast**, sob coordenação da **GaleForce Nine**, conforme comunicados e contratos de tradução internacional estabelecidos desde 2017;
- As normas gramaticais, ortográficas e estilísticas da **Academia Brasileira de Letras**, conforme o [Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa](#) vigente;
- As práticas de clareza, consistência e estrutura de publicação recomendadas pelo **Manual de Estilo de Chicago** (*The Chicago Manual of Style*), aplicadas à formatação e padronização de conteúdo.

SOBRE OS PADRÕES

Para entender em detalhes como essas práticas são aplicadas — incluindo **glossário, padronização de frases, ordem alfabética, tradução vs. localização**, e exemplos reais com **verbos e contextos mecânicos** — consulte nosso guia completo sobre pré-projeto de tradução de RPG, disponível gratuitamente em:

- <https://artificiorpg.com/doc/traducao-de-rpg/documentos/como-fazer-um-pre-projeto-de-traducao-de-rpg/>

Este documento é parte de uma série formativa elaborada pelo Artifício RPG para apoiar tradutores, criadores e editores independentes na produção de conteúdo coeso, claro e juridicamente seguro, dentro dos padrões internacionais de qualidade editorial e licenciamento aberto.

O objetivo do **Artifício RPG** é entregar uma tradução **precisa, coesa e profissional** — compatível com padrões profissionais internacionais de publicação, tanto para criadores independentes quanto para o público geral de língua portuguesa.

LEGAL INFORMATION - ENGLISH VERSION

The **System Reference Document 5.2** (“SRD 5.2”) is provided free of charge by **Wizards of the Coast LLC** (“Wizards”) under the terms of the **Creative Commons Attribution 4.0 International License** (“[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)”).

You are free to use the contents of SRD 5.2 in any way permitted by CC BY 4.0, provided that you include the following attribution in any of your works:

This work includes material from the System Reference Document 5.2 (“SRD 5.2”) by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dn-dbeyond.com/srd>.

The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Please **do not include any other attribution to Wizards, its parent company, or affiliates**, beyond what is stated above.

However, you are permitted to include a note in your material indicating that it is “**compatible with fifth edition**” or “**5E compatible**”.

Section 5 of the CC BY 4.0 license includes a **Disclaimer of Warranties and Limitation of Liability**, which limits any liability that Wizards may have toward you.

TRANSLATION LEGAL STATEMENT – ARTIFÍCIO RPG

This translation of SRD 5.2 into Brazilian Portuguese was independently produced by **Artifício RPG**, with the goal of broadening access to the material licensed under **CC BY 4.0** for content creators.

CRÉDITOS TRADUÇÃO BRASILEIRA

Líder de Projeto Paulo “Faren” Lima

Tradutores Daniel B. Vieira, Hugo Seabra Vieira, Paulo “Faren” Lima

Tradutores-apoiadores Daniel Oghma, Felipe Mello, Geider Melo, Rafael Castelo Branco

Revisores Daniel B. Vieira, Julian Piran, Paulo “Faren” Lima, Ricardo Costa

Apoio de Comunidade Ivan Calijuri, Marcelo Barbosa, Rafael Castelo Branco

Diagramação Paulo César

Although SRD 5.2 is open-use content, this translation constitutes a **derivative work protected by copyright**, pursuant to Article 7, §1 of **Brazilian Copyright Law (Law No. 9.610/98)**.

Artifício RPG retains the copyright over the linguistic expression, terminology, structure, and editorial standardization of the Portuguese version.

WHAT YOU MAY DO

You are free to copy, redistribute, adapt, and use this translation, including for commercial purposes, provided that you:

- Retain this full attribution notice;
- Clearly credit Artifício RPG as the translator;
- Indicate if you modified the content;
- Do not suggest any official association with Wizards;
- Comply with all terms of the **CC BY 4.0** license;
- Acknowledge that the content is provided “**as-is**”, with no warranties.

REQUIRED ATTRIBUTION (MODEL)

This work includes material from the System Reference Document 5.2 (“SRD 5.2”) by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dn-dbeyond.com/srd>.

The Portuguese translation was carried out by **Artifício RPG** and is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

The objective of **Artifício RPG** is to deliver a **precise, cohesive, and professional translation** — aligned with international publishing standards, both for independent creators and for the broader Portuguese-speaking audience.



www.artificiorpg.com

Reservado para o sumário

Reservado para o sumário

JOGANDO O JOGO

RITMO DO JOGO

Os três pilares fundamentais de D&D são a interação social, a exploração e o combate. Independentemente da experiência do jogador, o jogo se desenvolve seguindo esse padrão básico:

- 1: O Mestre Descreve uma Cena.** O Mestre informa aos jogadores a localização de seus aventureiros e o que os rodeia, como a quantidade de portas em uma sala ou o que se encontra sobre uma mesa.
- 2: Os Jogadores Descrevem as Ações de Seus Personagens.** Geralmente, os aventureiros permanecem juntos enquanto exploram uma masmorra ou outro ambiente. Às vezes, cada um pode executar ações diferentes: um personagem pode procurar um baú de tesouro, enquanto outro examina um símbolo misterioso gravado na parede, e um terceiro fica de vigia. Fora do combate, o Mestre garante que todos tenham a oportunidade de agir, decidindo como resolver cada ação. Durante o combate, os personagens agem em turnos.
- 3: O Mestre Narra os Resultados das Ações dos Aventureiros.** Às vezes, a resolução de uma tarefa é simples. Se um aventureiro atravessar uma sala e tentar abrir uma porta, o Mestre pode simplesmente informar que a porta se abre e descrever o que está além. No entanto, a porta pode estar trancada, o chão pode esconder uma armadilha ou outras circunstâncias podem dificultar a conclusão da tarefa. Nesses casos, o Mestre pode solicitar que o jogador jogue um dado para determinar o resultado. A descrição desses resultados geralmente leva a uma nova decisão, reiniciando o processo na etapa 1.

Esse padrão se repete durante toda a sessão de jogo, seja enquanto os aventureiros dialogam com um nobre, exploram ruínas ou enfrentam um dragão. Em certas situações, especialmente em combate, a ação se torna mais organizada, e todos agem em turnos.

EXCEÇÕES SOBREPÕE REGRAS GERAIS

Regras gerais norteiam cada aspecto do jogo. Por exemplo, as regras de combate determinam que ataques corpo a corpo utilizam Força, enquanto ataques à distância utilizam Destreza. Essa é uma regra geral, e ela se aplica desde que nada no jogo indique explicitamente o contrário.

O jogo também apresenta elementos — como características de classe, talentos, itens mágicos, propriedades de armas, habilidades de monstros, magias e similares — que, em algumas ocasiões, contradizem uma regra geral. Quando uma exceção entra em conflito com uma regra geral, a exceção prevalece. Por exemplo, se uma característica permite que você realize ataques corpo a corpo utilizando Carisma, você pode fazê-lo, mesmo que isso contrarie a regra geral.

OS SEIS ATRIBUTOS

Todas as criaturas — tanto personagens quanto monstros — possuem seis atributos que avaliam características físicas e mentais, conforme ilustrado na tabela Descrições dos Atributos.

Descrições dos Atributos

| Atributo | Medidas de Pontuação... |
|--------------|-----------------------------------|
| Força | Potência física |
| Destreza | Agilidade, reflexos e equilíbrio |
| Constituição | Saúde e resistência |
| Inteligência | Raciocínio e memória |
| Sabedoria | Perceptividade e fortaleza mental |
| Carisma | Confiança, equilíbrio e charme |

VALORES DE ATRIBUTO

Cada atributo possui um valor que varia de 1 a 20, embora alguns monstros possam ter um valor tão alto quanto 30. Esse valor representa a magnitude de um atributo. A tabela Valores de Atributo resume o significado dos valores.

Valores de Atributo

| Valor | Significado |
|-------|--|
| 1 | Este é o valor mais baixo que um valor pode normalmente alcançar. Se um efeito reduz um valor a 0, esse efeito explica o que ocorre. |
| 2-9 | Este representa uma capacidade fraca. |
| 10-11 | Este representa a média humana. |
| 12-19 | Este representa uma capacidade forte. |
| 20 | Este é o valor mais alto que um aventureiro pode atingir, a menos que uma característica diga o contrário. |
| 21-29 | Este representa uma capacidade extraordinária. |
| 30 | Este é o valor mais alto que um valor pode atingir. |

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Cada atributo possui um modificador que você aplica sempre que faz um Teste de D20 com esse atributo (explicado em “Testes de D20”). Um modificador de atributo é derivado de seu valor, conforme demonstrado na tabela Modificadores de Atributo.

ARREDONDAR PARA BAIXO

Sempre que você dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se o resultado tiver uma fração, mesmo que essa fração seja igual ou maior que a metade. Algumas regras fazem exceção e indicam que se deve arredondar para cima.

Modificadores de Atributo

| 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 |

TESTES DE D20

Quando o resultado de uma ação é incerto, o jogo utiliza um teste de d20 para determinar o sucesso ou fracasso. Essas jogadas são conhecidas como Testes de D20 e se dividem em três tipos: testes de atributo, salvaguardas e jogadas de ataque. Elas seguem as seguintes etapas:

4: Jogue um 1d20. Você sempre deseja tirar um valor alto. Se a jogada tem Vantagem ou Desvantagem (explicadas mais adiante neste capítulo), você joga dois d20, mas utiliza apenas o número de um deles — o maior se tiver Vantagem ou o menor se tiver Desvantagem.

5: Adicione Modificadores. Adicione estes modificadores ao número obtido no d20:

- **O Modificador de Atributo Relevante.** Este capítulo e o glossário de regras explicam quais modificadores de atributo utilizar para diversos Testes de D20.
- **Seu Bônus de Proficiência, se Aplicável.** Cada criatura possui um Bônus de Proficiência, um número que é adicionado ao realizar um Teste de D20 que utiliza algo, como uma perícia, na qual a criatura é proficiente. Veja “Proficiência” mais adiante neste capítulo.
- **Bônus e Penalidades Circunstanciais.** Uma característica, uma magia ou outra regra pode dar um bônus ou penalidade à jogada.

6: Compare o Total com um Número-Alvo. Se o total do d20 e seus modificadores for igual ou superior ao número-alvo, o Teste de D20 é bem-sucedido. Caso contrário, ele falha. O Mestre determina os números-alvo e informa aos jogadores se seus testes foram bem-sucedidos. O número-alvo para um teste de atributo ou uma salvaguarda é chamado de Classe de Dificuldade (CD). O número-alvo para uma jogada de ataque é denominado Classe de Armadura (CA), que aparece em uma ficha de personagem ou em um bloco de estatísticas (veja o glossário de regras).

TESTES DE ATRIBUTO

Um teste de atributo representa uma criatura utilizando talento e treinamento para tentar superar um desafio, como forçar a abertura de uma porta trancada, arrombar uma fechadura, entreter uma mul-

tidão ou decifrar um símbolo. O Mestre e as regras geralmente exigem um teste de atributo quando uma criatura tenta algo diferente de um ataque que possui uma chance de falha significativa. Quando o resultado é incerto e narrativamente interessante, os dados determinam o resultado.

MODIFICADOR DE ATRIBUTO

Um teste de atributo é nomeado pelo modificador de atributo que utiliza: um teste de Força, um teste de Inteligência e assim por diante. Diferentes testes de atributo são necessários em diversas situações, dependendo de qual atributo é mais relevante. Veja a tabela Exemplos de Teste de Atributo para ver exemplos de uso de cada teste.

Exemplos de Teste de Atributo

| Atributo | Realize um Teste Para ... |
|--------------|--|
| Força | Levantar, empurrar, puxar ou quebrar algo |
| Destreza | Mover-se de maneira ágil, rápida ou silenciosa |
| Constituição | Forçar seu corpo além dos limites normais |
| Inteligência | Raciocinar ou lembrar |
| Sabedoria | Notar coisas no ambiente ou no comportamento das criaturas |
| Carisma | Influenciar, entreter ou enganar |

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Adicione seu Bônus de Proficiência a um teste de atributo quando o Mestre determinar que uma perícia ou proficiência com uma ferramenta é relevante para o teste e você possui essa proficiência. Por exemplo, se uma regra mencionar um teste de Força (Acrobacia ou Atletismo), você pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao teste se tiver proficiência na perícia Acrobacia ou Atletismo. Veja “Proficiência” mais adiante neste capítulo para mais informações sobre proficiência com perícias e ferramentas.

CLASSE DE DIFICULDADE

A Classe de Dificuldade de um teste de atributo indica a dificuldade da tarefa. Quanto mais desafiadora a tarefa, maior será sua CD. As regras oferecem CDs para determinados testes, mas o Mestre é quem as define. A tabela Classes de Dificuldade Padrão apresenta uma variedade de CDs possíveis para testes de atributo.

Classes de Dificuldade Padrão

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

SALVAGUARDAS

Uma salvaguarda - também abreviada como SG - representa uma tentativa de evitar ou resistir a uma ameaça, como uma explosão flamejante, uma liberação de gás venenoso ou uma magia que tenta invadir sua mente. Normalmente, você não escolhe realizar uma salvaguarda; você deve fazê-la porque seu personagem ou um monstro (se você for o Mestre) está em perigo. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a provocou.

Se você não quiser resistir ao efeito, pode optar por falhar na salvaguarda sem jogá-la.

MODIFICADOR DE ATRIBUTO

As salvaguardas são nomeadas pelos modificadores de atributo que utilizam: uma salvaguarda de Constituição, uma salvaguarda de Sabedoria e assim por diante. Diferentes salvaguardas são utilizadas para resistir a diferentes tipos de efeitos, conforme mostrado na tabela Exemplos de Salvaguardas.

Exemplos de Salvaguarda

| Atributo | Realize uma SG para... |
|--------------|-------------------------------------|
| Força | Resistir fisicamente à força direta |
| Destreza | Esquivar-se do perigo |
| Constituição | Suportar um risco tóxico |
| Inteligência | Reconhecer uma ilusão como falsa |
| Sabedoria | Resistir a um ataque mental |
| Carisma | Afirmar sua identidade |

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua salvaguarda se tiver proficiência nesse tipo de salvaguarda. Veja “Proficiência” mais adiante.

CLASSE DE DIFICULDADE

A Classe de Dificuldade para uma salvaguarda é determinada pelo efeito que a causa ou pelo Mestre. Por exemplo, se uma magia exigir que você realize uma salvaguarda, a CD é determinada pelo atributo de conjuração e pelo Bônus de Proficiência do conjurador. Habilidades de monstros que requerem salvaguardas especificam a CD.

JOGADAS DE ATAQUE

Uma jogada de ataque determina se um ataque atinge um alvo. Uma jogada de ataque acerta se o resultado for igual ou superior à Classe de Armadura do alvo. As jogadas de ataque geralmente ocorrem em batalha, conforme descrito em “Combate” mais adiante neste capítulo, mas o Mestre também pode solicitar uma jogada de ataque em outras situações, como em uma competição de arco e flecha.

MODIFICADOR DE ATRIBUTO

A tabela Atributos de Jogada de Ataque mostra qual modificador de atributo usar para diferentes tipos de jogadas de ataque.

Atributos de Jogada de Ataque

| Atributo | Tipo de Ataque |
|----------|--|
| Força | Ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado (veja o glossário de regras) |
| Destreza | Ataque à distância com uma arma |
| Varia | Ataque mágico (o atributo utilizado é determinado pela característica de conjuração do conjurador, conforme explicado em “Magias”) |

Algumas características permitem que você utilize modificadores de atributo diferentes dos listados. Por exemplo, a propriedade Acuidade (veja Equipamento) permite que você use Força ou Destreza com uma arma que possua essa propriedade.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Você adiciona seu Bônus de Proficiência à sua jogada de ataque ao usar uma arma com a qual tem proficiência, assim como ao atacar com uma magia. Veja “Proficiência” mais adiante neste capítulo para mais informações sobre proficiência com armas.

CLASSE DE ARMADURA

A Classe de Armadura de uma criatura indica quão eficazmente ela evita ser ferida em combate. A CA de um personagem é definida durante a criação dele (Criação de Personagens), enquanto a CA de um monstro é apresentada em seu bloco de estatísticas.

Calculando a CA. Todas as criaturas começam com o mesmo cálculo básico de CA:

CA base = 10 + o modificador de Destreza da criatura.

A CA de uma criatura pode, então, ser alterada por armaduras, itens mágicos, magias e outros efeitos.

Apenas Uma CA Base. Algumas magias e características de classe oferecem aos personagens uma forma alternativa de calcular sua CA. Um personagem com várias características que proporcionam diferentes métodos de cálculo de CA deve escolher qual utilizar; apenas um cálculo base pode estar em vigor para uma criatura.

TIRANDO 20 OU 1

Se você tirar um 20 no d20 (conhecido como “20 natural”) em uma jogada de ataque, o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da Classe de Armadura (CA) do alvo. Isso é chamado de Acerto Crítico (veja “Combate” mais adiante neste capítulo).

Se você tirar um 1 no d20 (um “1 natural”) em uma jogada de ataque, o ataque erra independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo.

VANTAGEM/DESVANTAGEM

Às vezes, um teste de D20 é alterado por Vantagem ou Desvantagem. Vantagem representa as circunstâncias favoráveis em torno de uma jogada de d20, enquanto Desvantagem representa circunstâncias desfavoráveis.

INSPIRAÇÃO HEROICA

Às vezes, o Mestre ou uma regra lhe concede Inspiração Heroica. Se você tiver Inspiração Heroica, pode gastá-la para jogar novamente qualquer dado imediatamente após jogá-lo, e deve usar o novo resultado.

Apenas uma de Cada Vez. Você nunca pode ter mais de uma Inspiração Heroica. Se algo lhe conceder Inspiração Heroica e você já a possuir, pode transferi-la para um personagem do seu grupo que não a tenha.

Obtendo Inspiração Heroica. Seu Mestre pode lhe conceder Inspiração Heroica por diversos motivos. Normalmente, os Mestres premiam isso quando você realiza algo especialmente heroico, de caráter ou interessante. É uma recompensa por tornar o jogo mais divertido para todos os participantes.

Outras regras podem permitir que seu personagem obtenha Inspiração Heroica independentemente da decisão do Mestre. Por exemplo, personagens Humanos começam cada dia com Inspiração Heroica.

Você normalmente obtém Vantagem ou Desvantagem ao utilizar habilidades e ações especiais. O Mestre também pode determinar que circunstâncias conferem Vantagem ou impõe Desvantagem.

JOGUE DOIS D20

Quando uma jogada tem Vantagem ou Desvantagem, jogue um segundo d20 ao realizar a jogada. Utilize a maior das duas jogadas se tem Vantagem e a menor se tem Desvantagem. Por exemplo, se você tem Desvantagem e tira um 18 e um 3, use o 3. Se, ao contrário, você tem Vantagem e tira esses números, utilize o 18.

ELES NÃO ACUMULAM

Se várias situações concederem Vantagem em um teste, você ainda joga apenas dois d20. Da mesma forma, se várias situações impuserem Desvantagem, você também joga apenas dois d20.

Se as circunstâncias resultarem em um teste com Vantagem e Desvantagem, o teste não tem nenhuma delas, e você joga somente um d20. Isso se aplica mesmo que várias circunstâncias imponham Desvantagem e apenas uma conceda Vantagem, ou vice-versa. Nessa situação, você não tem Vantagem nem Desvantagem.

INTERAÇÕES COM NOVAS JOGADAS

Quando você tem Vantagem ou Desvantagem e algo no jogo permite que você jogue novamente ou substitua o d20, você pode jogar novamente ou substituir apenas um dos dados, não ambos. Você escolhe qual.

Por exemplo, se você tiver Inspiração Heroica (veja a barra lateral) e tirar um 3 e um 18 em um teste de atributo que tenha Vantagem ou Desvantagem, você pode gastar sua Inspiração Heroica para jogar novamente um desses dados, mas não ambos.

PROFICIÊNCIA

Personagens e monstros são competentes em diversas áreas. Alguns são habilidosos com várias armas, enquanto outros dominam apenas algumas. Alguns

se destacam em compreender os motivos das pessoas, enquanto outros são mais aptos a desvendar os segredos do multiverso. Todas as criaturas possuem um Bônus de Proficiência, que reflete o impacto do treinamento nas habilidades da criatura. O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta conforme ele alcança níveis (descrito em “Criação de Personagens”). O Bônus de Proficiência de um monstro é baseado em seu Nível de Desafio (veja o glossário de regras). A tabela Bônus de Proficiência mostra como o bônus é determinado.

Este bônus é aplicado a um Teste de D20 quando a criatura possui proficiência em uma perícia, em uma salvaguarda ou com um item que utiliza para realizar o Teste de D20. O bônus também se aplica a ataques mágicos e ao cálculo da CD de salvaguardas para evitar magias.

Bônus de Proficiência

| Nível ou ND | Bônus | Nível ou ND | Bônus |
|-------------|-------|-------------|-------|
| Até 4 | +2 | 17–20 | +6 |
| 5–8 | +3 | 21–24 | +7 |
| 9–12 | +4 | 25–28 | +8 |
| 13–16 | +5 | 29–30 | +9 |

O BÔNUS NÃO ACUMULA

Seu Bônus de Proficiência não pode ser adicionado a uma jogada de dados ou a outro número mais de uma vez. Por exemplo, se uma regra permitir que você realize um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão), você adiciona seu Bônus de Proficiência se for proficiente em qualquer uma das perícias, mas não o adiciona duas vezes se for proficiente em ambas.

Ocasionalmente, um Bônus de Proficiência pode ser multiplicado ou dividido (por exemplo, duplicado ou reduzido pela metade) antes de ser adicionado. Por exemplo, a característica Especialista (veja o glossário de regras) dobra o Bônus de Proficiência para determinados testes de atributo. Sempre que o bônus for utilizado, ele pode ser multiplicado apenas uma vez e dividido apenas uma vez.

PROFICIÊNCIAS EM PERÍCIAS

A maioria dos testes de atributo envolve o uso de uma perícia, que representa uma categoria de ações que as criaturas tentam realizar com um teste de atributo. As descrições das ações que você executa (veja “Ações” mais adiante neste capítulo) especificam qual perícia se aplica caso você realize um teste de atributo para essa ação, e muitas outras regras indicam quando uma perícia é relevante. O Mestre tem a palavra final sobre a relevância de uma perícia em uma situação.

Se uma criatura for proficiente em uma perícia, ela aplica seu Bônus de Proficiência a testes de atributo relacionados a essa perícia. Sem proficiência, a criatura ainda pode realizar testes de atributo envolvendo essa perícia, mas não adiciona seu Bônus de Proficiência. Por exemplo, se um personagem tentar escalar um penhasco, o Mestre pode solicitar um teste de Força (Atletismo). Se o personagem tiver proficiência

Perícias

| Perícia | Atributo | Exemplos de Usos |
|-------------------|--------------|--|
| Acrobacia | Destreza | Manter-se em pé em uma situação complicada ou realizar uma acrobacia. |
| Arcanismo | Inteligência | Recordar conhecimentos sobre magias, itens mágicos e planos de existência. |
| Atletismo | Força | Pular mais longe do que o normal, manter-se à tona em águas agitadas ou quebrar algo. |
| Atuação | Carisma | Atuar, contar uma história, tocar música ou dançar. |
| Enganação | Carisma | Contar uma mentira convincente ou usar um disfarce de forma convincente. |
| Furtividade | Destreza | Evitar ser notado movendo-se silenciosamente e se escondendo atrás de objetos. |
| História | Inteligência | Relembrar fatos sobre eventos históricos, pessoas, nações e culturas. |
| Intimidação | Carisma | Atemorizar ou ameaçar alguém para que faça o que você quer. |
| Intuição | Sabedoria | Perceber o humor e as intenções de uma pessoa. |
| Investigação | Inteligência | Encontrar informações obscuras em livros ou deduzir como algo funciona. |
| Lidar com Animais | Sabedoria | Acalmar ou treinar um animal, ou fazer com que ele se comporte de uma determinada maneira. |
| Medicina | Sabedoria | Diagnosticar uma doença ou determinar o que matou uma pessoa que morreu recentemente. |
| Natureza | Inteligência | Relembrar fatos sobre o terreno, as plantas, os animais e o clima. |
| Percepção | Sabedoria | Usando uma combinação de sentidos, notar algo que é fácil de passar despercebido. |
| Persuasão | Carisma | Convencer alguém de algo de forma honesta e graciosa. |
| Prestidigitação | Destreza | Furtar um bolso, ocultar um objeto portátil ou fazer truque com as mãos. |
| Religião | Inteligência | Relembrar fatos sobre deuses, rituais religiosos e símbolos sagrados. |
| Sobrevivência | Sabedoria | Seguir rastros, procurar alimentos, encontrar uma trilha ou evitar perigos naturais. |

em Atletismo, ele adiciona seu Bônus de Proficiência ao teste de Força. Caso contrário, ele realiza o teste sem incluir seu Bônus de Proficiência.

LISTA DE PERÍCIAS

As perícias são apresentadas na tabela Perícias, que mostra os exemplos de uso para cada proficiência em perícia, assim como o teste de atributo ao qual a perícia se aplica com mais frequência.

DETERMINANDO PERÍCIAS

As proficiências em perícias iniciais de um personagem são definidas durante a criação do personagem, enquanto as proficiências em perícias de um monstro estão presentes em seu bloco de estatísticas.

PROFICIÊNCIAS EM SALVAGUARDA

A proficiência com uma salvaguarda permite que um personagem adicione seu Bônus de Proficiência a salvaguardas que utilizam um atributo específico. Por exemplo, a proficiência com salvaguardas de Sabedoria permite que você some seu Bônus de Proficiência às suas salvaguardas de Sabedoria. Alguns monstros também possuem proficiência em salvaguardas, conforme indicado em seus blocos de estatísticas.

Cada classe concede proficiência em pelo menos duas salvaguardas, refletindo o treinamento dessa classe para evitar ou resistir a determinadas ameaças. Os magos, por exemplo, são proficientes com salvaguardas de Inteligência e Sabedoria; eles se preparam para resistir a ataques mentais.

PROFICIÊNCIAS EM EQUIPAMENTOS

Um personagem adquire proficiência com diversas armas e ferramentas de sua classe e antecedentes. Existem duas categorias de proficiência em equipamentos:

Armas. Qualquer um pode empunhar uma arma, mas a proficiência faz com que você a utilize melhor. Se você possui proficiência com uma arma, adiciona seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque que realizar com ela.

Ferramentas. Se você possui proficiência com uma ferramenta, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que utilize essa ferramenta. Se você tem Proficiência na perícia que também é aplicada nesse teste, você também obtém Vantagem no teste. Isso significa que você pode se beneficiar tanto da proficiência em perícias quanto da proficiência em ferramentas no mesmo teste de atributo.

AÇÕES

Ao realizar algo além de se mover ou se comunicar, você normalmente executa uma ação. A tabela Ações apresenta as principais ações do jogo, que são definidas com mais detalhes no glossário de regras.

Ações

| Ação | Resumo |
|-------------|--|
| Ajudar | Ajudar no teste de atributo ou na jogada de ataque de outra criatura ou prestar primeiros socorros. |
| Analisar | Realizar um teste de Inteligência (Arcanismo, História, Investigação, Natureza ou Religião). |
| Atacar | Atacar com uma arma ou um Ataque Desarmado. |
| Correr | Pelo resto do turno, dê a si mesmo um movimento adicional igual ao seu Deslocamento. |
| Desengajar | Seu movimento não provoca Ataques de Oportunidade pelo resto do turno. |
| Esconder-se | Realizar um teste de Destreza (Furtividade). |
| Esquivar | Até o início do seu próximo turno, jogadas de ataque contra você têm Desvantagem, e você realiza salvaguardas de Destreza com Vantagem. Você perde este benefício se tiver a condição Incapacitado ou se seu Deslocamento for 0. |
| Influenciar | Realizar um teste de Carisma (Atuação, Enganação, Intimidação ou Persuasão) ou Sabedoria (Lidar com Animais) para alterar a atitude de uma criatura. |
| Preparar | Preparar-se para executar uma ação em resposta a um gatilho que você define. |
| Procurar | Realizar um teste de Sabedoria (Intuição, Medicina, Percepção ou Sobrevivência). |
| Usar Magia | Conjurar uma magia, usar um item mágico ou usar uma característica mágica. |
| Usar Objeto | Utilizar um objeto não mágico. |

Personagens dos jogadores e monstros também podem executar ações que não estão cobertas por essas opções. Muitas características de classe e outras habilidades oferecem alternativas de ação adicionais, e você pode improvisar outras. Quando você descreve uma ação que não está detalhada em outras partes das regras, o Mestre informará se essa ação é viável e que tipo de Teste de D20 você deve realizar, se necessário.

UMA COISA DE CADA VEZ

O jogo utiliza ações para determinar o quanto de coisas você pode fazer simultaneamente. Você pode executar apenas uma ação por vez. Este princípio é especialmente relevante em combate, como será explicado em “Combate” mais adiante neste capítulo.

As ações também podem surgir em outras situações; em uma interação social, você pode tentar influenciar uma criatura ou executar a ação Procurar para interpretar a linguagem corporal da criatura, mas não pode executar ambas as ações ao mesmo tempo. E quando você está explorando uma masmorra, não é possível executar simultaneamente a ação

Procurar para buscar armadilhas e a ação Ajudar para auxiliar outro personagem que está tentando abrir uma porta presa (com a ação Usar Objeto).

AÇÕES BÔNUS

Várias características de classe, magias e outras habilidades permitem que você execute uma ação adicional em seu turno chamada Ação Bônus. A característica Ação Ardilosa, por exemplo, possibilita que um Ladino execute uma Ação Bônus. Você pode executar uma Ação Bônus apenas quando uma habilidade especial, uma magia ou outra característica do jogo indicar que você pode fazer algo como uma Ação Bônus. Caso contrário, você não tem uma Ação Bônus disponível para usar.

Você pode executar apenas uma Ação Bônus em seu turno, portanto, deve escolher qual Ação Bônus utilizar se tiver mais de uma disponível.

Você decide quando executar uma Ação Bônus durante seu turno, a menos que o tempo da Ação Bônus esteja especificado. Qualquer fator que limite sua capacidade de executar ações também o impede de executar uma Ação Bônus.

REAÇÕES

Certas habilidades especiais, magias e situações permitem que você execute uma ação especial chamada Reação. Uma Reação é uma resposta imediata a um gatilho de algum tipo, que pode ocorrer tanto no seu turno quanto no de outra pessoa. O Ataque de Oportunidade, descrito mais adiante neste capítulo, é o tipo mais comum de Reação.

Ao executar uma Reação, você não pode executar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interromper o turno de outra criatura, essa criatura pode continuar o turno dela imediatamente após a Reação.

Em termos de tempo, uma Reação acontece imediatamente após seu gatilho, a menos que a descrição da Reação indique o contrário.

INTERAÇÃO SOCIAL

Durante suas aventuras, os personagens dos jogadores encontram diversas pessoas e enfrentam alguns monstros que preferem dialogar a lutar. Nessas situações, é o momento da interação social, que pode assumir várias formas. Por exemplo, você pode tentar convencer um ladrão a confessar seus crimes ou tentar bajular um guarda. O Mestre assume os papéis de quaisquer personagens não-jogadores que estejam envolvidos.

A atitude de um PNJ em relação ao seu personagem pode ser Amigável, Indiferente ou Hostil, conforme definido no glossário de regras. PNJs amigáveis estão dispostos a ajudar, enquanto os hostis tendem a atrapalhar.

As interações sociais progridem de duas formas: através de interpretação e de testes de atributo.

INTERPRETAÇÃO

A interpretação é, literalmente, o ato de desempenhar um papel. Nesse contexto, é você, como jogador, quem decide como seu personagem pensa, age e fala. A interpretação permeia todos os aspectos do jogo e se destaca durante as interações sociais.

Ao interpretar, leve em conta se você prefere uma abordagem ativa ou descritiva.

O Mestre utiliza a personalidade de um PNJ e as ações e atitudes de seu personagem para definir como um PNJ reage. Um bandido covarde pode se render sob ameaças de prisão. Uma comerciante teimosa se recusa a ajudar se os personagens a importunem. Um dragão vaidoso se regozija com elogios.

Ao interagir com um PNJ, preste atenção à representação que o Mestre faz da personalidade do PNJ. Você pode descobrir os objetivos de um PNJ e, em seguida, usar essas informações para influenciá-lo.

Se você oferecer aos PNJs algo que desejam ou brincar com suas simpatias, medos ou objetivos, poderá formar amizades, evitar a violência ou obter informações importantes. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, suas tentativas de convencer ou enganar provavelmente falharão.

TESTES DE ATRIBUTO

Os testes de atributo podem ser essenciais para determinar o resultado de uma interação social. Seus esforços de interpretação podem modificar a atitude de um PNJ, mas ainda pode haver um elemento de sorte se o Mestre optar por jogar dados para influenciar a resposta de um PNJ a você. Em tais situações, o Mestre normalmente solicitará que você execute a ação Influenciar.

Preste atenção às suas proficiências em perícia ao considerar como você interage com um PNJ; adote uma abordagem que se baseie nas proficiências em perícia do seu grupo. Por exemplo, se o grupo precisar enganar um guarda para que ele os deixe entrar em um castelo, o Ladino proficiente com Enganação deve conduzir a conversa.

EXPLORAÇÃO

Exploração envolve a investigação de locais perigosos e enigmáticos. As regras nesta seção detalham algumas das maneiras pelas quais os aventureiros interagem com o ambiente em tais lugares.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Os aventureiros podem utilizar seu equipamento de diversas maneiras durante a exploração. Uma Escada os transporta a locais de difícil acesso, uma Tocha ou fonte de luz revela detalhes ocultos, Ferramentas de Ladrão auxiliam na abertura de portas e recipientes trancados, e Estrepes criam obstáculos para perseguidores.

Veja “Equipamento” para regras sobre itens úteis em aventuras, especialmente nas seções “Ferramentas” e “Equipamento de Aventura”, onde as armas desse capítulo têm funções além do combate; por

exemplo, um Cajado pode ser usado para pressionar um botão suspeito que você teme tocar.

VISÃO E LUZ

Algumas tarefas de aventura, como identificar perigos e atingir um inimigo com determinadas magias, são influenciadas pela visão. Assim, efeitos que comprometem a visão podem prejudicá-lo, conforme explicado a seguir.

ÁREAS OBSCURECIDAS

Uma área pode estar Parcial ou Totalmente Obscurecida. Em uma área Parcialmente Obscurecida — como uma área com Meia-luz, névoa leve ou folhagem moderada — você sofre Desvantagem em Testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Não é possível ver através de uma área Totalmente Obscurecida — como uma área com Escuridão, névoa densa ou folhagem espessa. Você tem a condição Cego (veja o glossário de regras) ao tentar ver algo nessa área.

LUZ

A presença ou a ausência de luz determina a categoria de iluminação em uma área, conforme definido a seguir.

Luz Plena. Permite que a maioria das criaturas enxergue normalmente. Mesmo em dias sombrios, Luz Plena é fornecida, assim como por tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação em um raio específico.

Meia-Luz. Também chamada de penumbra, cria uma área Parcialmente Obscurecida. A Meia-Luz marca geralmente a transição entre a Luz Plena e a Escuridão. A luz suave do crepúsculo e da aurora também se encaixam nessa categoria. Em algumas circunstâncias, uma lua cheia pode banhar a terra em Meia-Luz.

Escuridão. É uma área Totalmente Obscurecida. Personagens geralmente encontram Escuridão ao ar livre à noite, exceto em noites de lua cheia particularmente iluminadas. Eles também enfrentam Escuridão em masmorras não iluminadas ou em uma região de Escuridão mágica.

SENTIDOS ESPECIAIS

Algumas criaturas possuem sentidos especiais que as auxiliam a perceber coisas em situações específicas. O glossário de regras define os seguintes sentidos especiais:

- Sismiconsciência
- Visão às Cegas
- Visão no Escuro
- Visão Verdadeira

ESCONDENDO-SE

Aventureiros e monstros frequentemente escondem-se, seja para espionar uns aos outros, passar furtivamente por um guarda ou preparar uma emboscada. O Mestre determina quais circunstâncias são apropriadas para se esconder. Ao tentar se esconder, você executa a ação Esconder.

INTERAGINDO COM OBJETOS

Interagir com objetos é, em geral, uma tarefa simples. O jogador indica o que seu personagem está fazendo, como mover uma alavanca ou abrir uma porta, e o Mestre descreve o resultado. No entanto, regras específicas podem determinar o que você pode fazer com um objeto, conforme detalhado nas seções a seguir.

O QUE É UM OBJETO?

Para os fins das regras, um objeto é um item inanimado e distinto, como uma cadeira, espada, janela, livro, mesa, pedra ou porta. Não se trata de um edifício ou veículo, que são compostos por muitos objetos.

INTERAÇÕES COM OBJETO COM LIMITE DE TEMPO

Quando o tempo é curto, como em combate, as interações com objetos são limitadas a uma interação livre por turno. Essa interação deve ocorrer durante o movimento ou a ação de uma criatura. Interações adicionais requerem o uso da ação Usar Objeto, conforme explicado em “Combate” mais adiante neste capítulo.

ENCONTRANDO OBJETOS ESCONDIDOS

Quando seu personagem procura por coisas escondidas, como armadilhas ou portas secretas, o Mestre geralmente solicita um teste de Sabedoria (Percepção), caso você descreva a busca nas proximidades do objeto. Se for bem-sucedido, você encontra o objeto, detalhes importantes ou ambos.

Se você descrever que seu personagem não está procurando nem perto de um objeto escondido, um teste de Sabedoria (Percepção) não revela o objeto, independentemente do resultado do teste.

CARREGANDO OBJETOS

Você geralmente pode carregar seu equipamento e tesouro sem se preocupar com o peso. No entanto, ao tentar carregar um item muito pesado ou muitos itens leves, o Mestre pode exigir que você siga as regras de capacidade de carga descritas no glossário de regras.

QUEBRANDO OBJETOS

Como uma ação, você pode destruir automaticamente um objeto frágil e não mágico, como vidro ou papel. Para tentar danificar algo mais resistente, o Mestre pode aplicar as regras sobre quebra de objetos descritas no glossário de regras.

ORDEM DE MARCHA

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha durante suas viagens, tanto em ambientes fechados quanto ao ar livre. Essa ordem ajuda a determinar quais personagens podem ser atingidos por armadilhas, quais têm a chance de perceber inimigos ocultos e quais estarão mais próximos desses inimigos caso um combate se inicie. A ordem de marcha pode ser alterada fora do combate e registrada conforme sua preferência, seja por escrito ou organizando miniaturas para representá-la.

RISCOS

Os monstros são os principais obstáculos enfrentados pelos personagens, mas existem outros perigos à espera deles. O glossário de regras define os seguintes riscos:

| | | |
|-----------|--------------|-------|
| Asfixia | Desidratação | Queda |
| Combustão | Desnutrição | |

VIAGEM

Durante uma aventura, os personagens podem percorrer longas distâncias em viagens que podem levar horas ou dias. O Mestre pode resumir essa viagem sem calcular distâncias ou tempos de viagem exatos, ou pode utilizar as regras de ritmo de viagem a seguir. Se precisar saber a velocidade com que pode se mover quando cada segundo conta, veja as regras de movimento em “Combate” mais adiante neste capítulo.

RITMO DE VIAGEM

Durante uma viagem fora de combate, um grupo pode se mover em ritmo Rápido, Normal ou Lento, de acordo com a tabela Ritmo de Viagem. Esta tabela indica a distância percorrida em um determinado tempo; se estiver montado em cavalos ou outras montarias, o grupo pode dobrar essa distância por 1 hora. Após esse período, as montarias precisam de um Descanso Curto ou Longo antes de se moverem novamente nesse ritmo acelerado (veja “Equipamento” para opções de montarias à venda). “Ferramentas de Jogo” inclui regras que influenciam o ritmo escolhido em diferentes tipos de terreno.

Ritmo de Viagem

| Ritmo | Distância Percorrida Por... | | |
|--------|-----------------------------|--------|-------|
| | Minutos | Horas | Dias |
| Rápido | 120 metros | 6 km | 45 km |
| Normal | 90 metros | 4,5 km | 36 km |
| Lento | 60 metros | 3 km | 27 km |

Cada ritmo de viagem afeta o jogo, conforme definido a seguir.

Rápido: Viajar em ritmo Rápido impõe Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência) e Destreza (Furtividade) do viajante.

Normal: Viajar em ritmo Normal impõe Desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade).

Lento: Viajar em ritmo Lento concede Vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência).

VEÍCULOS

Viajantes em vagões, carruagens ou outros veículos terrestres geralmente escolhem um ritmo de viagem. Personagens em embarcações aquáticas são limitados ao deslocamento da embarcação e não têm a opção de escolher um ritmo de viagem. Dependendo da embarcação e do tamanho da tripulação, os navios podem navegar por até 24 horas por dia. “Equipamento” abrange os veículos disponíveis para compra.

COMBATE

Os aventureiros se deparam com muitos monstros perigosos e vilões malignos. Nessas situações, o combate costuma acontecer.

A ORDEM DE COMBATE

Um combate típico é um confronto entre duas partes, envolvendo uma série de golpes, fintas, defesas, jogo de pernas e conjuração. No jogo, o combate acontece em ciclos de rodadas e turnos. Cada rodada corresponde a aproximadamente 6 segundos no mundo do jogo, e a cada rodada, cada participante realiza um turno. A ordem dos turnos é estabelecida no início do combate, quando todos jogam Iniciativa. Após todos os turnos, a luta avança para a próxima rodada, a menos que um dos lados seja derrotado.

PASSO A PASSO DO COMBATE

O combate ocorre nestas etapas:

- 1: Determine as Posições.** O Mestre estabelece a localização de todos os personagens e monstros. Com base na ordem de marcha dos aventureiros, nas posições declaradas na sala ou em outro local, o Mestre determina a posição dos adversários, sua distância e direção.
- 2: Jogue a Iniciativa.** Todos os envolvidos no combate jogam a Iniciativa para definir a ordem dos turnos dos combatentes.
- 3: Realize os Turnos.** Cada participante realiza um turno na ordem de Iniciativa durante o combate. A rodada se encerra quando todos tiverem completado um turno. Repita as etapas até que o combate chegue ao fim.

INICIATIVA

A Iniciativa estabelece a ordem dos turnos no combate. No início, cada participante realiza um teste de Destreza para determinar sua posição na ordem. O Mestre realiza um teste de Iniciativa para os monstros, e se forem criaturas idênticas, realiza um único teste com a mesma Iniciativa para todas.

Surpresa. Um combatente pego de surpresa no início do combate sofre Desvantagem na jogada de Iniciativa. Por exemplo, uma criatura é considerada Surpresa se não perceber que um emboscador escondido deu início ao combate.

Ordem de Iniciativa. O total do teste de um combatente é chamado de Contagem de Iniciativa, ou simplesmente Iniciativa. O Mestre organiza os combatentes da maior para a menor Iniciativa. Essa é a ordem em que os combatentes agem durante cada rodada.

Empates. Em caso de empate, o Mestre determina a ordem entre os monstros, enquanto os jogadores definem a ordem entre os personagens. O Mestre decide a ordem caso o empate ocorra entre um monstro e um personagem do jogador.

SEU TURNO

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu Deslocamento e executar uma ação. Você decide se vai se mover ou executar sua ação primeiro.

As principais ações estão descritas em “Ações” no início deste capítulo, enquanto as características de um personagem e o bloco de estatísticas de um monstro também oferecem opções de ação. As regras de movimentação podem ser encontradas em “Movimento e Posição”, mais adiante.

Comunicação. Você pode se comunicar como desejar durante seu turno por meio de palavras e gestos breves. Isso não usa sua ação nem seu movimento.

Comunicação prolongada, como uma explicação detalhada ou uma tentativa de persuadir um inimigo, requer uma ação. A ação Influenciar é a principal forma de tentar influenciar um monstro.

Interagir com Objetos. Você pode interagir com um objeto ou característica do ambiente sem custo durante seu movimento ou ação. Por exemplo, abrir uma porta enquanto avança em direção a um inimigo.

Para interagir com um segundo objeto, é necessário executar a ação Usar Objeto. Alguns itens mágicos e objetos especiais sempre requerem uma ação para serem utilizados, conforme explicado em suas descrições.

O Mestre pode exigir uma ação para atividades que requerem cuidados especiais ou quando representarem obstáculos incomuns. Por exemplo, pode ser necessário executar a ação Usar Objeto para abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

Não Fazer Nada no Seu Turno. Você pode escolher não se mover, executar uma ação ou simplesmente realizar nada em seu turno. Se estiver em dúvida, considere executar a ação Esquivar ou a ação Preparar para adiar sua ação.

JOGANDO COM UM GRID

Se você joga usando um grid quadriculado e miniaturas ou outros marcadores, siga estas regras.

Quadrados. Cada quadrado representa 1,5 metro.

Deslocamento. Mova-se quadrado a quadrado no grid, utilizando seu Deslocamento em segmentos de 1,5 metro. Para converter seu Deslocamento em quadrados, divida-o por 1,5. Por exemplo, 9 metros equivalem a 6 quadrados. Se você usar um grid com frequência, considere anotar seu Deslocamento em quadrados na ficha de personagem.

Entrando em um Quadrado. Para entrar em um quadrado, é necessário ter pelo menos 1 quadrado de movimento disponível. Entrar em um quadrado adjacente desocupado, seja diagonal ou ortogonalmente, custa 1 quadrado de movimento. Um quadrado de Terreno Difícil, por sua vez, custa 2 quadrados de movimento. Outros efeitos podem aumentar o custo de movimento de um quadrado.

Cantos. Movimento diagonal não pode atravessar o canto de paredes, árvores robustas ou qualquer outra característica do terreno que ocupe todo o seu espaço.

Distâncias. Para determinar a distância entre dois elementos em um grid — sejam eles criaturas ou objetos — conte os quadrados a partir de um quadrado adjacente a um deles e pare de contar no espaço do outro. Utilize a rota mais curta.

FIM DO COMBATE

O combate termina quando um dos lados é derrotado, seja porque as criaturas foram mortas, nocauteadas, se renderam ou fugiram. O combate também pode encerrar-se se ambos os lados concordarem em finalizá-lo.

MOVIMENTO E POSIÇÃO

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ou menor que o seu Deslocamento, ou optar por não se mover.

Seu movimento pode incluir escalar, nadar, rastejar e saltar, conforme descrito no glossário de regras. Esses modos de movimento podem ser combinados com seu deslocamento regular ou representar todo o seu movimento.

Independentemente de como você se movimenta utilizando seu Deslocamento, subtraia a distância de cada parte de sua movimentação até que todo o Deslocamento tenha sido utilizado ou até você terminar de se mover, o que ocorrer primeiro.

O deslocamento de um personagem é definido durante sua criação. O deslocamento de um monstro é indicado em seu bloco de estatísticas. Veja também o glossário de regras para saber mais sobre Deslocamento, bem como sobre deslocamentos especiais, como o Deslocamento de Escalada, o Deslocamento de Natação ou o Deslocamento de Voo.

TERRENO DIFÍCIL

Combatentes geralmente enfrentam desaceleração em Terreno Difícil. Exemplos de Terreno Difícil incluem entulhos, escadas íngremes, móveis baixos, neve, pântanos rasos e vegetação densa.

Cada metro de movimento em Terreno Difícil custa 1 metro adicional, mesmo que vários elementos no espaço sejam considerados Terreno Difícil.

DIVIDINDO SEU MOVIMENTO

Você pode dividir seu movimento durante o turno, utilizando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação, Ação Bônus ou Reação. Por exemplo, se você tem um Deslocamento de 9 metros, pode mover-se 3 metros, executar uma ação e, em seguida, mover-se mais 6 metros.

CONDIÇÃO CAÍDO

No seu turno, você pode voluntariamente ter a condição Caído (veja também o glossário de regras) sem gastar uma ação ou qualquer parte do seu Deslocamento, exceto se ele for 0.

TAMANHO DA CRIATURA

Uma criatura é classificada por seu tamanho, que determina a largura do espaço quadrado que ocupa em um mapa, de acordo com a tabela Tamanho e Espaço da Criatura. Essa tabela lista os tamanhos do menor (Minúsculo) ao maior (Colossal). O espaço de uma criatura refere-se à área que ela controla em combate e àquela necessária para uma luta eficaz.

O tamanho de um personagem é definido pela espécie, enquanto o tamanho de um monstro é indicado em seu bloco de estatísticas.

Tamanho e Espaço da Criatura

| Tamanho | Espaço (Metro) | Espaço (Quadrados) |
|-----------|---------------------|------------------------|
| Minúsculo | 0,75 por 0,75 metro | 4 por quadrado |
| Pequeno | 1,5 por 1,5 metro | 1 por quadrado |
| Médio | 1,5 por 1,5 metro | 1 por quadrado |
| Grande | 3 por 3 metros | 4 quadrados (2 por 2) |
| Enorme | 4,5 por 4,5 metros | 9 quadrados (3 por 3) |
| Colossal | 6 por 6 metros | 16 quadrados (4 por 4) |

MOVENDO-SE ENTRE OUTRAS CRIATURAS

Durante seu movimento, você pode atravessar o espaço de um aliado, de uma criatura Incapacitada (veja também o glossário de regras), de uma criatura Minúscula ou de uma criatura que seja dois tamanhos maiores ou menores do que você.

O espaço de outra criatura é Terreno Difícil para você, a menos que a criatura seja Minúscula ou sua aliada.

Você não pode encerrar um movimento voluntariamente em um espaço ocupado por outra criatura. Se você terminar um turno em um espaço com outra criatura, você está Caído (veja também o glossário de regras), a menos que seja Minúsculo ou maior que a outra criatura.

REALIZANDO UM ATAQUE

Ao executar a ação Atacar, você realiza um ataque. Algumas ações, Ações Bônus e Reações também podem permitir que você realize um ataque. Ao usar uma arma Corpo a Corpo, disparar uma arma à Distância ou realizar uma jogada de ataque como parte de uma magia, um ataque segue a seguinte estrutura:

- 1: Escolha um Alvo.** Escolha um alvo dentro da distância do seu ataque: uma criatura, objeto ou local.
- 2: Determine os Modificadores.** O Mestre determina se o alvo tem cobertura (veja a próxima seção) e se você tem Vantagem ou Desvantagem contra ele. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem gerar penalidades ou bônus para a sua jogada de ataque.
- 3: Resolva o Ataque.** Realize a jogada de ataque, conforme detalhado anteriormente. Em caso de acerto, você joga o dano, a menos que esse ataque específico tenha regras que indiquem o contrário. Em vez do dano ou somados a ele, alguns ataques provocam efeitos especiais.

Atacantes e Alvos Invisíveis

Ao atacar um alvo que não pode ser visto, você tem Desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre quando você tenta adivinhar a localização do alvo ou quando ataca uma criatura que pode ouvir, mas não ver. Se o alvo não estiver no espaço atacado, você erra automaticamente.

Quando você não pode ser visto por uma criatura, suas jogadas de ataque têm Vantagem contra ela.

Se estiver escondido quando realizar uma jogada de ataque, você revela sua posição quando o ataque acertar ou errar.

COBERTURA

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem proporcionar cobertura durante o combate, tornando um alvo mais difícil de ser atingido.

Uma cobertura só beneficia o alvo se o ataque ou outro efeito se originar do lado oposto da cobertura. Se um alvo estiver atrás de múltiplas coberturas, apenas a de maior grau de proteção é aplicada — os graus não se acumulam. Por exemplo, se um alvo estiver atrás de uma criatura que concede Cobertura Parcial e de um tronco de árvore que concede Cobertura de 3/4, o alvo tem Cobertura de 3/4.

Cobertura

| Grau | Benefício para o Alvo | Concedido por... |
|--------------|---|---|
| Parcial | +2 de bônus na CA e em Salvaguardas de Destreza | Outra criatura ou um objeto que cobre pelo menos metade do alvo |
| Três Quartos | +5 de bônus na CA e em Salvaguardas de Destreza | Um objeto que cobre pelo menos três quartos do alvo |
| Total | Não pode ser alvejado diretamente | Um objeto que cobre todo o alvo |

ATAQUES À DISTÂNCIA

Ao realizar um ataque à distância, você pode utilizar um arco, arremessar um machado ou disparar projéteis para atingir um inimigo à distância. Muitas magias também envolvem ataques à distância.

DISTÂNCIA

Caso um ataque à distância, como um realizado com uma magia, tenha um alcance específico, você não pode atacar um alvo que esteja fora desse alcance.

Alguns ataques à distância, como os realizados com um Arco Longo, possuem dois alcances. O menor número representa o alcance normal, enquanto o maior número indica o alcance máximo. Sua jogada de ataque tem Desvantagem quando o alvo está além do alcance normal, e você não pode atacar um alvo que esteja além do alcance máximo.

ATAQUES À DISTÂNCIA EM COMBATE CORPO A CORPO

É mais difícil realizar um ataque à distância quando há um inimigo próximo a você. Ao realizar um ataque à distância com uma arma, magia ou outro meio, você tem Desvantagem na jogada se estiver a 1,5 metro de um inimigo à sua vista e que não tem a condição Incapacitado (veja o glossário de regras).

ATAQUES CORPO A CORPO

Um ataque corpo a corpo permite atacar um alvo ao seu alcance. Normalmente, um ataque corpo a corpo utiliza uma arma empunhada ou um Ataque Desarmado. Muitos monstros realizam ataques corpo a corpo com garras, dentes ou outras partes do corpo.

Algumas magias também incluem ataques corpo a corpo.

ALCANCE

Com um alcance de 1,5 metro, uma criatura pode atacar alvos até essa distância em um ataque corpo a corpo. Algumas criaturas, de acordo com suas descrições, possuem ataques corpo a corpo com alcance superior a 1,5 metro.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Combatentes estão sempre atentos para quando os inimigos baixam a guarda. Mover-se descuidadamente perto dos inimigos coloca você em risco ao provocar um Ataque de Oportunidade.

Evitando Ataques de Oportunidade. Você não provoca um Ataque de Oportunidade ao Desengajar, Teleportar ou ser movido sem usar seu movimento, ação, Ação Bônus ou Reação. Por exemplo, não ocorre Ataque de Oportunidade se uma explosão o arremessar para fora do alcance de um inimigo ou se você cair próximo a ele.

Realizando um Ataque de Oportunidade. Um Ataque de Oportunidade pode ser realizado quando uma criatura que você consegue ver sai do seu alcance. Para efetuar o ataque, use uma Reação e realize um ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura. O ataque acontece imediatamente antes que o alvo saia do seu alcance.

COMBATE MONTADO

Para servir como montaria, uma criatura voluntária deve ser pelo menos um tamanho maior que o cavaleiro e ter uma anatomia adequada, seguindo as regras abaixo.

MONTANDO E DESMONTANDO

Enquanto se move, você pode montar ou desmontar uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você. Montar ou desmontar custa um movimento equivalente à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo). Por exemplo, com um Deslocamento de 9 metros, você utiliza 4,5 metros de movimento para montar um cavalo.

CONTROLANDO UMA MONTARIA

Você só pode controlar uma montaria se ela tiver sido treinada para aceitar um cavaleiro, como cavalos, mulas e outras criaturas domesticadas semelhantes.

Ao montar uma montaria controlada, sua Iniciativa passa a valer para ela. A montaria se move no seu turno de acordo com suas ordens e possui apenas três opções de ação: Correr, Desengajar e Esquivar. A montaria controlada pode se mover e agir no turno em que você a monta.

Por outro lado, uma montaria independente — que permite que você a monte, mas não obedece ao seu controle — mantém sua posição na ordem de Iniciativa e se move e age de acordo com sua própria vontade.

CAINDO DE UMA MONTARIA

Se um efeito tentar mover sua montaria contra a vontade dela enquanto você estiver montado, você deve

ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou cai da montaria e tem a condição Caído (veja o glossário de regras) em um espaço desocupado a até 1,5 metro dela.

Enquanto estiver montado, você deve realizar a mesma salvaguarda caso você ou sua montaria estejam Caídos.

COMBATE SUBAQUÁTICO

Um combate subaquático segue estas regras.

ARMAS RESTRINGIDAS

Ao realizar uma jogada de ataque corpo a corpo com uma arma debaixo d'água, uma criatura que não possui Deslocamento de Natação tem Desvantagem na jogada de ataque, a menos que a arma cause dano Perfurante.

Uma jogada de ataque à distância com uma arma debaixo d'água automaticamente erra um alvo que está além do alcance normal da arma e tem Desvantagem contra alvos dentro do alcance normal.

RESISTÊNCIA A FOGO

Qualquer coisa debaixo d'água tem Resistência a dano Ígneo (explicado em "Dano e Cura").

DANO E CURA

Ferimentos e risco de morte são ameaças comuns em D&D, conforme detalhado nas regras a seguir.

PONTOS DE VIDA

Pontos de Vida refletem a resiliência e a vontade de viver. Criaturas com mais Pontos de Vida são mais difíceis de eliminar. Seus Pontos de Vida máximos correspondem ao total quando não estão feridas, enquanto os Pontos de Vida atuais podem variar do máximo até o mínimo, que é 0.

Sempre que sofrer dano, subtraia-os dos seus Pontos de Vida. Enquanto não atingir 0, a perda deles não impacta suas habilidades.

Caso você tenha metade ou menos dos seus Pontos de Vida, está Sangrando. Isso não afeta o jogo diretamente, mas pode desencadear outros efeitos.

JOGADAS DE DANO

Cada arma, magia e habilidade de monstro que causa dano indica o valor de dano que inflige. Você joga os dados de dano, adiciona quaisquer modificadores e aplica o dano ao seu alvo. Se houver uma redução no dano, é possível causar 0 de dano, mas não um dano negativo.

DESCANSO

Aventureiros não podem passar o tempo todo se aventurando e precisam de descanso entre as aventuras. Todas as criaturas podem realizar um Descanso Curto de uma hora e um Descanso Longo de 8 horas. Recuperar Pontos de Vida é um dos principais benefícios desse descanso. As regras para os Descansos Curtos e Longos estão descritas no glossário de regras.

Ao atacar com uma arma, você adiciona seu modificador de atributo — o mesmo utilizado na jogada de ataque — à jogada de dano. Uma magia específica quais dados devem ser jogados para dano e se é necessário adicionar modificadores. A menos que uma regra indique o contrário, não se adiciona o modificador de atributo a um valor fixo de dano que não utiliza dados, como o dano de uma Zarabatana. Veja "Equipamento" para os dados de dano das armas e "Magias" para os dados de dano das magias.

ACERTOS CRÍTICOS

Ao obter um Acerto Crítico, você causa dano adicional. Jogue os dados de dano do ataque duas vezes, some-os e adicione os modificadores relevantes. Por exemplo, ao obter um Acerto Crítico com uma Adaga, jogue 2d4 em vez de 1d4 e inclua o modificador de atributo apropriado. Se o ataque incluir outros dados de dano, como os do Ataque Furtivo do Ladino, jogue também esses dados duas vezes.

SALVAGUARDAS E DANO

Dano causado por salvaguardas usa estas regras.

DANO CONTRA VÁRIOS ALVOS

Ao criar um efeito de dano que obriga dois ou mais alvos a realizar salvaguardas simultaneamente, jogue o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, ao usar *Bola de Fogo*, o mago joga o dano da magia uma vez para todas as criaturas afetadas pela explosão.

METADE DO DANO

Muitos efeitos de salvaguarda causam dano reduzido pela metade (arredondado para baixo) ao alvo se a salvaguarda for bem-sucedida, sendo esse dano equivalente à metade do que ocorreria em caso de falha.

TIPOS DE DANO

Cada situação de dano possui um tipo, como Cortante ou Ígneo. Os tipos de dano estão listados no glossário de regras e não têm regras próprias, mas outras regras, como Resistência, dependem deles.

RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE

Algumas criaturas e objetos possuem Resistência ou Vulnerabilidade a determinados tipos de dano. Se você tem Resistência a um tipo de dano, este é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Por outro lado, se você tem Vulnerabilidade a um tipo de dano, este é duplicado. Por exemplo, se você possui Resistência a dano Gélido, ele é reduzido pela metade, enquanto se tiver Vulnerabilidade a dano Ígneo, o dano é dobrado.

NÃO ACUMULA

Situações de Resistência ou Vulnerabilidade que afetam o mesmo tipo de dano são consideradas como uma só. Por exemplo, se você tiver Resistência a dano Necrótico e a qualquer outro tipo de dano, o dano Necrótico será reduzido pela metade.

ORDEM DE APLICAÇÃO

Os modificadores de dano são aplicados na seguinte ordem: primeiro os ajustes (bônus, penalidades ou multiplicadores), em seguida a Resistência a Dano e, por último, a Vulnerabilidade.

Por exemplo, uma criatura possui Resistência a todos os tipos de dano e Vulnerabilidade a dano Ígneo, estando dentro de uma aura mágica que reduz todo tipo de dano em 5. Se ela sofrer 28 pontos de dano Ígneo, o dano é primeiramente reduzido em 5 (para 23), depois diminuído pela metade devido à Resistência da criatura (arredondado para 11) e, por fim, dobrado em função de sua Vulnerabilidade (para 22).

IMUNIDADE

Certas criaturas e objetos possuem imunidade a tipos específicos de dano e condições. A imunidade a um tipo de dano significa que você não sofre dano desse tipo, enquanto a imunidade a uma condição indica que você não é afetado por ela.

CURA

Os Pontos de Vida podem ser recuperados por magia, como *Curar Ferimentos* ou uma *Poção de Cura*, ou por meio de um Descanso Curto ou Longo (veja o glossário de regras). Ao receber cura, adicione os Pontos de Vida recuperados aos seus atuais, sem ultrapassar seus Pontos de Vida Máximos. Qualquer cura que exceda esse máximo é perdida. Por exemplo, se você receber 8 Pontos de Vida de cura, tiver 14 atualmente e um máximo de 20, você só recupera 6.

REDUZINDO A O PONTOS DE VIDA

Quando os Pontos de Vida de uma criatura são reduzidos a 0, ela morre definitivamente ou fica Inconsciente, conforme explicado a seguir.

MORTE INSTANTÂNEA

Aqui estão as principais formas de uma criatura morrer instantaneamente:

Morte de um Monstro. Um monstro morre assim que seus Pontos de Vida são reduzidos a 0, mas o Mestre pode ignorar essa regra para um monstro específico e tratá-lo como um personagem.

Pontos de Vida Máximos em 0. Uma criatura morre se seus Pontos de Vida máximos forem reduzidos a 0. Certos efeitos drenam energia vital, reduzindo Pontos de Vida máximos de uma criatura.

Dano Maciço. Se o dano reduzir um personagem a 0 Pontos de Vida e houver dano excedente, o personagem morre se o restante for igual ou superior

Nocauteando uma Criatura

Ao reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida com um ataque corpo a corpo, pode optar por deixá-la com 1 Ponto de Vida e impor a condição Inconsciente. A criatura inicia um Descanso Curto, ao final do qual a condição termina. Essa condição também encerra antes se a criatura recuperar qualquer Ponto de Vida ou se alguém executar uma ação para prestar primeiros socorros a ela, exigindo um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

aos seus Pontos de Vida máximos. Por exemplo, se o personagem tiver 12 Pontos de Vida máximos, estiver com 6 Pontos de Vida e sofrer 18 de dano, ele é reduzido a 0 Pontos de Vida, com 12 de dano restante. Nesse caso, o personagem morre, pois 12 é igual aos seus Pontos de Vida máximos.

MORTE DE PERSONAGEM

Se seu personagem morrer, o grupo pode encontrar uma forma mágica de revivê-lo, como a magia *Reviver os Mortos*, ou conversar com o Mestre sobre a criação de um novo personagem para integrar o grupo. Veja o glossário de regras para mais detalhes sobre a morte.

CAINDO INCONSCIENTE

Ao ser reduzido a 0 Pontos de Vida e não morrer instantaneamente, você tem a condição Inconsciente (veja o glossário de regras) até recuperar qualquer quantidade de Pontos de Vida e precisa realizar Salvaguardas contra Morte (veja abaixo).

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Sempre que você iniciar seu turno com 0 Pontos de Vida, deve realizar uma Salvaguarda contra Morte para determinar se está se aproximando da morte ou conseguindo se manter vivo.

Diferente das outras salvaguardas, esta não está vinculada a um valor de atributo. Agora, você está nas mãos do destino.

Três Sucessos/Fracassos. Se o resultado for 10 ou mais, você alcança um sucesso. Caso contrário, você falha. Um sucesso ou fracasso, por si só, não tem impacto. Ao obter o terceiro sucesso, você se torna Estável (veja “Estabilizando um Personagem” abaixo). Ao obter o terceiro fracasso, você morre.

Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos; registre ambos até alcançar três do mesmo tipo. As contagens retornam a 0 quando você recupera Pontos de Vida ou se torna Estável.

Tirando 1 ou 20. Um resultado de 1 no d20 para uma Salvaguarda contra Morte conta como duas falhas. Um 20 no d20 significa que você recupera 1 Ponto de Vida.

Dano com 0 Pontos de Vida. Ao sofrer dano com 0 Pontos de Vida, você falha em uma Salvaguarda Contra a Morte. Se o dano for oriundo de um Acerto Crítico, você recebe o dobro de dano. Se o dano for igual ou superior aos seus Pontos de Vida máximos, você morre.

ESTABILIZANDO UM PERSONAGEM

Você pode executar a ação Ajudar para tentar estabilizar uma criatura com 0 Pontos de Vida, realizando um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Uma criatura estável não realiza Salvaguardas Contra Morte mesmo que tenha 0 pontos de vida, mas ainda tem a condição Inconsciente. Se a criatura sofrer dano, ela deixa de ser estável e começa a realizar novamente os Salvaguardas Contra Morte. Uma criatura estável que não tenha sido curada recupera 1 ponto de vida após 1d4 horas.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas magias e outros efeitos conferem Pontos de Vida Temporários, sendo um amortecedor contra a perda de Pontos de Vida reais, conforme explicado abaixo.

PERDA DE PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS PRIMEIRO

Se você tiver Pontos de Vida Temporários e sofrer dano, esses pontos são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é subtraído dos seus Pontos de Vida. Por exemplo, se você tiver 5 Pontos de Vida Temporários e sofrer 7 de dano, perde esses pontos e, em seguida, 2 Pontos de Vida.

DURAÇÃO

Os Pontos de Vida Temporários duram até se esgotarem ou até você completar um Descanso Longo (veja o glossário de regras).

ELES NÃO ACUMULAM

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser acumulados. Se você tiver Pontos de Vida Temporários e receber mais, você decide se mantém os que possui ou se aceita os novos. Por exemplo, se uma magia lhe concede 12 Pontos de Vida Temporários quando você já tem 10, você pode escolher entre 12 ou 10, não 22.

NÃO SÃO PONTOS DE VIDA OU CURA

Os Pontos de Vida Temporários não podem ser somados aos seus Pontos de Vida, a cura não pode restaurá-los e o recebimento de Pontos de Vida Temporários não é considerado cura. Como os Pontos de Vida Temporários não são Pontos de Vida, uma criatura pode estar com os Pontos de Vida totais e ainda assim receber Pontos de Vida Temporários.

Se você tiver 0 Pontos de Vida, e receber Pontos de Vida Temporários, você não recupera a consciência. Somente a cura verdadeira pode lhe salvar.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

ESCOLHA UMA FICHA DE PERSONAGEM

Você registra os principais detalhes de seu personagem em uma ficha de personagem. Neste capítulo, utilizamos o termo “ficha de personagem” para nos referirmos a qualquer meio que você use para acompanhar os detalhes do seu personagem, seja uma ficha impressa, uma ficha digital ou até mesmo uma folha de papel comum. Escolha o estilo de ficha que preferir e comece a criar seu personagem!

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Aqui estão os passos para criar um personagem; cada etapa é explorada em detalhes neste capítulo:

- 1: Escolha uma Classe:** Todo aventureiro pertence a uma classe. Uma classe descreve amplamente a vocação, os talentos especiais e as táticas preferidas do personagem.
- 2: Determine a Origem:** A origem de um personagem inclui dois elementos: antecedente e espécie. Como o personagem passou os anos antes de se tornar um aventureiro? Quem são seus ancestrais? Você também pode escolher os idiomas do seu personagem.
- 3: Determine os Valores de Atributos.** Muito do que seu personagem faz no jogo depende de seus seis atributos.
- 4: Escolha um Alinhamento:** O alinhamento é uma forma abreviada de representar a bússola moral do seu personagem.
- 5: Preencha os Detalhes:** Usando as escolhas que você fez, preencha os detalhes restantes na ficha de personagem.

PASSO 1: ESCOLHA UMA CLASSE

Escolha uma classe e anote-a na ficha de personagem. A tabela Visão Geral das Classes fornece um resumo delas. Veja “Classes” para detalhes.

Visão Geral das Classes

| Classe | Interesse | Atributo Primário | Complexidade |
|------------|----------------------|----------------------|--------------|
| Bárbaro | Combate | Força | Média |
| Bardo | Atuação | Carisma | Alta |
| Bruxo | Conhecimento obscuro | Carisma | Alta |
| Clérigo | Deuses | Sabedoria | Média |
| Druída | Natureza | Sabedoria | Alta |
| Feiticeiro | Poder | Carisma | Alta |
| Guardião | Sobrevivência | Destreza e Sabedoria | Média |

| Classe | Interesse | Atributo Primário | Complexidade |
|-----------|-------------------|----------------------|--------------|
| Guerreiro | Armas | Força ou Destreza | Baixa |
| Ladino | Furtividade | Destreza | Baixa |
| Mago | Livros de magia | Inteligência | Média |
| Monge | Combate desarmado | Destreza e Sabedoria | Alta |
| Paladino | Proteção | Força e Carisma | Média |

ANOTE SEU NÍVEL

Anote o nível do seu personagem na ficha. Normalmente, um personagem começa no nível 1 e sobe de nível ao aventurar-se e obter Pontos de Experiência (XP).

Note seu XP. Além disso, anote seus Pontos de Experiência. Um personagem no nível 1 tem 0 XP.

Iniciando em um Nível Mais Alto. Seu Mestre pode optar por iniciar em um nível mais alto. Se começar no nível 3 ou superior, anote a subclasse escolhida na sua ficha de personagem. Veja a seção “Começando em Níveis Mais Altos” mais adiante no capítulo para mais informações.

ANOTE SEU TREINAMENTO COM ARMADURA

Sua classe pode oferecer treinamento em determinadas categorias de armadura. Registre seu treinamento com armaduras na ficha de personagem. O treinamento em um tipo de armadura significa que você pode utilizá-la de forma eficaz, recebendo bônus defensivos. As categorias de armadura estão descritas em “Equipamento”.

PASSO 2: DETERMINE A ORIGEM

Determinar a origem do seu personagem envolve escolher um antecedente, uma espécie e dois idiomas.

O antecedente do personagem representa o lugar e a ocupação mais formativos em sua vida. A combinação de antecedente, espécie e idiomas oferece um terreno fértil para sua imaginação ao pensar sobre os primeiros dias do seu personagem.

ESCOLHA UM ANTECEDENTE

Escolha o antecedente do seu personagem e registre-o na sua ficha. Você pode optar pelos antecedentes descritos em “Origens de Personagens”, e seu Mestre pode oferecer antecedentes adicionais como opções.

O antecedente escolhido influencia o passo 3, onde você define os valores de atributo do seu personagem. Se tiver dificuldade em decidir, a tabela Valores de Atributo e Antecedentes mostra quais antecedentes favorecem quais atributos. Nela, você encontrará o atributo principal da sua classe.

Valores de Atributo e Antecedentes

| Atributo | Antecedentes |
|--------------|--------------|
| Força | Soldado |
| Destreza | Soldado |
| Constituição | Soldado |

| Atributo | Antecedentes |
|--------------|--------------|
| Inteligência | Acólito |
| Sabedoria | Acólito |
| Carisma | Acólito |

Anote Seu Talento. Um antecedente concede um talento (detalhado em “Talentos”), que confere habilidades específicas ao seu personagem. Anote seu talento na ficha de personagem.

Anote Suas Proficiências. Seu antecedente concede proficiência em duas perícias e em uma ferramenta. Anote essas informações na sua ficha de personagem.

Sua classe também concede proficiências. Confira a descrição da sua classe em “Classes” e anote as proficiências na sua ficha de personagem.

No exemplo da ficha de personagem, você pode indicar proficiência em perícias e salvaguardas marcando o círculo ao lado delas.

A tabela de características na descrição da sua classe mostra o seu Bônus de Proficiência (descrito em “Jogando o Jogo”), que é +2 para um personagem de nível 1. Anote esse número na sua ficha de personagem. Você preencherá outros números relacionados a essa proficiência no passo 5.

ESCOLHENDO O EQUIPAMENTO INICIAL

Seu antecedente e sua classe fornecem o equipamento inicial. Todas as moedas que você receber neste passo podem ser imediatamente gastas em equipamentos de “Equipamento”.

Anote o equipamento escolhido na sua ficha de personagem. Os equipamentos estão descritos em “Equipamento”, mas por enquanto você pode apenas anotar tudo e consultar os detalhes mais tarde neste capítulo. Também há espaço na ficha de personagem para anotar as moedas que restaram após a compra do equipamento.

ESCOLHA UMA ESPÉCIE

Escolha uma espécie para o seu personagem. As opções de espécies a seguir são detalhadas em “Classes”: Aasimar, Anão, Draconato, Elfo, Gnomo, Golias, Humano, Orc, Pequenino e Tiferino. Após escolher uma espécie, anote-a na sua ficha de personagem. Em seguida, anote os traços correspondentes à sua espécie.

O tamanho e o Deslocamento do seu personagem são definidos pela sua espécie; também anote nos locais apropriados da sua ficha de personagem (você pode anotar apenas a primeira letra do seu tamanho).

IMAGINE SEU PASSADO E PRESENTE

Deixe o antecedente e a espécie do seu personagem inspirarem como você imagina o passado dele. Esse passado moldou o presente do personagem. Com isso em mente, considere as seguintes perguntas:

- Quem criou você?
- Quem foi seu amigo de infância mais querido?
- Você cresceu com um animal de estimação?
- Você se apaixonou? Se sim, por quem?
- Você se juntou a alguma organização, como uma guilda ou religião? Se sim, ainda é membro?

- Quais elementos do seu passado o inspiraram a se aventurar?

ESCOLHA DE IDIOMAS

O seu personagem sabe pelo menos três idiomas: Comum e mais dois idiomas que você pode escolher da tabela Idiomas Comuns. O conhecimento de um idioma significa que o seu personagem pode se comunicar, ler e escrever nesse idioma. A sua classe e outras características também podem lhe conceder idiomas.

A tabela Idiomas Comuns lista os idiomas comuns nos mundos de D&D. Todos os personagens jogadores conhecem o Comum. Os outros idiomas comuns originaram-se com os primeiros membros das espécies mais proeminentes do cenário e desde então se espalharam amplamente.

Idiomas Comuns

| 1d12 | Idioma |
|-------|---------------------------|
| — | Comum |
| 1 | Linguagem de Sinais Comum |
| 2 | Dracônico |
| 3–4 | Anão |
| 5–6 | Élfico |
| 7 | Gigante |
| 8 | Gnômico |
| 9 | Goblin |
| 10–11 | Pequenino |
| 12 | Orc |

A tabela de **Idiomas Raros** lista idiomas que são secretos ou derivados de outros planos de existência e, portanto, menos comuns nos mundos do Plano Material. Algumas características permitem que um personagem aprenda um idioma raro.

| Idioma | Idioma |
|-------------------|-------------|
| Abissal | Infernal |
| Celestial | Primordial* |
| Dialeto Obscuro | Silvestre |
| Druídico | Subcomum |
| Gíria dos Ladrões | |

*Primordial inclui os dialetos Aquan, Auran, Ignan e Terran. As criaturas que conhecem um destes dialetos podem se comunicar com aquelas que conhecem um dialeto diferente.

ETAPA 3: DETERMINANDO OS VALORES DE ATRIBUTO

Para determinar os valores de atributo do seu personagem, você primeiro gera um conjunto de seis números seguindo as instruções abaixo e, em seguida, os atribui aos seus seis atributos. Em “Jogando o Jogo” explica o que cada atributo representa.

GERANDO SEUS VALORES DE ATRIBUTO

Determine seus valores de atributo usando um dos três métodos a seguir. Seu Mestre pode preferir que você use um método específico.

Conjunto Padrão. Use os seguintes seis valores para seus atributos: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Geração Aleatória. Jogue quatro d6s e registre o total dos três dados mais altos. Faça isso mais cinco vezes, para que você tenha seis números.

Custo de Pontos. Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de atributo. O custo de cada valor é apresentado na tabela Custos de Pontos para Valores de Atributo. Por exemplo, um valor de 14 custa 7 dos seus 27 pontos.

Custos de Pontos para Valores de Atributo

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

ATRIBUA OS VALORES DE ATRIBUTO

Após gerar seis valores, atribua-os a Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, lembrando-se do atributo primário da sua classe. Preencha também os modificadores de atributo.

Se você estiver usando a opção de Conjunto Padrão, consulte a tabela Conjunto Padrão por Classe para sugestões de onde atribuir os valores para a classe do seu personagem. A tabela coloca os valores mais altos nos principais atributos da classe. Se você utilizou outro método para gerar os valores, ainda pode usar essa tabela como guia para decidir onde colocar seus maiores e menores valores.

Conjunto Padrão por Classe

| Classe | For. | Des. | Con. | Int. | Sab. | Car. |
|------------|------|------|------|------|------|------|
| Bárbaro | 15 | 13 | 14 | 10 | 12 | 8 |
| Bardo | 8 | 14 | 12 | 13 | 10 | 15 |
| Bruxo | 8 | 14 | 13 | 12 | 10 | 15 |
| Clérigo | 14 | 8 | 13 | 10 | 15 | 12 |
| Druída | 8 | 12 | 14 | 13 | 15 | 10 |
| Feiticeiro | 10 | 13 | 14 | 8 | 12 | 15 |
| Guardião | 12 | 15 | 13 | 8 | 14 | 10 |
| Guerreiro | 15 | 14 | 13 | 8 | 10 | 12 |
| Ladino | 12 | 15 | 13 | 14 | 10 | 8 |
| Mago | 8 | 12 | 13 | 15 | 14 | 10 |
| Monge | 12 | 15 | 13 | 10 | 14 | 8 |
| Paladino | 15 | 10 | 13 | 8 | 12 | 14 |

APLICANDO OS VALORES DE ATRIBUTOS

Após atribuir seus valores de atributo, ajuste-os de acordo com seu antecedente. Seu antecedente apresenta três atributos; aumente um desses valores em 2 e um diferente em 1, ou aumente todos os três em 1. Nenhum desses aumentos pode ser maior que 20.

Alguns jogadores preferem aumentar o atributo primário de sua classe, enquanto outros optam por melhorar um valor baixo.

DETERMINANDO OS VALORES DE ATRIBUTO

Por fim, determine seus modificadores de atributo usando a tabela Valores e Modificadores de Atributo. Escreva o modificador ao lado de cada um de seus valores.

Valores e Modificadores de Atributo

| Valor | Modificador | Valor | Modificador |
|-------|-------------|-------|-------------|
| 3 | -4 | 12-13 | +1 |
| 4-5 | -3 | 14-15 | +2 |
| 6-7 | -2 | 16-17 | +3 |
| 8-9 | -1 | 18-19 | +4 |
| 10-11 | +0 | 20 | +5 |

PASSO 4: ESCOLHA UM ALINHAMENTO

Escolha o alinhamento do seu personagem a partir das opções abaixo e anote em sua ficha de personagem.

O jogo presume que os personagens dos jogadores não têm um alinhamento mau. Consulte seu Mestre antes de criar um personagem mau.

OS NOVE ALINHAMENTOS

O alinhamento de uma criatura descreve de maneira abrangente suas atitudes éticas e ideais. O alinhamento é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro) e o outro descreve as atitudes em relação à ordem (ordeiro, caótico ou neutro).

As descrições dos alinhamentos abaixo descrevem o comportamento esperado de uma criatura com tal alinhamento; indivíduos podem variar dentro desse comportamento.

Ordeiro e Bom (OB). Criaturas Ordeiras e Boas se esforçam para fazer a coisa certa, conforme esperado pela sociedade. Alguém que luta contra a injustiça e protege os inocentes sem hesitação é provavelmente Ordeiro e Bom.

Neutro e Bom (NB). Criaturas Neutras e Boas fazem o melhor que podem, trabalhando dentro das regras, mas sem se sentir obrigadas por elas. Uma pessoa bondosa que ajuda os outros conforme as necessidades deles é provavelmente Neutra e Boa.

Caótico e Bom (CB). Criaturas Caóticas e Boas agem conforme sua consciência, sem se importar muito com o que os outros esperam. Um rebelde que embosca os coletores de impostos de um barão cruel e usa o dinheiro roubado para ajudar os pobres é provavelmente Caótico e Bom.

Ordeiro e Neutro (ON). Indivíduos Ordeiros e Neutros agem de acordo com a lei, tradição ou códigos pessoais. Alguém que segue uma regra disciplinada de vida — e não é influenciado pelas demandas dos necessitados ou pelas tentações do mal — é provavelmente Ordeiro e Neutro.

Neutro (N). Neutro é o alinhamento daqueles que preferem evitar questões morais e não tomam partido, fazendo o que parece melhor no momento.

CRIATURAS SEM ALINHAMENTO

A maioria das criaturas que não possuem capacidade de pensamento racional não têm alinhamento. Tubarões, por exemplo, são predadores selvagens, mas não são maus; eles não têm alinhamento.

Alguém que está entediado com o debate moral provavelmente é Neutro.

Caótico e Neutro (CN). Criaturas Caóticas e Neutras seguem seus impulsos, valorizando sua liberdade pessoal acima de tudo. Um patife que vagabundeia pela terra vivendo de seus próprios recursos é provavelmente Caótico e Neutro.

Ordeiro e Mau (OM). Criaturas Ordeiras e Más tomam metodicamente o que querem dentro dos limites de um código de tradição, lealdade ou ordem. Um aristocrata que explora os cidadãos enquanto trama por poder é provavelmente Ordeiro e Mau.

Neutro e Mau (NM). Neutro e Mau é o alinhamento daqueles que não se preocupam com o mal que causam enquanto perseguem seus desejos. Um criminoso que rouba e assassina à vontade é provavelmente Neutro e Mau.

Caótico e Mau (CM). Criaturas Caóticas e Más agem com violência arbitrária, impulsionadas pelo ódio ou pela sede de sangue. Um vilão que persegue esquemas de vingança e caos é provavelmente Caótico e Mau.

PASSO 5: PREENCHA OS DETALHES

Agora, preencha o resto da sua ficha de personagem.

REGISTRE AS CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Consulte a tabela de características da sua classe em “Classes” e anote as características de nível 1. As características de classe estão detalhadas naquele mesmo capítulo.

Algumas características de classe oferecem escolhas. Certifique-se de ler todas as suas características e fazer quaisquer escolhas oferecidas.

PREENCHA OS NÚMEROS

Anote os seguintes números na sua ficha de personagem.

Salvaguardas. Para as salvaguardas nas quais você tem proficiência, adicione seu Bônus de Proficiência ao modificador de atributo apropriado e anote o total. Alguns jogadores também gostam de anotar o modificador para salvaguardas nas quais não têm proficiência, que é apenas o modificador de atributo relevante.

Perícias. Para as perícias nas quais você tem proficiência, adicione seu Bônus de Proficiência ao modificador de atributo associado a essa perícia e anote o total. Você também pode querer anotar o modificador para perícias nas quais não tem proficiência, que é apenas o modificador de atributo relevante.

Percepção Passiva. Às vezes, seu Mestre determinará se seu personagem percebe algo sem que você precise realizar um teste de Sabedoria (Percepção); o Mestre usa sua Percepção Passiva em vez disso. A Percepção Passiva é um valor que reflete uma consciência geral do seu entorno quando você não está

ativamente procurando algo. Use a seguinte fórmula para determinar seu valor de Percepção Passiva:

$$\text{Percepção Passiva} = 10 + \text{modificador do teste de Sabedoria (Percepção)}$$

Inclua todos os modificadores que se aplicam aos seus testes de Sabedoria (Percepção). Por exemplo, se seu personagem tem Sabedoria 15 e proficiência na perícia Percepção, você tem uma Percepção Passiva de 14 (10 + 2 pelo seu modificador de Sabedoria + 2 pela proficiência).

Pontos de Vida. Sua classe e modificador de Constituição determinam seus Pontos de Vida máximos no nível 1, conforme mostrado na tabela Pontos de Vida no Nível 1 por Classe.

Pontos de Vida no Nível 1 por Classe

| Classe | Pontos de Vida Máximos |
|--|---------------------------|
| Bárbaro | 12 + mod. de Constituição |
| Guardião, Guerreiro ou Paladino | 10 + mod. de Constituição |
| Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Ladino ou Monge | 8 + mod. de Constituição |
| Feiticeiro ou Mago | 6 + mod. de Constituição |

A ficha de personagem inclui espaço para anotar seus Pontos de Vida atuais quando você sofre dano, assim como quaisquer Pontos de Vida Temporários que você possa receber. Há também espaço para monitorar Salvaguardas Contra Morte.

Dados de Pontos de Vida. A descrição da sua classe informa o tipo de dado dos Pontos de Vida do seu personagem (ou Dados de Vida, para abreviar); anote isso na sua ficha de personagem. No nível 1, seu personagem tem 1 Dado de Vida. Você pode gastar Dados de Vida durante um Descanso Curto para recuperar Pontos de Vida. Sua ficha de personagem também inclui espaço para anotar quantos Dados de Vida você gastou.

Iniciativa. Anote o modificador de Destreza no espaço para Iniciativa na sua ficha de personagem.

Classe de Armadura. Sem armadura ou escudo, sua Classe de Armadura base é 10 mais seu modificador de Destreza. Se seu equipamento inicial incluir armadura ou um escudo (ou ambos), calcule sua CA usando as regras em “Equipamento”. Uma característica de classe pode fornecer uma maneira diferente de calcular sua CA.

Ataques. Na seção de Armas e Truques de Dano da ficha de personagem, escreva suas armas iniciais. O bônus de jogada de ataque para uma arma com a qual você tem proficiência é um dos seguintes, a menos que a propriedade da arma indique o contrário:

$$\text{Bônus de ataque Corpo a Corpo} = \text{modificador de Força} + \text{Bônus de Proficiência}$$

$$\text{Bônus de ataque à Distância} = \text{modificador de Destreza} + \text{Bônus de Proficiência}$$

Veja em “Equipamento” para conferir o dano e as propriedades das suas armas. Você adiciona o mesmo modificador de atributo que utiliza para os ataques

com uma arma às suas jogadas de dano com essa arma.

Conjuração. Anote tanto a CD para evitar suas magias quanto o bônus de ataque para os ataques que você realiza com elas, usando as seguintes fórmulas:

CD para evitar magia = 8 + modificador de atributo de conjuração + Bônus de Proficiência

Bônus de ataque mágico = modificador de atributo de conjuração + Bônus de Proficiência

O modificador de atributo de conjuração para uma magia é determinado pela característica que lhe confere a capacidade de conjurar a magia.

Espaços de Magia, Truques e Magias Preparadas.

Se sua classe lhe confere a característica Conjuração ou Magia de Pacto, a tabela de características da sua classe mostra o número de espaços de magia disponíveis, quantos truques você conhece e quantas magias você pode preparar. Escolha seus truques e magias preparadas, e anote-os — junto com seu número de espaços de magia — na sua ficha de personagem.

AVANÇO DE NÍVEL

Durante as aventuras, seu personagem obtém experiência, representada por Pontos de Experiência (XP). Um personagem que atinge um total específico de Pontos de Experiência avança em capacidade, o que é chamado de alcançar um nível.

A tabela Evolução do Personagem detalha a quantidade de XP necessária para avançar de nível e o Bônus de Proficiência correspondente a esse nível. Quando o total de XP do seu personagem é igual ou superior a um número na coluna de Pontos de Experiência, você atinge o nível correspondente.

Evolução do Personagem

| Nível | Pontos de Experiência | Bônus de Proficiência |
|-------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 0 | +2 |
| 2 | 300 | +2 |
| 3 | 900 | +2 |
| 4 | 2.700 | +2 |
| 5 | 6.500 | +3 |
| 6 | 14.000 | +3 |
| 7 | 23.000 | +3 |
| 8 | 34.000 | +3 |
| 9 | 48.000 | +4 |
| 10 | 64.000 | +4 |
| 11 | 85.000 | +4 |
| 12 | 100.000 | +4 |
| 13 | 120.000 | +5 |
| 14 | 140.000 | +5 |
| 15 | 165.000 | +5 |
| 16 | 195.000 | +5 |
| 17 | 225.000 | +6 |
| 18 | 265.000 | +6 |

| Nível | Pontos de Experiência | Bônus de Proficiência |
|-------|-----------------------|-----------------------|
| 19 | 305.000 | +6 |
| 20 | 355.000 | +6 |

ADQUIRINDO UM NÍVEL

Ao atingir um nível, siga estas etapas:

- 1: Escolha uma Classe.** A maioria dos personagens avança na mesma classe, mas você pode optar por adquirir um nível em outra classe, utilizando as regras da seção “Multiclasse” mais adiante neste capítulo.
- 2: Ajuste os Pontos de Vida e os Dados de Vida.** Cada vez que você adquire um nível, obtém um dado de vida adicional. Jogue esse dado, adicione seu modificador de Constituição ao resultado e some o total (mínimo de 1) ao seus Pontos de Vida máximos. Em vez de jogar, você pode usar o valor fixo mostrado na tabela Pontos de Vida Fixos por Classe.

Pontos de Vida Fixos por Classe

| Classe | Pontos de Vida por Nível |
|--|--------------------------|
| Bárbaro | 7 + mod. de Constituição |
| Guardião, Guerreiro, Paladino | 6 + mod. de Constituição |
| Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Ladino ou Monge | 5 + mod. de Constituição |
| Feiticeiro ou Mago | 4 + mod. de Constituição |

- 3: Anote Novas Características de Classe.** Consulte a tabela de características da sua classe em “Classes” e anote as características que você adquire no novo nível nesta classe. Faça as escolhas oferecidas por uma nova característica.
- 4: Ajuste o Bônus de Proficiência.** O Bônus de Proficiência de um personagem aumenta em determinados níveis, conforme mostrado na tabela Evolução do Personagem e na tabela de características da sua classe em “Classes”. Quando o seu Bônus de Proficiência aumenta, aumente todos os números na sua ficha de personagem que incluem esses bônus.
- 5: Ajuste os Modificadores de Atributo.** Se você escolher um talento que aumenta um ou mais dos seus valores de atributo, seu modificador de atributo também muda se o novo valor for um número par. Nesse caso, ajuste todos os números na sua ficha de personagem que utilizam esse modificador. Quando seu modificador de Constituição aumenta em 1, seus Pontos de Vida máximos aumentam em 1 para cada nível que você atingiu. Por exemplo, se um personagem atinge o nível 8 e aumenta o valor de Constituição de 17 para 18, o modificador de Constituição aumenta para +4. Os Pontos de Vida máximos do personagem, então, aumentam em 8, além dos Pontos de Vida recebidos ao atingir o nível 8.

ESTÁGIOS DE JOGO

Com cada novo nível, os personagens adquirem novas habilidades que os preparam para enfrentar desafios maiores. À medida que os personagens avançam de nível, o tom do jogo também muda e os riscos da campanha aumentam. Ajuda pensar na trajetória de um personagem (e da campanha) em termos de quatro estágios de jogo, descrevendo a jornada de um personagem de nível 1 que acabou de começar sua jornada de aventureiro até as alturas épicas do nível 20. Esses estágios não têm regras associadas; eles indicam que a experiência de jogo evolui conforme os personagens alcançam níveis.

ESTÁGIO 1 (NÍVEIS 1–4)

No estágio 1, os personagens são aventureiros e aprendizes, embora já se destaquem da população em geral por suas habilidades extraordinárias. Eles aprendem suas características de classe iniciais e escolhem uma subclasse. As ameaças que enfrentam geralmente representam perigo para fazendas ou vilarejos locais.

ESTÁGIO 2 (NÍVEIS 5–10)

No estágio 2, os personagens se tornam aventureiros completos. Os conjuradores adquirem magias icônicas, como *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Reviver os Mortos*. A maioria das classes focadas em combate obtém a habilidade de realizar múltiplos ataques em um turno. Os personagens agora enfrentam perigos que ameaçam cidades e reinos.

ESTÁGIO 3 (NÍVEIS 11–16)

No estágio 3, os personagens alcançaram um nível de poder que os torna especiais entre os aventureiros. No nível 11, muitos conjuradores aprendem magias que alteram a realidade. Outros personagens adquirem características que permitem realizar mais ataques ou fazer coisas mais impressionantes com esses ataques. Esses aventureiros frequentemente enfrentam ameaças a regiões inteiras.

ESTÁGIO 4 (NÍVEIS 17–20)

No estágio 4, os personagens atingem o auge de suas características de classe, tornando-se arquétipos heroicos. O destino do mundo ou até mesmo a ordem do multiverso pode estar em jogo durante suas aventuras.

Talentos Adicionais no Nível 20

Um Mestre pode usar talentos como forma de avanço após os personagens alcançarem o nível 20, proporcionando maior poder àqueles que não têm mais níveis para adquirir. Com essa abordagem, cada personagem obtém um talento à sua escolha a cada 30.000 XP recebidos além de 355.000 XP. Dádivas Épicas são especialmente apropriadas para esses talentos adicionais, mas um jogador pode escolher qualquer talento para o qual seu personagem de nível 20 se qualifique.

COMEÇANDO EM NÍVEIS MAIS ALTOS

Seu Mestre pode iniciar com os personagens do seu grupo em um nível superior a 1. É especialmente recomendado começar no nível 3 se o grupo for composto por jogadores experientes de D&D.

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Criar um personagem de nível mais alto utiliza os mesmos passos de criação de personagem descritos neste capítulo e as regras para avançar além do nível 1 fornecidas na seção “Avanço de Nível”. Você começa com a quantidade mínima de XP necessária para alcançar seu nível inicial. Por exemplo, se o Mestre inicia com você no nível 10, você possui 64.000 XP.

EQUIPAMENTO INICIAL

O Mestre decide se seu personagem começa com mais do que o equipamento padrão para um personagem de nível 1, possivelmente incluindo um ou mais itens mágicos. A tabela Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos serve como guia para o Mestre.

Além disso, consulte seu Mestre sobre quais equipamentos estão disponíveis para compra com seu dinheiro inicial. Por exemplo, as armas de fogo descritas em “Equipamento” são muito caras para personagens de nível 1, mas podem estar disponíveis para compra se o Mestre permitir.

MULTICLASSE

Multiclasse permite que você adquira níveis em várias classes. Com essa regra, você pode optar por obter um nível em uma classe sempre que avançar de nível, ao invés de aumentar seu nível na classe

Equipamento Inicial em Níveis Mais Altos

| Nível Inicial | Equipamento e Dinheiro | Itens Mágicos |
|---------------|--|--|
| 2–4 | Equipamento Inicial Normal | 1 Comum |
| 5–10 | 500 PO mais 1d10 × 25 PO mais equipamento inicial normal | 1 Comum, 1 Incomum |
| 11–16 | 5.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento inicial normal | 2 Comum, 3 Incomum, 1 Raro |
| 17–20 | 20.000 PO mais 1d10 × 250 PO mais equipamento inicial normal | 2 Comum, 4 Incomum, 3 Raro, 1 Muito Raro |

atual. Isso possibilita combinar as habilidades dessas classes para realizar um conceito de personagem que pode não ser refletido em uma única classe.

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar para uma nova classe, você deve ter um valor de pelo menos 13 no atributo primário da nova classe e nas suas classes atuais. Por exemplo, um Bárbaro que decide fazer multiclasse com Druida deve ter valores de Força e Sabedoria de 13 ou mais, já que Força é o atributo primário dos Bárbaros e Sabedoria é o dos Druidas.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O custo em Pontos de Experiência para avançar de nível é baseado no seu nível total de personagem, não no nível de uma classe específica, conforme mostrado na tabela Evolução do Personagem. Por exemplo, se você é um Clérigo de nível 6 / Guerreiro de nível 1, deve adquirir XP suficiente para alcançar o nível 8 antes de poder avançar para o segundo nível como Guerreiro ou para o sétimo nível como Clérigo.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE PONTOS DE VIDA

Você recebe os Pontos de Vida da nova classe conforme descrito para níveis acima de 1. Os Pontos de Vida do nível 1 de uma classe são obtidos apenas quando seu nível total de personagem é 1.

Some os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes para formar sua reserva de Dados de Vida. Se esses dados forem do mesmo tipo, você pode combiná-los. Por exemplo, tanto o Guerreiro quanto o Paladino têm um dado de vida d10, então, se você for um Guerreiro de nível 5 / Paladino de nível 5, tem dez dados d10. Se suas classes fornecerem dados de tipos diferentes, mantenha-os separados. Por exemplo, um Clérigo de nível 5 / Paladino de nível 5 terá cinco dados d8 e cinco dados d10.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Seu Bônus de Proficiência é baseado no seu nível total de personagem, não no nível de uma classe específica, conforme mostrado na tabela Evolução do Personagem. Por exemplo, se você é um Guerreiro de nível 3 / Ladino de nível 2, tem o Bônus de Proficiência de um personagem de nível 5, que é +3.

PROFICIÊNCIAS

Ao adquirir seu primeiro nível em uma classe diferente da classe inicial, você obtém apenas algumas das proficiências iniciais dessa nova classe, conforme detalhado na descrição de cada classe em “Classes”.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Ao adquirir um novo nível em uma classe, você obtém suas características para aquele nível. Algumas características têm regras adicionais quando você realiza multiclasse. Consulte as informações sobre multiclasse incluídas nas descrições de cada uma de suas classes.

Regras especiais se aplicam a Ataque Extra, Conjuração e características (como Defesa Sem Armadura) que oferecem maneiras alternativas de calcular sua Classe de Armadura.

ATAQUE EXTRA

Se você adquirir a característica Ataque Extra de mais de uma classe, as características não se acumulam. Você não pode realizar mais de dois ataques com essa característica, a menos que tenha uma característica que permita isso (como a característica Dois Ataques Extras do Guerreiro).

Da mesma forma, a invocação Lâmina Sedenta do Bruxo, que concede a característica Ataque Extra à sua arma de pacto, não oferece ataques adicionais se você também já tiver Ataque Extra.

CLASSE DE ARMADURA

Se você tiver várias maneiras de calcular sua Classe de Armadura, pode se beneficiar apenas de uma de cada vez. Por exemplo, um Feiticeiro/Monge com a característica de Defesa Sem Armadura do Monge e a Resiliência Dracônica do Feiticeiro deve escolher apenas uma dessas características para calcular sua Classe de Armadura.

CONJURAÇÃO

Sua capacidade de conjurar magias depende parcialmente dos seus níveis combinados em todas as suas classes conjuradoras e parcialmente dos seus níveis individuais nessas classes. Ao realizar multiclasse e ter a característica Conjuração de mais de uma classe, utilize as regras abaixo. Se você usar multiclasse, mas tiver a característica Conjuração apenas em uma classe, siga as regras dessa classe.

Magias Preparadas. Você determina quais magias pode preparar para cada classe individualmente, como se fosse um membro de classe única dessa classe. Por exemplo, se você é um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, pode preparar cinco magias de 1º círculo de Guardião e preparar seis magias de 1º ou 2º círculo de Feiticeiro (além de quatro truques de Feiticeiro).

Cada magia que você prepara está associada a uma de suas classes, e você usa o atributo de conjuração dessa classe quando conjura a magia.

Truques. Se um truque seu aumenta de poder em níveis mais altos, o aumento é baseado no seu nível total de personagem, não no nível em uma classe específica, a menos que a magia indique o contrário.

Espaços de Magia. Você determina seus espaços de magia disponíveis somando o seguinte:

- Todos os seus níveis nas classes Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro e Mago
- Metade dos seus níveis (arredonde para cima) nas classes Guardião e Paladino
- Um terço dos seus níveis de Guerreiro ou Ladino (arredondado para baixo) se você tiver a subclasse Cavaleiro Místico ou Trapaceiro Arcano.

Em seguida, consulte o total de níveis na coluna Círculo da tabela Conjurador Multiclasse. Você utiliza os espaços para aquele círculo para conjurar magias

de um círculo apropriado de qualquer classe cuja característica Conjuração você possui.

Esta tabela pode lhe dar espaços de magia de um círculo mais alto do que as magias que você prepara. Você pode usar esses espaços, mas apenas para conjurar suas magias de círculo inferior. Se uma magia de círculo inferior que você conjurar, como *Mãos Flamejantes*, tiver um efeito aprimorado quando conjurado em um círculo superior, você pode usar o efeito aprimorado normalmente.

Por exemplo, se você é um Guardião de nível 4 / Feiticeiro de nível 3, conta como um personagem de nível 5 ao determinar seus espaços de magia, somando todos os seus níveis como Feiticeiro e metade dos níveis de Guardião. Como mostrado na tabela Conjurador Multiclasse, você tem quatro espaços de magia 1º círculo, três espaços de 2º círculo e dois espaços de 3º círculo. No entanto, você não pode preparar magias 3º círculo, nem pode preparar magias de 2º círculo de Guardião. Você pode usar os espaços de magia desses círculos para conjurar as magias que preparou — e potencialmente aprimorar seus efeitos.

Magia de Pacto. Se você possui a característica Magia de Pacto da classe Bruxo e a característica Conjuração, pode usar os espaços de magia que adquire de Magia de Pacto para conjurar magias que você preparou das classes com a característica Conjuração, e pode usar os espaços de magia que adquire da característica Conjuração para conjurar magias de Bruxo que você preparou.

Conjurador Multiclasse: Espaços de Magia por Círculo de Magia

| Nível | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

BUGIGANGAS

Ao criar seu personagem, você pode jogar uma vez na tabela abaixo para sortear uma bugiganga Minúscula, um item simples, mas que possui um leve toque de mistério. O Mestre também pode usar esta tabela. Pode ajudar a abastecer uma sala em uma masmorra ou encher os bolsos de uma criatura.

Bugigangas

1d100 Bugigangas

| | |
|----|--|
| 01 | Uma mão de goblin mumificada |
| 02 | Um cristal que brilha levemente ao luar |
| 03 | Uma moeda de ouro cunhada em uma terra desconhecida |
| 04 | Um diário escrito em um idioma que você não conhece |
| 05 | Um anel de latão que nunca mancha |
| 06 | Uma antiga peça de xadrez feita de vidro |
| 07 | Um par de dados feitos de ossos de articulação, cada um com o símbolo de um crânio na face que normalmente mostraria seis pontos |
| 08 | Um pequeno ídolo que representa uma criatura aterradora e lhe causa sonhos inquietantes quando você dorme perto dele |
| 09 | Uma mecha de cabelo de alguém |
| 10 | A escritura de um terreno em um reino desconhecido por você |
| 11 | Um bloco pesando 30 gramas produzido de material desconhecido |
| 12 | Uma pequena boneca de tecido espetada com agulhas |
| 13 | Um dente de uma fera desconhecida |
| 14 | Uma escama enorme, talvez de um dragão |
| 15 | Uma pena verde brilhante |
| 16 | Uma antiga carta de adivinhação com imagens semelhantes a você |
| 17 | Um orbe de vidro cheio de fumaça se movimentando |
| 18 | Um ovo com uma casca vermelha e brilhante, pesando 500 gramas |
| 19 | Um tubo que sopra bolhas |
| 20 | Um frasco de vidro contendo um pouco de carne flutuando no fluido de decapagem |
| 21 | Uma caixa de música feita por gnomos que toca uma música que você lembra vagamente da sua infância |
| 22 | Uma estatueta de madeira de um pequenino orgulhoso |
| 23 | Um orbe de bronze com runas estranhas gravadas |
| 24 | Um disco de pedra multicolorido |
| 25 | Um ícone de um corvo prateado |

1d100 Bugigangas

- 26 Uma bolsa contendo quarenta e sete dentes, um dos quais está podre
- 27 Uma lasca de obsidiana que, quando tocada, provoca sensação de calor
- 28 Uma garra de dragão amarrada em um cordão de couro
- 29 Um par de meias velhas
- 30 Um livro em branco cujas páginas se recusam ter tinta, giz, grafite ou qualquer outra marcação gravada
- 31 Um emblema de prata de uma estrela de cinco pontas
- 32 Uma faca que pertencia a um parente
- 33 Um frasco de vidro cheio de pedaços de unhas
- 34 Um dispositivo de metal retangular com dois minúsculos copos de metal em uma extremidade que lança faíscas quando molhado
- 35 Uma luva branca, com adornos, projetada para um ser humano
- 36 Um colete com cem bolsos minúsculos
- 37 Uma pedra sem peso
- 38 Um rascunho desenhado de um goblin
- 39 Um frasco de vidro vazio que cheira a perfume
- 40 Uma pedra preciosa que se parece com um pedaço de carvão quando examinada por alguém que não seja você
- 41 Um pedaço de pano de uma bandeira velha
- 42 Uma insígnia de patente de um legionário perdido
- 43 Um sino de prata sem badalo
- 44 Um canário mecânico dentro de uma lâmpada
- 45 Um baú em miniatura esculpido para parecer que tem vários pés na parte inferior
- 46 Um sprite morto dentro de uma garrafa de vidro transparente
- 47 Uma lata de metal que não tem abertura, mas soa como se estivesse cheia de líquido, areia, aranhas ou vidro quebrado (à sua escolha)
- 48 Um orbe de vidro cheio de água, no qual um peixinho dourado mecânico fica nadando
- 49 Uma colher de prata com um M gravado na pega
- 50 Um apito feito de madeira dourada
- 51 Um escaravelho morto do tamanho da sua mão
- 52 Dois soldados de brinquedo, um sem cabeça
- 53 Uma pequena caixa cheia de botões de diferentes tamanhos
- 54 Uma vela que não pode ser acesa
- 55 Uma gaiola em miniatura sem porta
- 56 Uma chave antiga
- 57 Um mapa de tesouro indecifrável
- 58 Uma empunhadura de uma espada quebrada

1d100 Bugigangas

- 59 Uma pata de coelho
- 60 Um olho de vidro
- 61 Uma breve aparição de uma pessoa de aparência desagradável
- 62 Um crânio de prata do tamanho de uma moeda
- 63 Uma máscara de alabastro
- 64 Um cone de incenso-preto, pegajoso, que fede
- 65 Um gorro de dormir que te dá sonhos agradáveis quando você o usa
- 66 Um único estrepe produzido de osso
- 67 Uma armação dourada de um monóculo sem a lente
- 68 Um cubo de 2,5 centímetros, cada lado com uma cor diferente
- 69 Uma maçaneta de cristal
- 70 Um pacote cheio de pó rosa
- 71 Um fragmento de uma bela canção, escrita como notas musicais em dois pedaços de pergaminho
- 72 Um brinco prateado em formato de lágrima produzido de uma lágrima verdadeira
- 73 Uma casca de ovo pintada com cenas de desgraça em detalhes perturbadores
- 74 Um leque que, quando desdobrado, mostra um gato dormindo
- 75 Um conjunto de tubos produzidos com osso
- 76 Um trevo-de-quatro-folhas pressionado dentro de um livro sobre boas maneiras e etiqueta
- 77 Uma folha de pergaminho sobre a qual é desenhada uma engenhoca mecânica
- 78 Uma bainha ornamentada que não cabe em nenhuma lâmina que você tenha encontrado
- 79 Um convite para uma festa onde aconteceu um assassinato
- 80 Um pentagrama de bronze com uma gravura da cabeça de um rato em seu centro
- 81 Um lenço roxo bordado com o nome de um arquimago
- 82 Metade de uma planta baixa de um templo, um castelo ou outra estrutura
- 83 Um pedaço de pano dobrado que, quando desdobrado, se transforma em um chapéu elegante
- 84 Um recibo de depósito em um banco em uma cidade distante
- 85 Um diário com sete páginas faltando
- 86 Uma caixa prateada de tabaco vazia com a inscrição "sonhos" na tampa
- 87 Um símbolo sagrado de ferro dedicado a um deus desconhecido
- 88 Um livro sobre a ascensão e queda de um herói lendário, com o último capítulo faltando
- 89 Um frasco com sangue de dragão

1d100 Bugigangas

- 90 Uma flecha antiga de estilo élfico
- 91 Uma agulha que nunca entorta
- 92 Um broche ornamentado de estilo anão
- 93 Uma garrafa de vinho vazia com um rótulo bonito que diz: “Vinícola O Mago dos Vinhos e Vinhais, Enlaço do Dragão Vermelho, 331422-W”
- 94 Um mosaico com uma superfície em vidro multicolorido
- 95 Um rato petrificado
- 96 Uma bandeira pirata negra, adornada com uma caveira de dragão e ossos cruzados
- 97 Um minúsculo caranguejo ou aranha mecânicos que se move quando não está sendo observado
- 98 Um frasco de vidro contendo banha com uma etiqueta que diz: “Graxa de Grifo”
- 99 Uma caixa de madeira com um fundo de cerâmica que contém uma minhoca viva com uma cabeça em cada extremidade do corpo
- 00 Uma urna de metal contendo as cinzas de um herói

TALENTOS

DESCRIÇÕES DOS TALENTOS

Os talentos a seguir estão organizados por categoria — Origem, Geral, Estilo de Luta ou Dádiva Épica — e em ordem alfabética dentro de cada categoria.

PARTES DE UM TALENTO

A descrição de um talento contém as seguintes partes, apresentadas após o nome do talento.

Categoria. Um talento pertence a uma categoria, indicada no talento. Se você for instruído a escolher um talento de uma categoria específica, como a categoria Origem, essa categoria deve aparecer sob o nome do talento. Se for instruído a escolher um talento sem especificar uma categoria, você pode escolher qualquer categoria.

Pré-requisito. Para adquirir um talento, você deve atender a qualquer pré-requisito descrito, a menos que uma característica permita que você adquira o talento sem o cumprir. Se um pré-requisito incluir uma classe, você deve ter pelo menos 1 nível naquela classe para adquirir o talento.

Benefício. Os benefícios de um talento são detalhados após qualquer pré-requisito. Se você possui um talento, adquire os benefícios dele.

Repetível. Um talento pode ser adquirido apenas uma vez, a menos que a descrição do talento indique o contrário em uma subseção chamada “Repetível”.

TALENTOS DE ORIGEM

ALERTA

Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Proficiência em Iniciativa. Quando você joga Iniciativa, pode adicionar seu Bônus de Proficiência à jogada.

Troca de Iniciativa. Imediatamente após jogar Iniciativa, você pode trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado voluntário no mesmo combate. Não é possível fazer a troca se você ou o aliado tem a condição Incapacitado.

ATACANTE SELVAGEM

Talento de Origem

Você treinou para causar ataques particularmente nocivos. Uma vez por turno, quando você atinge um alvo com uma arma, pode jogar os dados de dano da arma duas vezes e usar qualquer uma das jogadas contra o alvo.

HABILIDOSO

Talento de Origem

Você adquire proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas à sua escolha.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

INICIADO EM MAGIA

Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Dois Truques. Você aprende dois truques à sua escolha na lista de magias de Clérigo, Druida ou Mago. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as magias deste talento (escolha quando selecionar este talento).

Magia de 1º Círculo. Escolha uma magia de 1º círculo da mesma lista que você selecionou para os truques deste talento. Você tem essa magia sempre preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem um espaço de magia, e você restaura a capacidade de conjurá-la dessa maneira quando completa um Descanso Longo. Você também pode conjurar a magia usando qualquer espaço de magia que tiver.

Substituição de Magia. Sempre que você alcança um novo nível, pode substituir uma das magias que escolheu para este talento por uma magia diferente do mesmo círculo da lista de magias escolhida.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez, mas deve escolher uma lista de magias diferente a cada vez.

TALENTOS GERAIS

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior)

Aumente um valor de atributo à sua escolha em 2, ou aumente dois valores de atributo à sua escolha em 1. Este talento não pode aumentar um valor de atributo acima de 20.

Repetível. Você pode adquirir este talento mais de uma vez.

IMOBILIZADOR

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4 ou superior, Força ou Destreza 13 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 20.

Socar e Imobilizar. Quando você atinge uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da ação Atacar no seu turno, pode usar as opções Dano e Imobilizar apenas uma vez por turno.

Vantagem no Ataque. Você tem Vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura Imobilizada por você.

Imobilizador Veloz. Você não precisa gastar movimento adicional ao mover uma criatura Imobilizada por você se a criatura for do seu tamanho ou menor. Talentos de Estilo de Luta

TALENTOS DE ESTILO DE LUTA

ARQUEARIA

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque com armas à Distância.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você joga dano para um ataque que realiza com uma arma Corpo a Corpo que está empunhando com as duas mãos, pode tratar qualquer 1 ou 2 em um dado de dano como um 3. A arma deve ter a propriedade Duas Mãos ou Versátil para obter este benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você realiza um ataque adicional como resultado de usar uma arma com a propriedade Leve, você pode adicionar seu modificador de atributo ao dano desse ataque, se já não estiver adicionando-o ao dano.

DEFENSIVO

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Enquanto estiver usando armadura Leve, Média ou Pesada, você recebe um bônus de +1 na Classe de Armadura.

TALENTOS DE DÁDIVA ÉPICA

DÁDIVA DA PROEZA EM COMBATE

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Pontaria Inigualável. Quando você erra uma jogada de ataque, em vez disso você acerta. Após usar este benefício, você não pode utilizá-lo novamente até o início do seu próximo turno.

DÁDIVA DA RECORDAÇÃO DE MAGIA

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior, Característica de Conjuração)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 30.

Conjuração Livre. Sempre que você conjurar uma magia com um espaço de magia de 1º a 4º círculo, jogue 1d4. Se o resultado que você tirar for o mesmo que o círculo do espaço, o espaço não é gasto.

DÁDIVA DA VIAGEM DIMENSIONAL

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Passos Fugazes. Imediatamente após executar a ação Atacar ou Usar Magia, você pode se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado à sua vista.

DÁDIVA DA VISÃO VERDADEIRA

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Visão Verdadeira. Você tem Visão Verdadeira com um alcance de 18 metros.

DÁDIVA DO ATAQUE IRRESISTÍVEL

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até no máximo 30.

Superar Defesas. O dano Contundente, Cortante e Perfurante que você causa sempre ignora Resistência.

Golpe Devastador. Quando você tira 20 no d20 para uma jogada de ataque, pode causar dano adicional ao alvo igual ao valor do atributo aumentado por este talento. O tipo de dano adicional é o mesmo do ataque.

DÁDIVA DO DESTINO

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Aprimorar Destino. Quando você ou outra criatura a até 18 metros de você for bem-sucedida ou falhar em um Teste D20, você pode jogar 2d4 e aplicar os resultados como bônus ou penalidade na jogada de d20. Após usar este benefício, você não pode utilizá-lo novamente até jogar iniciativa ou completar um Descanso Curto ou Longo.

DÁDIVA DO ESPÍRITO DA NOITE

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19 ou superior)

Você adquire os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo à sua escolha em 1, até no máximo 30.

Fundir-se com Sombras. Enquanto estiver em Meia-luz ou Escuridão, você pode se conceder a condição Invisível como uma Ação Bônus. A condição encerra imediatamente após você executar uma ação, uma Ação Bônus ou uma Reação.

Forma Sombria. Enquanto estiver em Meia-luz ou Escuridão, você tem Resistência a todos os danos, exceto Psíquico e Radiante.

EQUIPAMENTO

MOEDAS

Os personagens geralmente encontram moedas em suas aventuras e podem gastá-las em lojas, estalagens e outros estabelecimentos. As moedas vêm em diferentes denominações com base no valor relativo de seu material. A tabela Valores das Moedas lista as moedas e quanto elas valem em relação à Peça de Ouro, que é a moeda principal do jogo. Por exemplo, 100 Peças de Cobre valem 1 Peça de Ouro.

Uma moeda pesa cerca de dez gramas, então cem moedas pesam um quilo.

Valores das Moedas

| Moeda | Valor em PO |
|----------------------|-------------|
| Peça de Cobre (PC) | 1/100 |
| Peça de Prata (PP) | 1/10 |
| Peça de Electro (PE) | 1/2 |
| Peça de Ouro (PO) | 1 |
| Peça de Platina (PL) | 10 |

ARMAS

A tabela Armas nesta seção mostra as principais armas do jogo. A tabela lista o custo e o peso de cada arma, bem como os seguintes detalhes:

Categoria. Cada arma se enquadra em uma categoria:

Simples ou Marcial. Proficiências com armas geralmente estão vinculadas a uma dessas categorias.

Por exemplo, você pode ter proficiência com armas Simples.

Corpo a Corpo ou à Distância. Uma arma é classificada como Corpo a Corpo ou à Distância. Uma arma Corpo a Corpo é usada para atacar um alvo a até 1,5 metro, enquanto uma arma à Distância é usada para atacar a uma distância maior.

Dano. A tabela lista a quantidade de dano que uma arma causa quando um atacante acerta um ataque com ela, bem como o tipo desse dano.

Maestria. Cada arma tem uma propriedade de maestria, que é definida na seção “Propriedades de Maestria” mais adiante neste capítulo. Para usar essa propriedade, você deve ter uma característica que permita usá-la.

Propriedades. Quaisquer propriedades que uma arma possua são listadas na coluna Propriedades. Cada propriedade é definida na seção “Propriedades”.

VENDENDO EQUIPAMENTO

O equipamento é vendido pela metade de seu preço. Em contraste, bens comerciais e objetos de valor - como pedras preciosas e objetos de arte - mantêm seu preço total no mercado. O capítulo “Itens Mágicos” traz os preços para itens mágicos.

PROFICIÊNCIA EM ARMAS

Qualquer um pode empunhar uma arma, mas você deve ter proficiência com ela para adicionar seu Bônus de Proficiência a uma jogada de ataque que você faz com ela. As características de um personagem do jogador podem fornecer proficiências em arma. Um monstro é proficiente com qualquer arma que esteja em seu bloco de estatísticas.

PROPRIEDADES

Aqui estão as definições das propriedades na coluna Propriedades da tabela Armas.

ACUIDADE

Ao realizar um ataque com uma arma que possui Acuidade, utilize seu modificador de Força ou Destreza, à sua escolha, para as jogadas de ataque e dano. Você deve aplicar o mesmo modificador em ambas as jogadas.

ALCANCE

Uma arma com Alcance possui um alcance indicado entre parênteses após a propriedade Munição ou Arremesso. O alcance apresenta dois números: o primeiro representa o alcance normal da arma em metros, enquanto o segundo indica o alcance máximo. Ao atacar um alvo que esteja além do alcance normal, você tem Desvantagem na jogada de ataque. Não é possível atacar um alvo que esteja além do alcance máximo.

ARREMESSO

Se uma arma possui a propriedade Arremesso, você pode arremessá-la para realizar um ataque à distância, e pode sacar essa arma como parte do ataque. Se a arma for corpo a corpo, utilize o mesmo modificador de atributo para as jogadas de ataque e dano que você emprega ao realizar um ataque corpo a corpo com essa arma.

DUAS MÃOS

Uma arma de Duas Mãos exige o uso de duas mãos ao atacar com ela.

EXTENSÃO

Uma arma de Extensão adiciona 1,5 metro ao seu alcance ao atacar com ela, bem como ao determinar seu alcance para realizar Ataques de Oportunidade com ela.

LEVE

Ao executar a ação Atacar em seu turno e usar uma arma Leve, você pode realizar um ataque adicional como uma Ação Bônus mais tarde no mesmo turno. Esse ataque adicional deve ser realizado com uma arma Leve diferente, e você não adiciona seu modificador de atributo ao dano do ataque adicional, a menos que esse modificador seja negativo. Por exemplo, você pode atacar com uma Espada Curta em uma mão e uma Adaga na outra executando a ação Atacar e uma Ação Bônus, mas não adiciona seu modificador de Força ou Destreza à jogada de dano da Ação Bônus, a menos que esse modificador seja negativo.

MUNIÇÃO

Você só pode usar uma arma com a propriedade Munição para realizar um ataque à distância se tiver munição disponível. O tipo de munição necessária é especificado junto ao alcance da arma. Cada ataque gasta uma peça de munição. Sacar a munição é parte do ataque (você precisa de uma mão livre para carregar uma arma com uma mão). Após uma luta, você pode gastar 1 minuto para recuperar metade da munição (arredondado para baixo) que utilizou na luta; o restante é perdido.

PESADA

Você tem Desvantagem em jogadas de ataque com uma arma Pesada se for uma arma Corpo a Corpo e seu valor de Força for inferior a 13, ou se for uma arma à Distância e seu valor de Destreza for inferior a 13.

RECARGA

Você pode disparar apenas uma única peça de munição de uma arma com Recarga ao executar uma ação, uma Ação Bônus ou uma Reação para dispará-la, independentemente do número de ataques que você normalmente pode realizar.

VERSÁTIL

Uma arma Versátil pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano entre parênteses aparece com a propriedade. A arma causa esse dano quando usada com as duas mãos ao realizar um ataque corpo a corpo.

PROPRIEDADES DE MAESTRIA

Cada arma possui uma propriedade de maestria, que só pode ser utilizada por um personagem que tenha uma característica, como Maestria em Armas, que desbloqueie a propriedade para o personagem. As propriedades estão definidas abaixo.

AFLIGIR

Se você atingir uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você tem Vantagem em sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

ÁGIL

Ao realizar o ataque adicional da propriedade Leve, você pode fazê-lo como parte da ação Atacar, em vez de uma Ação Bônus. Esse ataque adicional só pode ser realizado uma vez por turno.

DERRUBAR

Se você atingir uma criatura com esta arma, você pode forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de

ARMAS IMPROVISADAS

Se você usar um objeto — como uma perna de mesa, frigideira ou garrafa — como uma arma improvisada, veja “Armas Improvisadas” no glossário de regras. Veja também essas regras se você empunhar uma arma de uma maneira incomum, como usar uma arma à Distância para realizar um ataque corpo a corpo.

Constituição (CD 8 mais o modificador de atributo usado para realizar a jogada de ataque e seu Bônus de Proficiência). Se falhar, a criatura tem a condição Caído.

DRENAR

Se você atingir uma criatura com esta arma, essa criatura tem Desvantagem na próxima jogada de ataque dela antes do início do seu próximo turno.

EMPURRAR

Se atingir uma criatura com esta arma, você pode empurrá-la até 3 metros para longe de você se a criatura for Grande ou menor.

GARANTIDO

Se sua jogada de ataque com esta arma errar uma criatura, você pode causar dano a essa criatura igual ao modificador de atributo que utilizou para realizar a jogada de ataque. Este dano é do mesmo tipo causado pela arma, e só pode ser aumentado se o modificador de atributo for incrementado.

LENTIDÃO

Se você atingir uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você pode reduzir o Deslocamento da criatura atingida em 3 metros até o início do seu próximo turno. Se a criatura for atingida mais de uma vez por armas que tenham essa propriedade, a redução de Deslocamento não excede 3 metros.

TRESPASSAR

Se atingir uma criatura com uma jogada de ataque corpo a corpo usando esta arma, você pode realizar uma jogada de ataque corpo a corpo com a mesma arma contra uma segunda criatura a até 1,5 metro da primeira que também esteja ao seu alcance. Se acertar, a segunda criatura sofre o dano da arma, mas você não adiciona seu modificador de atributo a esse dano, a menos que esse modificador seja negativo. Você pode realizar esse ataque adicional apenas uma vez por turno.

ARMADURAS

A tabela Armaduras detalha as principais armaduras do jogo. A tabela inclui o custo e o peso da armadura, bem como os seguintes detalhes:

Categoria. Cada tipo de armadura se enquadra em uma categoria: Leve, Média ou Pesada. A categoria determina quanto tempo leva para vestir ou despir a armadura (conforme mostrado na tabela).

Classe de Armadura (CA). A coluna CA da tabela informa qual é a sua CA base quando você usa um tipo de armadura. Por exemplo, se você usar Armadura de Couro, sua CA base é 11 mais seu modificador de Destreza, enquanto sua CA é 16 se for uma Cota de Malha.

Força. Se a tabela mostrar um valor de Força na coluna Força para um tipo de armadura, essa armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou superior ao valor indicado.

Armas

| Nome | Dano | Propriedades | Maestria | Peso | Custo |
|-------------------------------------|-----------------|--|-----------|--------|--------|
| <i>Armas Simples Corpo a Corpo</i> | | | | | |
| Adaga | 1d4 Perfurante | Acuidade, Arremesso (Alcance 6/18), Leve | Ágil | 0,5 kg | 2 PO |
| Azagaia | 1d6 Perfurante | Arremesso (Alcance 9/36) | Lentidão | 1 kg | 5 PP |
| Cajado | 1d6 Contundente | Versátil (1d8) | Derrubar | 2 kg | 2 PP |
| Clava | 1d4 Contundente | Leve | Lentidão | 1 kg | 1 PP |
| Clava Grande | 1d8 Contundente | Duas Mãos | Empurrar | 5 kg | 2 PP |
| Foice | 1d4 Cortante | Leve | Ágil | 1 kg | 1 PO |
| Lança | 1d6 Perfurante | Arremesso (Alcance 6/18), Versátil (1d8) | Drenar | 1,5 kg | 1 PO |
| Maça | 1d6 Contundente | — | Drenar | 2 kg | 5 PO |
| Machadinha | 1d6 Cortante | Arremesso (Alcance 6/18), Leve | Afligir | 1 kg | 5 PO |
| Martelo Leve | 1d4 Contundente | Arremesso (Alcance 6/18), Leve | Ágil | 1 kg | 2 PO |
| <i>Armas Simples à Distância</i> | | | | | |
| Arco Curto | 1d6 Perfurante | Duas Mãos, Munição (Alcance 24/96; Flecha) | Afligir | 1 kg | 25 PO |
| Besta Leve | 1d8 Perfurante | Duas Mãos, Munição (Alcance 24/96; Virote), Recarga | Lentidão | 2,5 kg | 25 PO |
| Dardo | 1d4 Perfurante | Acuidade, Arremesso (Alcance 6/18), | Afligir | 150 g | 5 PC |
| Funda | 1d4 Contundente | Munição (Alcance 9/36; Bala) | Lentidão | — | 1 PP |
| <i>Armas Marciais Corpo a Corpo</i> | | | | | |
| Alabarda | 1d10 Cortante | Duas Mãos, Extensão, Pesada | Trespasar | 3 kg | 20 PO |
| Chicote | 1d4 Cortante | Acuidade, Extensão | Lentidão | 1,5 kg | 2 PO |
| Cimitarra | 1d6 Cortante | Acuidade, Leve | Ágil | 1,5 kg | 25 PO |
| Espada Curta | 1d6 Perfurante, | Acuidade, Leve | Afligir | 1 kg | 10 PO |
| Espada Grande | 2d6 Cortante | Duas Mãos, Pesada | Garantido | 3 kg | 50 PO |
| Espada Longa | 1d8 Cortante | Versátil (1d10) | Drenar | 1,5 kg | 15 PO |
| Glaive | 1d10 Cortante | Duas Mãos, Extensão, Pesada | Garantido | 3 kg | 20 PO |
| Lança de Montaria | 1d10 Perfurante | Duas Mãos (a menos que montado), Extensão, Pesada | Derrubar | 3 kg | 10 PO |
| Lança Longa | 1d10 Perfurante | Duas Mãos, Extensão, Pesada | Empurrar | 9 kg | 5 PO |
| Maça Estrela | 1d8 Perfurante | — | Drenar | 2 kg | 15 PO |
| Machado de Batalha | 1d8 Cortante | Versátil (1d10) | Derrubar | 2 kg | 10 PO |
| Machado Grande | 1d12 Cortante | Duas Mãos, Pesada | Trespasar | 3,5 kg | 30 PO |
| Malho | 2d6 Contundente | Duas Mãos, Pesada | Derrubar | 5 kg | 10 PO |
| Mangual | 1d8 Contundente | — | Drenar | 1 kg | 10 PO |
| Martelo de Guerra | 1d8 Contundente | Versátil (1d10) | Empurrar | 2,5 kg | 15 PO |
| Picaretas de Guerra | 1d8 Perfurante | Versátil (1d10) | Drenar | 1 kg | 5 PO |
| Rapieira | 1d8 Perfurante | Acuidade | Afligir | 1 kg | 25 PO |
| Tridente | 1d8 Perfurante | Arremesso (Alcance 6/18), Versátil (1d10) | Derrubar | 2 kg | 5 PO |
| <i>Armas Marciais à Distância</i> | | | | | |
| Arco Longo | 1d8 Perfurante | Duas Mãos, Munição (Alcance 45/180; Flecha), Pesada | Lentidão | 1 kg | 50 PO |
| Besta de Mão | 1d6 Perfurante | Leve, Munição (Alcance 9/36; Virote), Recarga | Empurrar | 1,5 kg | 75 PO |
| Besta Pesada | 1d10 Perfurante | Duas Mãos, Munição (Alcance 30/120; Virote), Pesada, Recarga | Lentidão | 9 kg | 50 PO |
| Mosquete | 1d12 Perfurante | Duas Mãos, Munição (Alcance 12/36; Bala), Recarga | Lentidão | 5 kg | 500 PO |
| Pistola | 1d10 Perfurante | Munição (Alcance 9/27; Bala), Recarga | Afligir | 1,5 kg | 250 PO |
| Zarabatana | 1 Perfurante | Munição (Alcance 7,5/30; Agulha), Recarga | Afligir | 0,5 kg | 10 PO |

Furtividade. Se a tabela mostra “Desvantagem” na coluna Furtividade para um tipo de armadura, o usuário tem Desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

TREINAMENTO COM ARMADURA

Qualquer um pode vestir uma armadura ou segurar um Escudo, mas apenas aqueles com treinamento podem usá-los de forma eficaz, conforme explicado abaixo. A classe de um personagem e outras características determinam o treinamento com armadura do personagem. Um monstro tem treinamento com qualquer armadura em seu bloco de estatísticas.

ARMADURA LEVE, MÉDIA OU PESADA

Se você usar armadura Leve, Média ou Pesada e não tiver treinamento com ela, você tem Desvantagem em qualquer Teste de D20 que envolva Força ou Destreza, e não pode conjurar magias.

ESCUDO

Você adquire o benefício de Classe de Armadura de um Escudo somente se tiver treinamento com ele.

UM DE CADA VEZ

Uma criatura pode usar apenas uma armadura e empunhar apenas um Escudo de cada vez.

FERRAMENTAS

Uma ferramenta ajuda você a realizar testes de atributo de forma especializada, fabricar certos itens ou ambos. A descrição de uma ferramenta inclui o custo e o peso da ferramenta, bem como as seguintes descrições:

Atributo. Esta descrição indica o atributo a ser usado ao realizar um teste de atributo com a ferramenta.

Usar Objeto. Esta descrição indica as coisas que você pode realizar com a ferramenta ao executar a ação Usar Objeto. Você pode realizar uma dessas coisas toda vez que agir. Esta descrição também fornece a CD para a ação.

Fabricação. Esta descrição indica se e o que você pode fabricar com a ferramenta. Para regras de fabricação, veja “Fabricação de Equipamentos” mais adiante neste capítulo.

Variantes. Esta descrição aparece se a ferramenta tiver variantes indicadas. Cada uma requer uma proficiência separada.

PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTAS

Se você tem proficiência com uma ferramenta, adicione seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que use a ferramenta. Se você tem proficiência em uma perícia usada com esse teste, também tem Vantagem no teste.

Suas características podem lhe dar proficiência com uma ferramenta. Um monstro tem proficiência com qualquer ferramenta em seu próprio bloco de estatísticas.

FERRAMENTAS DE ARTESÃO

Ferramentas de Artesão são focadas na fabricação de itens e em mercadorias. Cada uma dessas ferramentas requer uma proficiência separada.

FERRAMENTAS DE CARPINTEIRO (8 PO)

Atributo: Força **Peso:** 3 kg

Usar Objeto: Selar ou abrir uma porta ou recipiente (CD 20)

Fabricação: Ariete Portável, Baliza, Barril, Baú, Cajado, Clava, Clava Grande, Escada, Tocha

Armaduras

| Armadura | Classe de Armadura (CA) | Força | Furtividade | Peso | Custo |
|---|----------------------------------|--------|-------------|--------|----------|
| <i>Armadura Leve (1 Minuto para Vestir ou Despir)</i> | | | | | |
| Acolchoada | 11 + modificador de Des | — | Desvantagem | 4 kg | 5 PO |
| Couro | 11 + modificador de Des | — | — | 5 kg | 10 PO |
| Couro Batido | 12 + modificador de Des | — | — | 6,5 kg | 45 PO |
| <i>Armadura Média (5 Minutos para Vestir e 1 Minuto para Despir)</i> | | | | | |
| Gibão de Peles | 12 + modificador de Des (máx. 2) | — | — | 6 kg | 10 PO |
| Cota de Malha Parcial | 13 + modificador de Des (máx. 2) | — | — | 10 kg | 50 PO |
| Loriga de Escamas | 14 + Modificador de Des (máx. 2) | — | Desvantagem | 22 kg | 50 PO |
| Couraça Peitoral | 14 + Modificador de Des (máx. 2) | — | — | 10 kg | 400 PO |
| Placas Parcial | 15 + Modificador de Des (máx. 2) | — | Desvantagem | 20 kg | 750 PO |
| <i>Armadura Pesada (10 Minutos para Vestir e 5 Minutos para Despir)</i> | | | | | |
| Cota de Anéis | 14 | — | Desvantagem | 20 kg | 30 PO |
| Cota de Malha | 16 | For 13 | Desvantagem | 27 kg | 75 PO |
| Armadura de Tala | 17 | For 15 | Desvantagem | 30 kg | 200 PO |
| Placas | 18 | For 15 | Desvantagem | 32 kg | 1.500 PO |
| <i>Escudo (Ação Usar Objeto para Equipar ou Desequipar)</i> | | | | | |
| Escudo | 2 | — | — | 3 kg | 10 PO |

FERRAMENTAS DE CARTÓGRAFO (15 PO)

Atributo: Sabedoria **Peso:** 3 kg

Usar Objeto: Elaborar o mapa de uma pequena área (CD 15)

Fabricação: Mapa

FERRAMENTAS DE COUREIRO (5 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Moldar a estética de um item de couro (CD 10)

Fabricação: Algiveira, Aljava, Armadura de Couro, Armadura de Couro Batido, Cantil, Chicote, Estojo de Mapa ou Pergaminho, Estojo de Viotes de Besta, Funda, Gibão de Peles, Mochila, Pergaminho

FERRAMENTAS DE ENTALHADOR (1 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Entalhar um padrão em madeira (CD 10)

Fabricação: Armas à Distância (exceto Funda, Mosquete e Pistola), Cajado, Caneta Tinteiro, Clava, Clava Grande, Dardos, Flechas, Foco Arcano, Foco Druídico, Viotes

FERRAMENTAS DE FERREIRO (20 PO)

Atributo: Força **Peso:** 4 kg

Usar Objeto: Forçar a abertura de uma porta ou recipiente (CD 20)

Fabricação: qualquer arma Corpo a Corpo (exceto Cajado, Chicote, Clava, Clava Grande), armadura Média (exceto Gibão de Peles), armadura Pesada, Arpéu e Gancho, Balas de Arma de Fogo, Balas de Funda, Balde, Corrente, Esferas de Metal, Estacas de Ferro, Estrepes, Panela de Ferro, Pé de Cabra

FERRAMENTAS DE FUNILEIRO (50 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 5 kg

Usar Objeto: Monte um item Minúsculo composto de sucata, que se desfaz em 1 minuto (CD 20)

Fabricação: Apito Sinalizador, Armadilha de Caça, Cadeado ou Fechadura, Caixa para Fogo, Espelho, Grilhões, Lanterna Coberta, Lanterna Foca-Facho, Mosquete, Pá, Pistola, Pote, Sino

FERRAMENTAS DE JOALHEIRO (25 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 1 kg

Usar Objeto: Discernir o valor de uma gema (CD 15)

Fabricação: Foco Arcano, Símbolo Sagrado

FERRAMENTAS DE OLEIRO (10 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 1,5 kg

Usar Objeto: Discernir como um objeto de cerâmica foi manuseado nas últimas 24 horas (CD 15)

Fabricação: Jarro, Lâmpada

FERRAMENTAS DE PEDREIRO (10 PO)

Atributo: Força **Peso:** 4 kg

Usar Objeto: Cinzelar um símbolo ou buraco na pedra (CD 10)

Fabricação: Roldana e Polias

FERRAMENTAS DE SAPATEIRO (5 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Modificar calçado para conceder Vantagem no próximo teste de Destreza (Acrobacia) do usuário (CD 10)

Fabricação: Kit de Escalada

FERRAMENTAS DE TECELÃO (1 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Reparar um rasgo em uma roupa (CD 10) ou costurar um ornamento Minúsculo (CD 10)

Fabricação: Armadura Acolchoada, Cesta, Cobertor, Saco de Dormir, Roupas Finas, Rede, Túnica, Corda, Saca, Cordão, Tenda, Roupas de Viagem

FERRAMENTAS DE VIDREIRO (30 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Discernir como um objeto de vidro foi manuseado nas últimas 24 horas (CD 15)

Fabricação: Frasco, Jarro, Luneta, Lupa

SUPRIMENTOS DE ALQUIMISTA (50 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 4 kg

Usar Objeto: Identificar uma substância (CD 15) ou iniciar um incêndio (CD 15)

Fabricação: Ácido, Bolsa de Componentes, Fogo Alquímico, Óleo, Papel, Perfume

SUPRIMENTOS DE CALÍGRAFO (10 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Escrever texto com uma caligrafia que protege contra falsificação (CD 15)

Fabricação: Pergaminho Mágico, Tinta

SUPRIMENTOS DE CERVEJEIRO (20 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 4,5 kg

Usar Objeto: Detectar bebida envenenada (CD 15) ou identificar álcool (CD 10)

Fabricação: Antitoxina

SUPRIMENTOS DE PINTOR (10 PO)

Atributo: Sabedoria **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Fazer uma pintura reconhecível de algo que você viu (CD 10)

Fabricação: Foco Druídico, Símbolo Sagrado

UTENSÍLIOS DE COZINHEIRO (1 PO)

Atributo: Sabedoria **Peso:** 4 kg

Usar Objeto: Melhorar o sabor dos alimentos (CD 10) ou detectar alimentos estragados ou envenenados (CD 15)

Fabricação: Rações

OUTRAS FERRAMENTAS

Essas ferramentas ajudam em aventuras e outras atividades.

FERRAMENTAS DE LADRÃO (25 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 0,5 kg

Usar Objeto: Abrir uma fechadura (CD 15) ou desarmar uma armadilha (CD 15)

FERRAMENTAS DE NAVEGADOR (25 PO)

Atributo: Sabedoria **Peso:** 1 kg

Usar Objeto: Traçar uma rota (CD 10) ou determinar a posição observando as estrelas (CD 15)

INSTRUMENTO MUSICAL (VARIA)

Atributo: Carisma **Peso:** Varia

Usar Objeto: Tocar uma música conhecida (CD 10) ou improvisar uma música (CD 15)

Variantes: Alaúde (35 PO, 1 kg), Flauta (2 PO, 0,5 kg), Flauta de Pan (12 PO, 1 kg), Gaita de Foles (30 PO, 3 kg), Lira (30 PO, 1 kg), Oboé (2 PO, 0,5 kg), Tambor (6 PO, 1,5 kg), Trombeta (3 PO, 1 kg), Violino (30 PO, 0,5 kg), Xilofone (25 PO, 5 kg)

KIT DE DISFARCE (25 PO)

Atributo: Carisma **Peso:** 1,5 kg

Usar Objeto: Aplicar maquiagem (CD 10)

Fabricação: Fantasia

KIT DE FALSIFICAÇÃO (15 PO)

Atributo: Destreza **Peso:** 2,5 kg

Usar Objeto: Imitar 10 ou menos palavras escritas de outra pessoa (CD 15) ou duplicar um selo de cera (CD 20)

KIT DE HERBALISMO (5 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 1,5 kg

Usar Objeto: Identificar uma planta (CD 10)

Fabricação: Antitoxina, Kit de Curandeiro, Poção de Cura, Vela

KIT DE JOGOS (VARIA)

Atributo: Sabedoria **Peso:** —

Usar Objeto: Discernir se alguém está trapaceando (CD 10) ou ganhar o jogo (CD 20)

Variantes: Dados (1 PP), Xadrez-do-Dragão (1 PO), Baralho (5 PP), Conjunto do Jogo dos Três Dragões (1 PO)

KIT DE VENENO (50 PO)

Atributo: Inteligência **Peso:** 1 kg

Usar Objeto: Detectar um objeto envenenado (CD 10)

Fabricação: Veneno Básico

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

A tabela Equipamentos de Aventura nesta seção inclui equipamentos que geralmente são úteis em suas aventuras. Esses itens são descritos aqui em ordem alfabética, com o preço de um item aparecendo após seu nome.

ÁCIDO (25 PO)

Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques arremessando um frasco de Ácido. Ataque uma criatura ou objeto à sua vista a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência) ou sofre 2d6 pontos de dano Ácido.

ÁGUA BENTA (25 PO)

Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques arremessando um pote de Água Benta. Escolha como alvo uma criatura à sua vista a até 6

metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência) ou sofre 2d8 pontos de dano Radiante se for um Ífero ou um Morto-vivo.

ALGIBEIRA (5 PP)

Uma Algibeira comporta até 3 kg em um volume de 6 litros.

ALJAVA (1 PO)

Uma Aljava armazena até 20 Flechas.

ANTITOXINA (50 PO)

Como uma Ação Bônus, você pode beber um frasco de Antitoxina para obter Vantagem nas salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Envenenado por 1 hora.

APITO SINALIZADOR (5 PC)

Quando soprado como uma ação Usar Objeto, um Apito Sinalizador produz um som que pode ser ouvido a até 180 metros de distância.

ARÍETE PORTÁVEL (4 PO)

Você pode usar um Aríete Portável para arrombar portas. Ao fazer isso, você recebe um bônus de +4 no teste de Força. Outro personagem pode ajudá-lo a usar o Aríete, concedendo-lhe Vantagem nesse teste.

ARMADILHA DE CAÇA (5 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode armar uma Armadilha de Caça, que é um anel de aço dentado que se fecha quando uma criatura pisa em uma placa de pressão no centro. A armadilha é presa em uma corrente pesada a um objeto imóvel, como uma árvore ou um espigão cravado no chão. Uma criatura que pisa no prato deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13 ou sofre 1d4 de dano Perfurante e tem o Deslocamento reduzido a 0 até o início de seu próximo turno. Depois disso, até que a criatura se liberte da armadilha, o movimento dela é limitado pelo comprimento da corrente (normalmente 1 metro). Uma criatura pode executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) CD 13, libertando-se ou libertando outra criatura ao alcance dela em caso de sucesso. Cada falha causa 1 ponto de dano Perfurante à criatura presa.

ARPÉU (2 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode arremessar um Arpéu em um corrimão, uma borda ou outra superfície na qual pode ser ancorado, a até 15 metros de você, e o arpéu se ancora se você for bem-sucedido em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 13. Se você amarrar uma corda no gancho, poderá escalá-la.

BALDE (5 PC)

Um Balde armazena até 0,3 metro cúbico de conteúdo.

BALIZA (5 PC)

Uma Baliza tem 3 metros de comprimento. Você pode usá-la para tocar algo a até 3 metros de distância. Se precisar realizar um teste de Força (Atletismo) como

Equipamento de Aventura

| Item | Peso | Custo |
|----------------------------|-------------|-------|
| Ácido | 0,5 kg | 25 PO |
| Água Benta | 0,5 kg | 25 PO |
| Algibeira | 0,5 kg | 5 PP |
| Aljava | 0,5 kg | 1 PO |
| Antitoxina | — | 50 PO |
| Apito Sinalizador | — | 5 PC |
| Ariete Portável | 16,5 kg | 4 PO |
| Armadilha de Caça | 12,5 kg | 5 PO |
| Arpéu | 2 kg | 2 PO |
| Balde | 1 kg | 5 PC |
| Baliza | 3,5 kg | 5 PC |
| Barril | 35 kg | 2 PO |
| Baú | 12,5 kg | 5 PO |
| Bolsa de Componentes | 1 kg | 25 PO |
| Cadeado | 0,5 kg | 10 PO |
| Caixa para Fogo | 0,5 kg | 5 PP |
| Caneta Tinteiro | — | 2 PC |
| Cantil (cheio) | 2,5 kg | 2 PP |
| Cesta | 1 kg | 4 PP |
| Cobertor | 1,5 kg | 5 PP |
| Corda | 2,5 kg | 1 PO |
| Cordão | — | 1 PP |
| Corrente | 5 kg | 5 PO |
| Escada | 12,5 kg | 1 PP |
| Esferas de Metal | 1 kg (saco) | 1 PO |
| Espelho | 250 g | 5 PO |
| Estacas de Ferro | 2,5 kg | 1 PO |
| Estojo, Mapa ou Pergaminho | 0,5 kg | 1 PO |
| Estojo, Virote de Besta | 0,5 kg | 1 PO |
| Estrepes | 1 kg (saco) | 1 PO |
| Foco Arcano | Varia | Varia |
| Foco Druídico | Varia | Varia |
| Fogo Alquímico | 0,5 kg | 50 PO |
| Frasco | — | 1 PO |
| Garrafa de Vidro (1 litro) | 1 kg | 2 PO |
| Grilhões | 3 kg | 2 PO |
| Jarro (4 litros) | 2 kg | 2 PC |
| Kit de Artista | 29 kg | 40 PO |
| Kit de Assaltante | 21 kg | 16 PO |
| Kit de Aventureiro | 27,5 kg | 10 PO |
| Kit de Curandeiro | 1,5 kg | 5 PO |
| Kit de Diplomata | 19,5 kg | 39 PO |

| Item | Peso | Custo |
|---------------------------------------|---------|----------|
| Kit de Erudito | 11 kg | 40 PO |
| Kit de Escalada | 6 kg | 25 PO |
| Kit de Explorador de Masmorras | 27,5 kg | 12 PO |
| Kit de Sacerdote | 14,5 kg | 33 PO |
| Lâmpada | 0,5 kg | 5 PP |
| Lanterna Coberta | 1 kg | 5 PO |
| Lanterna Foca-facho | 1 kg | 10 PO |
| Livro | 2,5 kg | 25 PO |
| Luneta | 0,5 kg | 1.000 PO |
| Lupa | — | 100 PO |
| Mapa | — | 1 PO |
| Mochila | 2,5 kg | 2 PO |
| Munição | Varia | Varia |
| Óleo | 0,5 kg | 1 PP |
| Pá | 2,5 kg | 2 PO |
| Papel | — | 2 PP |
| Pé de Cabra | 2,5 kg | 2 PO |
| Perfume | — | 5 PO |
| Pergaminho | — | 1 PP |
| <i>Pergaminho Mágico (1° Círculo)</i> | — | 50 PO |
| <i>Pergaminho Mágico (Truque)</i> | — | 30 PO |
| <i>Poção de Cura</i> | 250 g | 50 PO |
| Pote | 0,5 kg | 2 PC |
| Pote, Ferro | 5 kg | 2 PO |
| Rações | 1 kg | 5 PP |
| Rede | 1,5 kg | 1 PO |
| Roldana e Polias | 2,5 kg | 1 PO |
| Roupas, Fantasia | 2 kg | 5 PO |
| Roupas, Finas | 3 kg | 15 PO |
| Roupas, Viagem | 2 kg | 2 PO |
| Saca | 250 g | 1 PC |
| Saco de Dormir | 3,5 kg | 1 PO |
| Símbolo Sagrado | Varia | Varia |
| Sino | — | 1 PO |
| Tenda | 10 kg | 2 PO |
| Tinta | — | 10 PO |
| Tocha | 0,5 kg | 1 PC |
| Túnica | 2 kg | 1 PO |
| Vela | — | 1 PC |
| Veneno Básico | — | 100 PO |

parte de um Salto em Altura ou Salto em Distância, você pode utilizar a Baliza para se impulsionar, recebendo Vantagem no teste.

BARRIL (2 PO)

Um Barril armazena até 160 litros de líquido ou até 0,16 metro cúbico de produtos secos.

BAÚ (5 PO)

Um Baú armazena até 0,35 metros cúbicos (ou 350 litros) de conteúdo.

BOLSA DE COMPONENTES (25 PO)

Uma Bolsa de Componentes é à prova d'água e cheia de compartimentos que contêm todos os componentes Materiais sem custo de suas magias.

CADEADO (10 PO)

Um Cadeado vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura pode usar Ferramentas de Ladrão para abrir este Cadeado com um teste bem-sucedido de Destreza (Prestidigitação) CD 15.

CAIXA PARA FOGO (5 PP)

Uma Caixa para Fogo é um pequeno recipiente contendo pedra de sílex, aço contra fogo e material muito seco e altamente inflamável (geralmente pano seco embebido em óleo leve) usado para acender um fogo. Usá-lo para acender uma Lâmpada, Lanterna, Tocha ou Vela — ou qualquer outra coisa com combustível exposto — requer uma Ação Bônus. Acender qualquer outro fogo leva 1 minuto.

CANETA TINTEIRO (2 PC)

Usando Tinta, uma Caneta Tinteiro é usada para escrever ou desenhar.

CANTIL (2 PP)

Um Cantil comporta até 2 litros. Se você não beber água suficiente, corre o risco de desidratação (veja o glossário de regras).

CESTA (4 PP)

Uma Cesta armazena até 20 quilos dentro de 60 centímetros cúbicos.

COBERTOR (5 PP)

Enquanto estiver envolto em um cobertor, você tem Vantagem em salvaguardas contra frio extremo (veja "Ferramentas de Jogo").

CORDA (1 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode dar um nó em uma Corda se for bem-sucedido em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 10. Um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20 pode romper a Corda.

Você pode amarrar uma criatura involuntária com a Corda somente se a criatura tem a condição Contido, Imobilizado ou Incapacitado. Se as pernas da criatura estiverem amarradas, a criatura tem a condição Contido até escapar. Escapar da Corda requer que a criatura realize um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 15 como uma ação.

CORDÃO (1 PP)

Um cordão tem 3 metros de comprimento. Você pode dar um nó nele como uma ação Usar Objeto.

CORRENTE (5 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode enrolar uma Corrente em torno de uma criatura involuntária a até 1,5 metro de você, e ela tem a condição Contido, Imobilizado ou Incapacitado se você for bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 13. Se as pernas da criatura estiverem amarradas, a criatura tem a condição Contido até escapar. Escapar da Corrente requer que a criatura realize um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 18 como uma ação. Estourar a Corrente requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20 como uma ação.

ESCADA (1 PP)

Uma Escada tem 3 metros de altura. Você deve escalar para subir ou descer.

ESFERAS DE METAL (1 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode derramar Esferas de Metal de sua algibeira. Elas se espalham para cobrir uma área nivelada quadrada de 3 metros de lados a até 3 metros de você. Uma criatura que entra nesta área pela primeira vez em um turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou tem a condição Caído. Leva 10 minutos para recolher as Esferas de Metal.

ESPELHO (5 PO)

Um espelho de aço portátil é prático tanto para uso pessoal quanto para espiar ao redor de cantos e refletir luz como sinal.

ESTACAS DE FERRO (1 PO)

Estacas de Ferro vêm em pacotes de dez. Como uma ação Usar Objeto, você pode usar um objeto contundente, como um Martelo Leve, para martelar uma Estaca em madeira, terra ou um material semelhante. Você pode fazer isso para fechar uma porta, amarrar uma corda ou corrente na Estaca.

ESTOJO, MAPA OU PERGAMINHO (1 PO)

Um Estojo de Mapa ou Pergaminho armazena até 10 folhas de papel ou 5 folhas de pergaminho.

ESTOJO, VIROTE DE BESTA (1 PO)

Um Estojo de Virotes de Besta armazena até 20 Virotes.

ESTREPES (1 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode espalhar Estrepes de sua bolsa para cobrir uma área quadrada de 1,5 metro de lados a até 1,5 metro de você. Uma criatura que entra nesta área pela primeira vez em um turno deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou sofre 1 ponto de dano Perfurante e tem o Deslocamento reduzido a 0 até o início do próximo turno dela. Leva 10 minutos para recolher os Estrepes.

FANTASIA (5 PO)

Enquanto estiver usando uma Fantasia, você tem Vantagem em qualquer teste de atributo que realize para se passar pela pessoa ou tipo de pessoa que a Fantasia representa.

FOCO ARCANO (VARIA)

Um Foco Arcano assume uma das formas na tabela Foco Arcano e é adornado ou esculpido para canalizar magia arcana. Um Bruxo, Feiticeiro ou Mago pode usar tal item como um Foco de Conjuração.

Focos Arcanos

| Foco | Peso | Custo |
|---------------------------|--------|-------|
| Cajado (também um Bastão) | 2 kg | 5 PO |
| Cetro | 1 kg | 10 PO |
| Cristal | 0,5 kg | 10 PO |
| Orbe | 1,5 kg | 20 PO |
| Varinha | 0,5 kg | 10 PO |

FOCO DRUÍDICO (VARIA)

Um Foco Druídico assume uma das formas apresentadas na tabela Foco Druídico e é esculpido, amarrado com fita ou pintado para canalizar magia primitiva. Um Druida ou Guardiã pode usar um objeto como um Foco de Conjuração.

Focos Druídicos

| Foco | Peso | Custo |
|--------------------------------------|--------|-------|
| Cajado de madeira (também um Bastão) | 2 kg | 5 PO |
| Ramo de visco | — | 1 PO |
| Varinha de teixo | 0,5 kg | 10 PO |

FOGO ALQUÍMICO (50 PO)

Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques arremessado um frasco de Fogo Alquímico. Escolha como alvo uma criatura ou objeto à sua vista a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e Bônus de Proficiência) ou sofre 1d4 pontos de dano Ígneo e entra em combustão (veja o glossário de regras).

FRASCO (1 PO)

Um Frasco armazena até 150 mililitros.

GARRAFA DE VIDRO (2 PO)

Uma Garrafa de Vidro armazena até 1 litro.

GRILHÕES (2 PO)

Como uma ação Usar Objeto, você pode usar Grilhões para prender uma criatura Pequena ou Média involuntária a até 1,5 metro de você que tem a condição Contido, Imobilizado ou Incapacitado, se você for bem-sucedido em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 13. Enquanto presa, uma criatura tem Desvantagem em jogadas de ataque, e a criatura está Contida se os grilhões estiverem presos a uma corrente ou gancho fixo no lugar. Escapar dos grilhões requer um teste bem-sucedido de Destreza (Presti-

digitação) CD 20 como uma ação. Estourá-los requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 25 como uma ação.

Um conjunto de Grilhões vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura pode usar Ferramentas de Ladrão para abrir os Grilhões com um teste bem-sucedido de Destreza (Prestidigitação) CD 15.

JARRO (2 PC)

Um Jarro armazena até 4 litros.

KIT DE ARTISTA (40 PO)

Um Kit de Artista contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Espelho, 3 Fantasias, Lanterna Foca-Facho, Mochila, 8 potes de Óleo, 9 dias de Rações, Saco de Dormir, Sino.

KIT DE ASSALTANTE (16 PO)

Um Kit de Assaltante contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Corda, Esferas de Metal, Lanterna Coberta, Mochila, 7 potes de Óleo, Pé de Cabra, 5 dias de Rações, Sino e 10 Velas.

KIT DE AVENTUREIRO (10 PO)

Um Kit de Aventureiro contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Corda, Mochila, 2 potes de Óleo, 10 dias de Rações, Saco de Dormir, 10 Tochas.

KIT DE CURANDEIRO (5 PO)

Um Kit de Curandeiro tem dez usos. Como uma ação Usar Objeto, você pode gastar um dos usos para estabilizar uma criatura Inconsciente que tenha 0 Pontos de Vida sem precisar realizar um teste de Sabedoria (Medicina).

KIT DE DIPLOMATA (39 PO)

Um Kit de Diplomata contém os seguintes itens: Baú, Caixa para Fogo, 5 Canetas Tinteiro, 2 Estojos de Mapa ou Pergaminho, Lâmpada, 4 potes de Óleo, Perfume, 5 folhas de Papel, 5 folhas de Pergaminho, Roupas Finas, Tinta.

KIT DE ERUDITO (40 PO)

Um Kit de Erudito contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Caneta Tinteiro, Lâmpada, Livro, Mochila, 10 potes de Óleo, 10 folhas de Pergaminho, Tinta.

KIT DE ESCALADA (25 PO)

Um Kit de Escalada inclui arnês, luvas, pítons e ponteiros de bota. Como uma ação Usar Objeto, você pode usar o Kit de Escalada para se ancorar; quando o fizer, você não pode cair a mais de 7,5 metros do ponto de ancoragem e não pode se mover a mais de 7,5 metros de lá sem desfazer a âncora como uma Ação Bônus.

KIT DE EXPLORADOR DE MASMORRAS (12 PO)

Um Kit de Explorador de Masmorras contém os seguintes itens: Caixa para Fogo, Cantil, Corda, Estreps, Mochila, 2 potes de Óleo, Pé de Cabra, 10 dias de Rações, 10 Tochas.

KIT DE SACERDOTE (33 PO)

Um Kit de Sacerdote contém os seguintes itens: Água Benta, Caixa para Fogo, Cobertor, Lâmpada, Mochila, 7 dias de Rações, Túnica.

LÂMPADA (5 PP)

Uma Lâmpada usa Óleo para combustão para emitir Luz Plena em um raio de 4,5 metros e Meia-luz por mais 9 metros.

LANTERNA COBERTA (5 PO)

Uma Lanterna Coberta usa Óleo para combustão para emitir Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-luz por mais 9 metros. Como uma Ação Bônus, você pode baixar o capuz, reduzindo a luz para Meia-luz em um raio de 1,5 metro, ou levantá-lo novamente.

LANTERNA FOCA-FACHO (10 PO)

Uma Lanterna Foca-Facho usa Óleo como combustão para emitir Luz Plena em um Cone de 18 metros e Meia-luz por mais 18 metros.

LIVRO (25 PO)

Um livro contém texto de ficção ou não-ficção. Se você consultar um livro de não-ficção especializado em um determinado tema, você obtém um bônus de +5 em testes de Inteligência (Arcanismo, História, Natureza ou Religião) que você fizer sobre esse tema.

LUNETAS (1.000 PO)

Objetos vistos através de uma Luneta são ampliados até o dobro do seu tamanho.

LUPA (100 PO)

Uma Lupa concede Vantagem em qualquer teste de atributo realizado para avaliar ou inspecionar um item altamente detalhado. Acender uma fogueira com uma Lupa requer luz tão brilhante quanto a luz do sol para ser focado, lenha para acender e cerca de 5 minutos para o fogo acender.

MAPA (1 PO)

Se consultar um mapa detalhado, você obtém um bônus de +5 em testes de Sabedoria (Sobrevivência) que realizar para encontrar um caminho no lugar representado nele.

MOCHILA (2 PO)

Uma Mochila armazena até 15 quilos dentro de 30 centímetros cúbicos. Também pode servir como um alforje.

MUNIÇÃO (VARIA)

Munição é exigida por uma arma que tenha a propriedade Munição. A descrição de uma arma detalha o tipo de munição usada pela arma. A tabela Munição lista os diferentes tipos e a quantidade que você recebe ao comprá-las. A tabela também lista o item que normalmente é usado para comportar cada tipo; o armazenamento deve ser comprado separadamente.

Munição

| Tipo | Quant. | Armazen. | Peso | Custo |
|---------------------|--------|-----------|--------|-------|
| Agulhas | 50 | Algibeira | 0,5 kg | 1 PO |
| Balas, Arma de Fogo | 10 | Algibeira | 750 g | 3 PO |
| Balas, Funda | 20 | Algibeira | 250 g | 4 PC |
| Flechas | 20 | Aljava | 0,5 kg | 1 PO |
| Virotes | 20 | Estojo | 750 g | 1 P |

ÓLEO (1 PP)

Você pode cobrir uma criatura, objeto ou área com Óleo ou utilizá-lo como combustível, conforme detalhado abaixo.

Cobrimo uma Criatura ou um Objeto. Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques por arremessar um frasco de Óleo. Escolha uma criatura ou objeto a até 6 metros de distância. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu Bônus de Proficiência) ou fica coberto de óleo. Se o alvo sofrer dano Ígneo antes que o óleo seque (após 1 minuto), ele sofre 5 pontos de dano Ígneo adicionais devido ao óleo em combustão.

Cobrimo um Espaço. Você pode executar a ação Usar Objeto para despejar um pote de Óleo em um terreno plano para cobrir uma área quadrada de 1,5 metro de lado a até 1,5 metro de você. Ao ser aceso, o óleo queima até o fim do turno 2 rodadas depois (ou 12 segundos) e causa 5 pontos de dano Ígneo a qualquer criatura que entre ou termine o turno na área. Uma criatura sofre esse dano apenas uma vez por turno.

Combustível. O Óleo serve como combustível para Lâmpadas e Lanternas. Uma vez aceso, um pote de Óleo queima por 6 horas em uma Lâmpada ou Lanterna. Esse tempo de queima não precisa ser consecutivo; você pode extinguir o Óleo em combustão (como uma ação Usar Objeto) e acendê-lo até que ele tenha queimado por um total de 6 horas.

PÁ (2 PO)

Trabalhando por 1 hora, você pode usar uma Pá para cavar um buraco de 1,5 metro de cada lado no solo ou material semelhante.

PAPEL (2 PP)

Uma folha de papel pode comportar cerca de 250 palavras escritas à mão.

PÉ DE CABRA (2 PO)

Usar um Pé de Cabra concede a você Vantagem em testes de Força, onde a alavancagem do Pé de Cabra pode ser aplicada.

PERFUME (5 PO)

O perfume vem em um frasco de 120 mililitros. Por 1 hora após aplicar o Perfume em si, você tem Vantagem em testes de Carisma (Persuasão) realizados para influenciar um Humanoide Indiferente a até 1,5 metro de você.

PERGAMINHO (1 PP)

Uma folha de pergaminho pode comportar cerca de 250 palavras escritas à mão.

PERGAMINHO MÁGICO (TRUQUE, 30 PO; 1º CÍRCULO, 50 PO)

Um *Pergaminho Mágico* (Truque) ou *Pergaminho Mágico* (1º Círculo) é um item mágico que contém as palavras de um truque ou magia de 1º círculo, respectivamente, determinado pelo criador do pergaminho. Se a magia estiver na lista de magias da sua classe, você pode ler o pergaminho e conjurar a magia usan-

do seu tempo de conjuração normal e sem fornecer nenhum componente Material.

Se a magia exigir uma salvaguarda ou jogada de ataque, a CD para evitar magia é 13 e o bônus de ataque é +5. O pergaminho se desintegra quando a conjuração é concluída.

POÇÃO DE CURA (50 PO)

Esta poção é um item mágico. Como uma Ação Bônus, você pode bebê-la ou administrá-la a outra criatura a até 1,5 metro de você. A criatura que beber o líquido vermelho mágico deste frasco restaura 2d4 + 2 Pontos de Vida.

POTE (2 PC)

Um Frasco armazena até meio litro.

POTE DE FERRO (2 PO)

Um Pote de Ferro comporta até 4 litros.

RAÇÕES (5 PP)

As rações consistem em alimentos prontos para viagem, incluindo biscoito duro, carne seca, frutas secas e nozes. Veja “Desnutrição” no glossário de regras para os riscos de não comer.

REDE (1 PO)

Ao executar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques pelo arremesso de uma Rede. Escolha uma criatura à sua vista a até 4,5 metros de distância. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza (CD 8 mais seu modificador de Destreza e seu Bônus de Proficiência) ou tem a condição Contido até escapar. O alvo é bem-sucedido automaticamente se for de tamanho Enorme ou maior.

Para escapar, o alvo ou uma criatura a até 1,5 metro dele deve executar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) CD 10, libertando a criatura Contida em caso de sucesso. Destruir a Rede (CA 10; 5 PV; imunidade a dano de Contundente, Psíquico e Venenoso) também liberta o alvo, encerrando a condição.

ROLDANA E POLIAS (1 PO)

Roldana e Polias permitem içar até quatro vezes o peso que você normalmente pode levantar.

ROUPAS, FINAS (15 PO)

Roupas Finas são feitas de tecidos caros e adornadas com detalhes habilmente trabalhados. Alguns eventos e locais admitem apenas pessoas vestindo essas roupas.

ROUPAS, VIAGEM (2 PO)

Roupas de Viagem são roupas resistentes projetadas para viagens em vários ambientes.

SACA (1 PP)

Uma Saca armazena até 15 kg dentro de 30 centímetros cúbicos.

SACO DE DORMIR (1 PO)

Um Saco de Dormir acomoda uma criatura Pequena ou Média. Enquanto estiver em um Saco de Dormir, você é automaticamente bem-sucedido em salvaguardas contra frio extremo (veja “Ferramentas de Jogo”).

SÍMBOLO SAGRADO (VARIA)

Um Símbolo Sagrado assume uma das formas na tabela Símbolo Sagrado e é adornado ou pintado para canalizar magia divina. Um Clérigo ou Paladino pode usar um Símbolo Sagrado como um Foco de Conjuração.

A tabela indica se um Símbolo Sagrado precisa ser segurado, usado ou exibido em tecido (como um tabardo ou um emblema) ou um Escudo.

Símbolos Sagrados

| Símbolo | Peso | Custo |
|---|--------|-------|
| Amuleto (usado ou segurado) | 0,5 kg | 5 PO |
| Emblema (exibido em tecido ou em um Escudo) | — | 5 PO |
| Relicário (segurado) | 1 kg | 5 PO |

SINO (1 PO)

Quando tocado como uma ação Usar Objeto, um Sino produz um som que pode ser ouvido a até 18 metros de distância.

TENDA (2 PO)

Uma Tenda acomoda para dormir até duas criaturas Pequenas ou Médias.

TINTA (10 PO)

A tinta vem em uma garrafa de 30 mililitros, que fornece tinta suficiente para escrever cerca de 500 páginas.

TOCHA (1 PC)

Uma Tocha entra em combustão por 1 hora, emitindo Luz Plena em um raio de 6 metros e Meia-luz por mais 6 metros. Ao executar a ação Atacar, você pode atacar com a Tocha, usando-a como uma arma Simples Corpo a Corpo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1 ponto de dano Ígneo.

TÚNICA (1 PO)

Uma Túnica tem significado vocacional ou cerimonial. Alguns eventos e locais admitem apenas pessoas vestindo uma Túnica com certas cores ou símbolos.

VELA (1 PC)

Por 1 hora, uma Vela acesa emite Luz Plena em um raio de 1,5 metro e Meia-luz por mais 1,5 metro.

VENENO BÁSICO (100 PO)

Como uma Ação Bônus, você pode usar um frasco de Veneno Básico para revestir uma arma ou até três peças de munição. Uma criatura que sofre dano Perfurante ou Cortante da arma ou munição envenenada sofre 1d4 pontos de dano Venenoso adicional. Uma vez aplicado, o veneno retém a potência por 1 minuto ou até que o dano dele seja causado, o que ocorrer primeiro.

MONTARIAS E VEÍCULOS

Uma montaria pode ajudá-lo a se mover mais rapidamente pelos ermos, mas seu objetivo principal é carregar equipamentos que, de outra forma, o atrasa-

riam. A tabela Montarias e Outros Animais mostra a capacidade de carga de cada animal. Veja em “Monstros” para os blocos de estatísticas dos animais.

MONTARIAS E CARGA

Um animal que puxa uma carruagem, biga, carroça, trenó ou vagão pode mover até cinco vezes sua capacidade de carga básica, incluindo o peso do veículo. Se vários animais puxarem o mesmo veículo, some suas capacidades de carga.

ARMADURA DE MONTARIA

Armadura de montaria é uma armadura projetada para uma montaria. Qualquer tipo de armadura na tabela Armaduras deste capítulo pode ser comprada como uma armadura de montaria. O custo é quatro vezes o custo normal e pesa duas vezes mais.

SELAS

Uma sela vem com um bridão, freio, rédea e qualquer outro equipamento necessário para usar a sela. Uma Sela Militar concede Vantagem em qualquer teste de atributo que você realizar para permanecer montado. Uma Sela Exótica é necessária para montar uma criatura aquática ou voadora.

Montarias e Outros Animais

| Item | Capacidade de Carga | Custo |
|--------------------|---------------------|--------|
| Camelo | 225 kg | 50 PO |
| Cavalo de Carga | 270 kg | 50 PO |
| Cavalo de Guerra | 270 kg | 400 PO |
| Cavalo de Montaria | 240 kg | 75 PO |
| Elefante | 660 kg | 200 PO |
| Mastim | 93 kg | 25 PO |
| Mula | 210 kg | 8 PO |
| Pônei | 112 kg | 30 PO |

Arreios, Aparelhos e Veículos de Tração

| Item | Peso | Custo |
|---------------------|--------|--------|
| Alimentação por dia | 5 kg | 5 PC |
| Biga | 50 kg | 250 PO |
| Carroça | 100 kg | 15 PO |
| Carruagem | 300 kg | 100 PO |
| Estábulo por dia | - | 5 PP |

Veículos Aéreos e Aquáticos

| Embarcação | Deslocamento | Tripulação | Passageiros | Carga (Ton.) | CA | PV | Limiar de Dano | Custo |
|-----------------|--------------|------------|-------------|--------------|----|-----|----------------|-----------|
| Aeronau | 13 km/h | 10 | 20 | 1 | 13 | 300 | — | 40.000 PO |
| Barco a Remo | 2,4 km/h | 1 | 3 | — | 11 | 50 | — | 50 PO |
| Barco de Quilha | 1,6 km/h | 1 | 6 | 0,5 | 15 | 100 | 10 | 3.000 PO |
| Dracar | 4,8 km/h | 40 | 150 | 10 | 15 | 300 | 15 | 10.000 PO |
| Galera | 6,5 km/h | 80 | — | 150 | 15 | 500 | 20 | 30.000 PO |
| Navio de Guerra | 4 km/h | 60 | 60 | 200 | 15 | 500 | 20 | 25.000 PO |
| Veleiro | 3,2 km/h | 20 | 20 | 100 | 15 | 300 | 15 | 10.000 PO |

| Item | Peso | Custo |
|---------------|---------|-------|
| Sela | | |
| Exótica | 20 kg | 60 PO |
| Militar | 15 kg | 20 PO |
| Viagem | | |
| Trenó | 12,5 kg | 10 PO |
| Vagão | 150 kg | 20 PO |
| | 200 kg | 35 PO |

VEÍCULOS GRANDES

A tabela Veículos Aéreos e Aquáticos fornece estatísticas para vários tipos de veículos grandes. As seguintes notas se aplicam.

DESLOCAMENTO

Uma embarcação navegando contra um vento forte se move com a metade do deslocamento. Em uma calma (sem vento), as embarcações aquáticas não podem se mover com vela e devem ser remadas. Barcos de quilha e barcos a remo são usados em lagos e rios. Se for rio abaixo, adicione o deslocamento da correnteza (normalmente 4,5 quilômetros por hora) ao deslocamento do veículo. Esses veículos não podem ser remados contra nenhuma correnteza significativa, mas podem ser puxados rio acima por animais de tração pelas margens. Um Barco a Remo pode ser carregado e pesa 45 quilos.

TRIPULAÇÃO

Uma embarcação maior que um Barco a Remo ou Barco de Quilha precisa de uma tripulação de trabalhadores qualificados (veja “Serviços” mais adiante neste capítulo) para funcionar. O número mínimo de trabalhadores qualificados necessários para tripular um navio depende do tipo de navio, conforme mostrado na tabela.

PASSEIROS

A tabela mostra o número de passageiros Pequenos e Médios que o navio pode acomodar usando redes de dormir. Um navio equipado com acomodações privadas pode transportar um quinto do número de passageiros. Um passageiro geralmente paga 5 PP por dia por uma rede de dormir, mas os preços podem variar de navio para navio. Uma pequena cabine privada geralmente custa 2 PO por dia.

LIMIAR DE DANO

Se um veículo tem um limiar de dano (veja o glossário de regras), ele é mostrado na tabela.

REPARO DE EMBARCAÇÃO

Os reparos em uma embarcação danificada podem ser realizados enquanto a embarcação estiver atracada. Reparar 1 Ponto de Vida de dano requer 1 dia e custa 20 PO de materiais e mão de obra. Se os reparos forem feitos em um local onde os suprimentos e a mão de obra qualificada são abundantes, como o estaleiro de uma cidade, o tempo e o custo do reparo são reduzidos pela metade.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

As despesas de estilo de vida resumem o custo de vida em um mundo de fantasia. Elas cobrem hospedagem, alimentação, manutenção de equipamentos e outras necessidades.

No início de cada semana ou mês (à escolha do Mestre), escolha um estilo de vida abaixo — Miserável, Desvalido, Pobre, Modesto, Confortável, Abastado ou Aristocrático — e pague o preço para sustentar esse estilo de vida.

Os estilos de vida não têm consequências inerentes, mas o Mestre pode levá-las em consideração ao determinar os riscos ou como os outros percebem seu personagem.

MISERÁVEL (GRÁTIS)

Você sobrevive por acaso e caridade. Você está frequentemente exposto a perigos naturais como resultado de dormir ao ar livre.

DESVALIDO (1 PP POR DIA)

Você gasta o mínimo necessário para suas necessidades. Você pode estar exposto a condições insalubres e criminosos oportunistas.

POBRE (2 PP POR DIA)

Você gasta cautelosamente por suas necessidades.

MODESTO (1 PO POR DIA)

Você se sustenta em um nível médio.

CONFORTÁVEL (2 PO POR DIA)

Você gasta modestamente por suas necessidades e desfruta de alguns luxos.

ABASTADO (4 PO POR DIA)

Você está acostumado com as coisas boas da vida e pode ter servos.

ARISTOCRÁTICO (10 PO POR DIA)

Você paga pelo melhor e pode ter uma equipe que apoie seu estilo de vida. Outros percebem sua riqueza e podem incentivá-lo a compartilhá-la, legalmente ou de outra forma.

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

A tabela Comida, Bebida e Hospedagem oferece preços para comida e uma única noite de hospedagem.

Os preços de hospedagem diária e refeições estão incluídos nas despesas do seu estilo de vida.

Comida, Bebida e Hospedagem

| Item | Custo | Item | Custo |
|---------------------------|-------|------------------------|-------|
| <i>Alojamento por Dia</i> | | <i>Refeições</i> | |
| Desvalido | 7 PC | Desvalido | 1 PC |
| Pobre | 1 PP | Pobre | 2 PC |
| Modesto | 5 PP | Modesto | 1 PP |
| Confortável | 8 PP | Confortável | 2 PP |
| Abastado | 2 PO | Abastado | 3 PP |
| Aristocrático | 4 PO | Aristocrático | 6 PP |
| Cerveja (caneca) | 4 PC | <i>Vinho (garrafa)</i> | |
| Pão (fatia) | 2 PC | Comum | 2 PP |
| Queijo (fatia) | 1 PP | Bom | 10 PO |

TRABALHADORES

Trabalhadores qualificados incluem qualquer pessoa contratada para realizar um serviço que envolva uma proficiência (incluindo uma arma, ferramenta ou perícia): um mercenário, um artesão, um escriba ou algo semelhante. O pagamento mostrado na tabela Trabalhadores é o mínimo; alguns trabalhadores especialistas exigem um pagamento maior. Trabalhadores não-qualificados são contratados para trabalhos que não exigem proficiências específicas; eles incluem carregadores e operários.

Trabalhadores

| Serviço | Custo |
|-----------------------------|---------------------|
| Mensageiro | 2 PC por quilômetro |
| Trabalhador não-qualificado | 2 PP por dia |
| Trabalhador qualificado | 2 PO por dia |

CONJURAÇÃO

A maioria dos povoados contém indivíduos que estão dispostos a conjurar magias em troca de pagamento. Se uma magia tiver componentes caros, adicione o custo desses componentes ao custo apresentado na tabela Serviços de Conjuração. Quanto maior o círculo de uma magia desejada, mais difícil é encontrar alguém para conjurá-la.

Serviços de Conjuração

| Círculo da Magia | Disponibilidade | Custo |
|------------------|-------------------------|------------|
| Truque | Vila, aldeia ou cidade | 30 PO |
| 1 | Vila, aldeia ou cidade | 50 PO |
| 2 | Vila, aldeia ou cidade | 200 PO |
| 3 | Apenas aldeia ou cidade | 300 PO |
| 4-5 | Apenas aldeia ou cidade | 2.000 PO |
| 6-8 | Apenas cidade | 20.000 PO |
| 9 | Apenas cidade | 100.000 PO |

ITENS MÁGICOS

As aventuras oferecem a promessa — mas não uma garantia — de encontrar itens mágicos. Centenas de itens mágicos são detalhados em “Itens Mágicos”. Aqui está o que você precisa saber sobre o uso de itens mágicos.

IDENTIFICANDO UM ITEM MÁGICO

Alguns itens mágicos não podem ser diferenciados de seus pares não mágicos, enquanto outros são evidentemente mágicos. Manipular um item mágico é suficiente para lhe dar a sensação de que ele é extraordinário, mas aprender sobre as propriedades de um item mágico não é algo que vem automaticamente.

A magia *Identificar* é a maneira mais rápida de revelar as propriedades de um item. Como alternativa, você pode se concentrar em um item mágico durante um Descanso Curto enquanto estiver em contato físico com ele. Ao terminar o descanso, você aprende as propriedades do item e como usá-las (mas não sobre qualquer maldição que ele possa conter).

Por vezes, um item mágico oferece uma indicação sobre suas propriedades. A palavra de ativação de um anel pode estar gravada no interior da banda, ou um padrão de penas pode indicar que se trata de um *Anel de Queda Suave*.

Usar ou experimentar um item também pode oferecer pistas sobre as propriedades dele. No caso específico de Poções, provar um pouco é suficiente para que aquele que bebe descubra o que a poção faz. Outros itens podem exigir mais experimentação. Por exemplo, se o personagem colocar um *Anel de Natação*, o Mestre pode dizer: “Seu movimento parece estranhamente fluido”. Talvez o personagem então mergulhe em um rio para ver o que acontece. O Mestre então informaria que ele nada de forma surpreendentemente boa.

SINTONIZAÇÃO

Alguns itens mágicos exigem que uma criatura forme um vínculo com eles — chamado de *Sintonização* — antes que a criatura possa usar as propriedades mágicas do item. Sem se sintonizar a um item que requer Sintonização, você só obtém seus benefícios não mágicos, a menos que a descrição do item indique o contrário. Por exemplo, um Escudo mágico que requer Sintonização oferece os benefícios de um Escudo normal se você não estiver sintonizado a ele, mas nenhuma das propriedades mágicas dele.

SINTONIZAÇÃO DURANTE UM DESCANSO CURTO

Sintonizar-se a um item exige que você termine um Descanso Curto focado apenas neste item enquanto estiver em contato físico com ele (não pode ser o mesmo Descanso Curto usado para aprender as propriedades do item). Esse foco pode assumir a forma de prática de armas (para uma Arma), meditação (para uma Varinha) ou alguma outra atividade apropriada. Se o Descanso Curto for interrompido, a tentativa de Sintonização falha. Caso contrário, ao final do Descan-

so Curto, você está sintonizado com o item mágico e pode acessar as capacidades mágicas completas dele.

NÃO MAIS DO QUE TRÊS ITENS

Você pode estar sintonizado com no máximo três itens mágicos ao mesmo tempo. Qualquer tentativa de sintonizar um quarto item falha; você deve encerrar sua Sintonização com um item primeiro. Além disso, você não pode sintonizar mais de um exemplar de um item. Por exemplo, você não pode sintonizar mais de um *Anel de Proteção* ao mesmo tempo.

ENCERRANDO A SINTONIZAÇÃO

Sua Sintonização com um item termina se você não satisfizer mais os pré-requisitos para Sintonização, se o item estiver a mais de 30 metros de distância por pelo menos 24 horas, se você morrer ou se outra criatura se sintonizar com o item. Você também pode encerrar voluntariamente a Sintonização terminando outro Descanso Curto focado no item, a menos que o item seja amaldiçoado.

VESTINDO E EMPUNHANDO ITENS

Usar as propriedades de um item mágico pode significar vesti-lo ou empunhá-lo. Um item mágico destinado a ser usado deve ser usado da maneira pretendida: botas nos pés, luvas nas mãos, chapéus e capacetes na cabeça e anéis no dedo. Armadura mágica deve ser vestida, um Escudo colocado no braço, uma capa presa sobre os ombros. Uma arma deve ser empunhada.

Geralmente, um item mágico que deve ser usado pode caber em uma criatura, independentemente do tamanho ou porte físico dela. As roupas mágicas são fabricadas para serem facilmente ajustáveis, ou elas se ajustam magicamente ao usuário.

VÁRIOS ITENS DO MESMO TIPO

Você não pode usar mais de um de certos itens mágicos. Normalmente, você não pode usar mais de um par de calçados, um par de luvas ou manoplas, um par de braçadeiras, uma armadura, um item de cabeça ou uma capa. O Mestre pode abrir exceções.

ITENS EM PAR

Itens que vêm em pares — como botas, braçadeiras, manoplas e luvas — transmitem seus benefícios apenas se ambos os itens do par forem usados. Por exemplo, um personagem usando uma *Bota de Caminhar e Saltar* em um pé e uma *Bota Élfica* no outro pé não se beneficia de nenhum dos dois.

FABRICAÇÃO DE ITENS NÃO MÁGICOS

Para criar um item não mágico, você precisa de ferramentas, matérias-primas e tempo, cada um dos quais é detalhado abaixo. Se você atender aos requisitos, você fabrica o item e pode usá-lo ou vendê-lo pelo preço normal.

FERRAMENTAS

A seção “Ferramentas” deste capítulo indica quais ferramentas são necessárias para criar determinados

itens. O Mestre atribui as ferramentas necessárias para itens não indicados lá.

Você deve usar a ferramenta necessária para fabricar um item e ter proficiência com essa ferramenta. Qualquer um que ajude você também deve ter proficiência com isso.

MATÉRIAS-PRIMAS

Para fabricar um item, você precisa de matérias-primas no valor de metade do custo de compra (arredondado para baixo). Por exemplo, você precisa de 750 PO em matérias-primas para fabricar a Armadura de Placas, que é vendida por 1.500 PO. O Mestre determina se as matérias-primas apropriadas estão disponíveis.

TEMPO

Para determinar quantos dias (trabalhando 8 horas por dia) leva para fabricar um item, divida o custo de compra dele em PO por 10 (arredonde uma fração até um dia). Por exemplo, você precisa de 5 dias para fazer uma Besta Pesada, que é vendida por 50 PO.

Se um item exigir vários dias, os dias não precisam ser consecutivos.

Os personagens podem combinar seus esforços para encurtar o tempo de fabricação. Divida o tempo necessário para fabricar um item pelo número de personagens que estão trabalhando nele. Normalmente, apenas um personagem pode ajudá-lo, mas o Mestre pode permitir mais assistentes.

PREPARANDO POÇÕES QUE CURAM

Um personagem que tenha proficiência com o Kit de Herbalismo pode fabricar uma *Poção de Cura*. Para isso, é necessário usar esse kit e 25 PO de matéria-prima ao longo de 1 dia (8 horas de trabalho).

ESCREVENDO PERGAMINHOS MÁGICOS

Um conjurador pode transferir uma magia para um pergaminho e criar um *Pergaminho Mágico*, usando as regras abaixo.

TEMPO E CUSTO

Escrever um pergaminho leva uma quantidade de tempo e dinheiro com base no círculo da magia, como mostrado na tabela Custos do Pergaminho Mágico. Para cada dia de inscrição, você deve trabalhar por 8 horas. Se um pergaminho exigir vários dias, esses dias não precisam ser consecutivos.

PRÉ-REQUISITOS PARA ESCREVER PERGAMINHOS MÁGICOS

Para escrever um pergaminho, você deve ter proficiência na perícia Arcanismo e usar tinta com os Suprimentos de Calígrafo e preparar a magia em cada dia de escrita. Você também deve ter à mão quaisquer componentes Materiais exigidos pela magia; se a magia consumir os componentes Materiais, eles

serão consumidos somente quando você completar o pergaminho. A magia do pergaminho usa sua CD para evitar magia e o seu bônus de ataque mágico.

TRUQUES

Se a magia escrita for um truque, a versão no pergaminho funciona como se o conjurador tivesse o seu nível.

Custos de Pergaminho Mágico

| Círculo da Magia | Tempo | Custo |
|------------------|----------|-----------|
| Truque | 1 dia | 15 PO |
| 1 | 1 dia | 25 PO |
| 2 | 3 dias | 100 PO |
| 3 | 5 dias | 150 PO |
| 4 | 10 dias | 1.000 PO |
| 5 | 25 dias | 1.500 PO |
| 6 | 40 dias | 10.000 PO |
| 7 | 50 dias | 12.500 PO |
| 8 | 60 dias | 15.000 PO |
| 9 | 120 dias | 50.000 PO |