



REGRAS BÁSICAS

Regras Básicas dos Mestres

DUNGEONS & DRAGONS

Todas as regras básicas que você precisa
para o maior jogo de RPG do mundo



REGRAS BÁSICAS

Creditos

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Design Team: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editing Team: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald

Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji

Interior Illustrator: Jaime Jones

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jeferson Dunlap, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Based on the original D&D game created by

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by

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

Playtesting provided by

over 175,000 fans of D&D. Obrigado!

Release: August 12, 2014

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

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Watlington Park,
Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

DUNGEONS & DRAGONS

Disponível para download em:
DungeonsandDragons.com

Construindo Encontros de Combate

Encontros de combate vêm em muitos tipos. Uma ameaça esmagadora confrontando os personagens enquanto eles tentam alcançar o vilão para um confronto final cria um encontro do tipo mais desafiador. Como os aventureiros mergulham na batalha, eles entendem que alguns ou todos eles podem morrer. Por outro lado, bandidos em um beco pode não representar uma ameaça significativa para até mesmos personagens de baixo nível.

Construir um encontro de combate de acordo com as necessidades de sua história e a lógica do seu cenário de aventura. Um encontro pode envolver monstros defendendo seus covis, uma patrulha errante, um tesouro com fome, um personagem não jogador traiçoeiro, ou o dragão cuja morte é o objetivo final dos aventureiros. Uma vez que você construiu o encontro, no entanto, é uma boa idéia estimar o nível de desafio que vai apresentar a sua aventura.

DIFICULDADE DE ENCONTRO

Assim que tiver criado a sua aventura e colocados os monstros e outros adversários como você gostaria, você pode determinar o quão desafiador quer que seja. Existem quatro categorias de potencial dificuldade: fácil, médio, difícil e mortal.

Fácil. Os aventureiros devem rapidamente e decisivamente vencer o encontro. Eles podem tomar alguns golpes e perder alguns pontos de vida, mas um bom plano ou um uso astuto de recursos pode tornar o encontro nada mais do que uma breve pausa na aventura.

Médio. O encontro apresenta alguma dificuldade, mas no final os aventureiros devem sair vitoriosos. Encontros médios podem exigir que os personagens gastem alguns recursos ou curar-se um pouco depois da luta.

Difícil. Um encontro difícil é perigoso, e que potencialmente poderiam ir muito mal para os aventureiros, com algumas jogadas de dados azaradas ou circunstâncias ruins. Personagens mais fracos podem ter que se retirar da luta, deixando alguns aventureiros para lidar com a ameaça. Encontros duros têm pequena chance de matar os personagens se as coisas derem errado.

Mortal. O encontro é potencialmente letal para um ou mais personagens dos jogadores. A sobrevivência muitas vezes exige boas táticas e raciocínio rápido, e o grupo corre o risco de derrota. Um encontro difícil provoca ferimentos graves, com uma chance substancial de morte do personagem.

NÍVEL DE DESAFIO

Boa parte dos conselhos nesta seção enfoca os valores XP de monstros e encontros, em oposição ao seu nível de desafio. Nível de desafio é apenas um indicativo que indica o nível em que o monstro se torna um desafio apropriado. Ao unir um encontro ou de aventura, especialmente em níveis mais baixos, cuidado ao usar monstros cujo desafio é maior do que o nível do grupo. Essa criatura pode causar dano suficiente com uma única ação para esmagar personagens de um nível inferior. Mesmo que um ogro tem um ND de 2, por exemplo, pode matar um feitiçeiro de nível 1 sem rodeios com um único golpe.

Muitas vezes, estes monstros têm características especiais ou recursos que podem ser difíceis ou impossíveis para personagens de nível inferior para lidar com eles. Por exemplo, um Rakshasa tem um ND de 13 e é imune a magias de nível 6 e inferior. Enfrentando um antes de atingir o nível 13 e, assim, ganhar acesso a magias de nível 7, significa que conjuradores não serão capazes de afetar o rakshasa diretamente, colocando o grupo em uma séria desvantagem. Mesmo que o valor de XP de uma luta contra um rakshasa solitário está dentro do intervalo de um desafio médio ou difícil para um grupo de seis personagens de nível 10, tal encontro seria muito mais difícil para eles do que o XP só poderia sugerir.

ENCONTROS SIMPLES

Para muitos encontros, principalmente quando os personagens se enfrentam contra um único adversário, você pode usar um nível de desafio como um guia simples. (Veja o Livro dos Monstros para mais informações sobre nível de desafio.) Em geral, para um grupo de quatro aventureiros, um monstro cuja classificação desafio é igual ao nível médio do grupo apresenta um meio de encontro difícil, dependendo das circunstâncias e recursos disponíveis para o grupo.

ENCONTROS COMPLEXOS

Encontros complexos apresentam muitos adversários ou diferentes tipos de criaturas. Use o seguinte método para medir a dificuldade de tal encontro.

1. Anote os Limiares do ND. Para começar, anote os valores de XP que definem as quatro categorias de dificuldade para o seu grupo. Para cada aventureiro no grupo, encontre o nível do personagem na tabela de XP por nível de dificuldade por Personagem e anote os números de XP para cada categoria. Adicione o resultado em conjunto para definir as categorias. Anote esses números, porque você pode usar os mesmos números para cada encontro em sua aventura.

2. Adicione acima Encontro XP. Toda criatura no Livro dos Monstros tem um nível de desafio e um valor que acompanha XP. Some os valores totais de XP de cada criatura inimiga no encontro para obter o valor do encontro

3. Ajuste o XP do Encontro com base no número de monstros. Com base no número de monstros no encontro, multiplique o valor do encontro pelo multiplicador correspondente do encontro na tabela de XP Multiplicadores. Assim, se você tem um encontro com quatro monstros, multiplique o valor de XP total do encontro por 2, para efeitos de determinar o quão difícil é o encontro. Isso não muda o prêmio XP real dos aventureiros, serve para superar os monstros, apenas seus cálculos de como é difícil o encontro é.

4. Compare o valor do XP do Encontro para encontrar a dificuldade. Compare o valor do XP do seu encontro com o XP da dificuldade. Isso deve lhe dar uma idéia de como é difícil o encontro é. A partir daí, você pode ajustar os monstros no encontro, se você quiser fazer o encontro mais fácil ou mais difícil.

XP POR ND DE PERSONAGEM

Nível	Fácil	Médio	Difícil	Mortal
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1.100
6	300	600	900	1.400
7	350	750	1.100	1.700
8	450	900	1.400	2.100
9	550	1.100	1.600	2.400
10	600	1.200	1.900	2.800
11	800	1.600	2.400	3.600
12	1.000	2.000	3.000	4.500
13	1.100	2.200	3.400	5.100
14	1.250	2.500	3.800	5.700
15	1.400	2.800	4.300	6.400
16	1.600	3.200	4.800	7.200
17	2.000	3.900	5.900	8.800
18	2.100	4.200	6.300	9.500
19	2.400	4.900	7.300	10.900
20	2.800	5.700	8.500	12.700

MULTIPLICADOR DE XP

Quantidade de Monstros	Multiplicador de XP
Solitário	-----
Par (2 Monstros)	x1.5
Grupo (3 a 6 Monstros)	x2
Gangue (7 a 10 Monstros)	x2.5
Bando (11 a 14 Monstros)	x3
Horda (15 ou mais Monstros)	x4

EXEMPLO: NÍVEL DE DIFICULDADE

Você projetou um encontro de quatro personagens e quer estimar o quão difícil vai ser. Três dos quatro jogadores têm personagens de nível 3 e um tem um personagem no nível 2 (devido à falta de uma sessão).

Primeiro, observe os valores de XP que definem as quatro categorias de dificuldade. Para cada categoria de dificuldade na tabela *XP por Nd por Personagem* você vai encontrar o número para um personagem de nível 3 e multiplique por três (para os três personagens de nível 3), em seguida, adicione o número para um personagem de nível 2. Isso dá-lhe os seguintes números:

- Fácil: até 275 XP
- Médio: até 550 XP
- Difícil: até 825 XP
- Mortal: até 1400 XP

Agora você olha para o encontro que você projetou, uma luta com quatro dos hobgoblins. Cada hobgoblin tem um valor de 100 XP, por isso o total é 400 XP. Por haver quatro hobgoblins, o encontro terá o dobro do valor de XP; , para fins de descobrir sua dificuldade, é 800 XP. Isso faz com que este encontro seja mais forte do que um encontro médio, mas não maior do que o limite por isso é um encontro Difícil.

Se você construir um encontro posterior com quatro bugbears, com um valor de XP de 200 XP cada um, você pode acabar com um valor total de 1.600 XP para o encontro. Esse número está acima do limite de encontros fatais, o que significa que provavelmente é muito difícil para os personagens manusear. Se você ajustá-lo para três bugbears, o total é de 1.200 XP - ainda mortal, mas, pelo menos, os aventureiros têm uma chance de lutar. Dois bugbears é provavelmente a melhor encontro para este grupo: multiplique o valor de base de XP de 400 por x1,5 assim um par de monstros, dando-lhe 600 XP - um pouco mais fácil do que a luta com os hobgoblins.

GRUPO MAIOR OU MENOR

As diretrizes anteriores assumem que você tem um grupo constituído por três a cinco aventureiros. Se você tem um ou dois aventureiros, use o multiplicador de XP como um modificador acima (assim, quando estiver lutando contra um único monstro, use o multiplicador de XP de 1,5), e use um multiplicador $\times 5$ para as hordas. Se você tiver de seis a oito aventureiros, use o multiplicador de XP para um modificador abaixo (assim, quando estiver lutando contra uma gangue de monstros, use o modificador $\times 2$ XP), e use um multiplicador de 0,5 \times para um único adversário.

ENCONTROS MULTIPARTE

Às vezes, as aventuras e encontros que você designou com muitos inimigos o grupo não enfrenta todos de uma vez. Talvez os inimigos que venham em partes, ou um único encontro ocorre ao longo de vários locais. Para estes encontros com várias partes, trate cada parte do encontro, cada onda de inimigos, cada local, e assim por diante, como um encontro em separado com o propósito de determinar a sua dificuldade.

Lembre-se que o grupo não pode se beneficiar de um breve descanso entre as partes de tal encontro, para que

eles não sejam capazes de gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida ou recuperar todas as habilidades que requerem um breve descanso. Em geral, se o total do XP combinado de um encontro com várias partes é maior do que um terço do total do XP esperado para o dia de aventuras (ver "O Dia de Aventura," abaixo), o encontro vai ser mais resistente do que a soma de seus componentes.

O DIA DE AVENTURA

Considerando as condições dos aventureiros típicos e sorte média, a maioria dos grupos de aventureiros podem lidar com cerca de seis a oito encontros médios ou difíceis em um dia. Se a aventura tem encontros mais fáceis, então o grupo pode obter mais encontros; se ele tem mais encontros mortais, eles lidam com menos.

Embora você nunca pode ter certeza de quando os jogadores vão optar por ter um descanso curto ou longo, você pode construir um ponto de parada natural para guiar o fluxo da aventura. Vamos dizer que você está projetando um calabouço e gostaria de um ponto de descanso para os jogadores antes de mover-se do primeiro nível para o segundo. Você pode estocar o primeiro nível do calabouço com encontros de desafio para que, na época em que terminar de explorar esse nível, os recursos dos personagens estejam esgotados até o ponto onde eles precisam de um longo descanso. Assim, o dia de aventuras naturalmente acaba na época em que o grupo acaba explorando o primeiro nível da masmorra.

Da mesma forma que você descobre a dificuldade de um encontro, você pode usar os valores de XP de monstros e outros oponentes em uma aventura como uma diretriz para o quanto é provável que o progresso do grupo acabe. Para cada personagem no grupo, consulte a tabela *XP por Dia de Aventura por Personagem*, e adicione o XP para os níveis dos personagens para obter um total para o grupo do dia de aventuras. Este total fornece uma estimativa aproximada do XP total para encontros que o grupo pode lidar antes de precisar fazer um longo descanso.

XP POR DIA DE AVENTURA POR PERSONAGEM

Nível	Xp por Dia
1	300
2	600
3	1.200
4	1.700
5	3.500
6	4.000
7	5.000
8	6.000
9	7.500
10	9.000
11	10.500
12	11.500
13	13.500
14	15.000
15	18.000
16	20.000
17	25.000
18	27.000
19	30.000
20	40.000

Itens Mágicos

Cada aventura mantém a promessa - mas não uma garantia - de encontrar um ou mais itens mágicos. Minas Perdida de Phandelver contém uma variedade de itens mágicos que sugere a maior variedade de itens mágicos à espera de ser encontrado nos mundos de D&D. Consulte o Guia do Mestre para muitos outros itens.

USANDO UM ITEM MÁGICO

A descrição do item mágico explica como o item funciona. Manusear um item mágico é o suficiente para dar ao personagem uma sensação de que algo é extraordinário sobre o item. Lançando a magia identificar no item revela suas propriedades. Alternativamente, um personagem pode se concentrar sobre o item durante um breve descanso, estando em contato físico com o item. No final do descanso, o personagem aprende as propriedades do item. Poções são uma exceção; um pouco de sabor é suficiente para dizer ao provador o que a poção faz.

Alguns itens mágicos requerem que um usuário entre em sintonia com eles antes de suas propriedades mágicas poderem ser usadas. Sintonizar-se com um item mágico requer que você gaste um breve descanso concentrando nele (isto não pode ser o mesmo do descanso curto usado para aprender as propriedades de um item). Dependendo da natureza do produto, esta concentração pode tomar a forma de orações, praticar com a arma, ou meditação. Em qualquer caso, o período de concentração deve ser ininterrupto. Uma vez que você está em sintonia com um item, você pode usar as suas propriedades mágicas.

Um item pode estar em sintonia com apenas uma criatura de cada vez. Uma criatura não pode estar sintonizada com mais de três itens mágicos, em determinado momento, e você pode sintonizar-se com apenas um item durante um breve descanso.

Sua sintonia com um item termina quando o item estiver a mais de 100 metros de distância de você por 24 horas ou quando você morrer. Você também pode acabar voluntariamente sua sintonia com o item com outro breve descanso.

DESCRIÇÕES DOS ITENS

Armadura +1, +2, +3

Armadura (leve, média ou pesada), rara (+1), muito rara (+2) ou lendária (+3)

A forma mais básica de armadura mágica é um excelente produto de artesanato físico e mágico. Você tem um bônus de +1, +2 ou +3 em sua classe de armadura ao vestir esta armadura.

Um traje de +1 armadura nunca enferruja ou deteriora, e magicamente redimensionada para caber seu portador.

Arma +1, +2 ou +3

Arma (qualquer), incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3)

Armas mágicas são inegavelmente mais finas em termos de qualidade do que suas contrapartes normais. Você tem um bônus de +1, +2 ou +3 nas jogadas de ataque e dano que você faz com essa arma.

Alguns armas (espadas, em particular) têm propriedades adicionais, tais como lançar luz.

Amuleto da Saúde

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Sua constituição é de 19, enquanto você usar este amuleto. O amuleto não tem efeito sobre você, se a sua Constituição já tem 19 anos ou mais.

Anel da Evasão

Anel incomum (requer sintonia)

Este anel tem 3 cargas, e recupera 1d3 cargas diariamente ao amanhecer. Quando você falha em um teste de Destreza, você pode usar a sua reação e gastar uma de suas cargas para ter sucesso no teste de resistência.

Anel de Proteção

Anel raro (requer sintonia)

Enquanto você usar este anel, você tem um bônus de +1 na CA e testes de resistência.

Anel da Resistência

Anel incomum (requer sintonia)

Você tem resistência a um tipo de dano quando você usar este anel. A jóia situado no anel indica o tipo, o que o DM escolhe ou determina aleatoriamente a partir das opções abaixo.

1d10	Tipo de Dano	Gema
1	Ácido	Pérola
2	Elétrico	Espinela
3	Fogo	Granada
4	Força	Safira
5	Gelo	Turmalina
6	Luminoso	Citrino
7	Necromântica	Azeviche
8	Psíquica	Jade
9	Radiante	Topázio
10	Veneno	Ametista

Botas de Caminha e Saltar

Item maravilhoso, incomum (requer sintonia)

Enquanto você usar estas botas, sua velocidade não é reduzida se você está sobrecarregado ou usando armadura pesada. Além disso, você saltar três vezes a distância normal.

Luvras de Nadar e Escalar

Item maravilhoso, incomum (requer sintonia)

Quando estiver usando ambas as luvas de escalada e natação não lhe custa movimento extra. Além disso, você tem um bônus de +5 no teste de Força (Atletismo) que você faz para escalar ou nadar.

Manoplas do Poder do Ogre

Item maravilhoso, incomum (requer sintonia)

Enquanto você usar essas luvas, sua força é 19. Se a sua força já é de 19 ou mais, as luvas não têm efeito sobre você.

Manto Elífico

Item maravilhoso, incomum (requer sintonia)

Enquanto você estiver usando este manto e colocar o capuz, testes de Sabedoria (percepção) feitas contra você tem desvantagem, e você tem vantagem em teste de Destreza (Furtivo) para se esconder, mudanças de cor do manto camuflam você. Colocar ou tirar o capuz requer uma ação.

Mochila de Carga

Item maravilhoso, incomum

Este saco de pano tem um espaço interior consideravelmente maior do que as suas dimensões externas, cerca de 60 centímetros de diâmetro na boca e 1,2 metros de profundidade. O saco pode conter até 255 quilos, não superior a um volume de 2,0 metros cúbicos. O saco pesa 7 kg, independentemente do seu conteúdo.

Colocar um objeto na bolsa segue as regras normais para interagir com os objetos. Recuperando um item da bolsa requer o uso de uma ação.

A bolsa possui algumas limitações. Se a bolsa está sobrecarregada, ou se um objeto pontiagudo perfura ou rasga-lo, o saco é destruído. Se a bolsa é destruída, seu conteúdo é perdido para sempre, apesar de um artefato sempre aparece de novo em algum lugar. Se o saco é virado de dentro para fora, o seu conteúdo é jogado para fora, ilesos, mas o saco deve ser desvirado, antes de poder ser utilizado novamente. Se uma criatura que precisa respirar é colocado dentro do saco, a criatura pode sobreviver por até 10 minutos, após o que a criatura começa a sufocar.

Colocar uma mochila de carga dentro de um buraco portátil abre a porta momentânea para o Plano Astral. Qualquer criatura num raio de 10 metros do portal é puxado para o Plano Astral, o portal se fecha, e o buraco portátil e mochila de carga são destruídos.

Se um buraco portátil é colocado em uma mochila de carga, uma porta similar aparece, mas leva a um plano aleatório de existência.

Óculos da Noite

Item maravilhoso, incomum

Enquanto você usar essas lentes escuras, você tem visão no escuro de 18m. Se você já possui visão no escuro, usando os óculos aumenta seu raio em 18m.

Pergaminho de Magia

Pergaminho, varia

Um pergaminho de magia carrega as palavras mágicas de uma única magia, escrito em uma cifra mística. Usando uma ação de ler o pergaminho permite que você lance o feitiço sem componentes.

Se a magia escrita no pergaminho aparece na lista de magias da sua classe e nível da magia é aquele que normalmente você pode conjurar, você lança o feitiço com sucesso. Caso contrário, você deve fazer um teste de Inteligência (Arcana) para ver se você pode lançá-lo com sucesso. A CD é igual a 10 mais o nível da magia. Uma falha, lendo o pergaminho só consome a sua magia com nenhum outro efeito.

O nível do feitiço escrito no pergaminho determina o teste de resistência do seu feitiço e a CD e bônus de ataque, como mostra a tabela a seguir:

PERGAMINHO DE MAGIA

Nível de Magia	Raridade	CD	Bônus de Ataque
Truque	Comum	13	+5
1º	Comum	13	+5
2º	Incomum	13	+5
3º	Incomum	15	+7
4º	Raro	15	+7
5º	Raro	17	+9
6º	Muito raro	17	+9
7º	Muito raro	18	+10
8º	Muito raro	18	+10
9º	Legendário	19	+11

Poção da Invisibilidade

Poção, muito raro

Recipiente deste poção parece vazia, mas se sente como se ele contivesse líquido. Quando você beber esta poção, você fica invisível por 1 hora. Enquanto estiver invisível, qualquer coisa que você está carregando ou vestindo é invisível enquanto ele permanece em contato com você. O efeito acaba se você atacar ou lançar um feitiço.

Poção da Vitalidade

Poção, muito raro

Este líquido vermelho pulsa com luz fraca, chamando a atenção para um batimento cardíaco. Quando você beber esta poção, ele remove qualquer cansaço que você está sofrendo, cura qualquer doença ou veneno, e maximiza o efeito de qualquer Dado de Vida que você gasta para recuperar pontos de vida dentro das próximas 24 horas.

Poção da Voo

Poção, muito raro

Este líquido transparente flutua no topo do seu recipiente e tem impurezas brancas nublados flutuando nele. Quando você beber esta poção, dá-lhe uma velocidade de vôo igual à seu deslocamento normal por 1 hora. Se a poção acabar enquanto você está voando, você deve usar o seu movimento para descer. Se você não conseguir pousar antes de 1 minuto minutos, você cai.

Tiara do Intelecto

Item maravilhoso, incomum (requer sintonia)

Sua inteligência é de 19, enquanto você estiver com a tiara. A tiara não tem efeito sobre você, se a sua inteligência já é de 19 ou superior.

Unguento de Keoghtom

Item maravilhoso, incomum

Este frasco de vidro possui 8cm de diâmetro, contém 1d4+1 doses de uma mistura espessa que cheira vagamente a babosa. O frasco e seu conteúdo pesam 200gramas.

Com uma ação, uma dose do unguento pode ser ingerido ou aplicado sobre a pele. A criatura que recebe recupera 2d8 + 2 pontos de vida, deixa de estar envenenado, e é curado de qualquer doença.

Varinha de Misseis Mágicos

Varinha incomum

Enquanto você segurar a varinha, você pode usar uma ação para gastar de 1 a 3 de suas 7 cargas para lançar o míssil mágico sem o uso de quaisquer componentes. Para uma carga, você conjurar a magia como se você usasse um espaço de magia de 1º nível, e você aumenta o nível de espaço de magia para cada custo adicional que você gasta.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas a cada dia ao amanhecer. No entanto, se você gastar a última carga da varinha, rolar um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruído.

Varinha Mágica de Detecção

Varinha incomum

Esta varinha tem três cargas. Enquanto você segurar a varinha, você pode lançar a magia *detectar magia*, sem o uso de componentes.. A varinha recupera 1d3 cargas diariamente ao amanhecer.



Monstros

Orientações para a compreensão das informações encontradas nas estatísticas de um monstro são apresentados a seguir.

ESTATÍSTICAS

Estatísticas de um monstro, por vezes referido como seu bloco de estatísticas, fornecer as informações essenciais que você precisa para executar o monstro.

TAMANHO

Um monstro pode ser minúsculo, pequeno, médio, grande, enorme, ou imenso. A tabela de tamanhos Categorias mostra quanto espaço uma criatura de um controle específico de tamanho em combate. Veja as regras básicas de D & D do jogador ou Livro do Jogador para mais informações sobre o tamanho criatura e espaço.

CATEGORIAS DE TAMANHO

Tamanho	Espaço	Exemplo
Minúsculo	0,75mx0,75	Imp, Sprite
Pequeno	1,5mx1,5m	Rato Gigante, Goblin
Médio	1,5mx1,5m	Orc e Lobisomem
Grande	3,0mx3,0m	Hipogrifo, Ogro
Enorme	4,5mx4,5m	Gigante do fogo, Ente
Imenso	6,0mx6,0m	Kraken, Verme Púrpura

TIPO

Um tipo de monstro fala à sua natureza fundamental. Certas magias, itens mágicos, características de classe e outros efeitos no jogo interagem de formas especiais com criaturas de um tipo particular. Por exemplo, uma flecha de matar dragão causa um dano adicional não só para os dragões, mas também outras criaturas do tipo dragão, como as tartarugas dragão e wyverns.

O jogo inclui os seguintes tipos de monstros, que não têm regras próprias.

Aberrações são absolutamente seres alienígenas. Muitos deles têm habilidades mágicas inatas extraídas da mente alienígena da criatura em vez das forças místicas do mundo. As aberrações por excelência são aboletes, beholders, devoradores de mente, e slaadi.

Bestas são criaturas humanoides que não são uma parte natural da ecologia da fantasia. Alguns deles têm poderes mágicos, mas a maioria são pouco inteligentes e não têm qualquer sociedade ou linguagem. Bestas incluem todas as variedades de animais normais, os dinossauros, e versões gigantes de animais.

Celestiais são criaturas nativas dos planos superiores. Muitos deles são os servos de divindades, utilizados como mensageiros ou agentes no reino mortal e ao longo dos aviões. Celestiais são bons por natureza, de modo que o celestial excepcional que se desvia um bom alinhamento é uma raridade aterrorizante. Celestiais incluem anjos, couatls e pégasos.

Construtos são feitos, não nascem. Alguns são programados por seus criadores para acompanhar um simples conjunto de instruções, enquanto outros estão imbuídos de sensibilidade e capazes de pensamento independente. Golems são os construtos icônicos. Muitas criaturas nativas do plano exterior da Mechanus, como modrons, são construtos moldada da matéria prima do plano pela vontade das criaturas mais poderosas.

Dragões são grandes criaturas reptilianas de origem antiga e enorme poder. Dragões verdadeiros, incluindo os bons dragões metálicos e os dragões cromáticos do mal,

são muito inteligentes e têm magia inata. Também nesta categoria estão criaturas distantemente relacionados com dragões verdadeiros, mas menos poderoso, menos inteligentes e menos mágico, como wyverns e pseudodragons.

Elementais são criaturas nativas dos planos elementais. Algumas criaturas deste tipo são pouco mais do que massas animados dos respectivos elementos, incluindo as criaturas simplesmente chamados elementais. Outros têm formas biológicas infundidos com a energia elemental. As raças de gênios, incluindo djinn e efreet, formam as civilizações mais importantes sobre os planos elementais. Outras criaturas elementais incluem azers, andarilho invisível e víbora aquosa.

Fadas são criaturas mágicas intimamente ligadas às forças da natureza. Eles moram em bosques crepusculares e florestas nebulosas. Em alguns mundos, eles estão intimamente ligados ao Feywild, também chamado Plano das Fadas. Alguns são também encontrados na Planos Exteriores, em particular os planos de Arborea e o Beastslands. Fadas incluem dríades, pixies, e sátiros.

Gigantes elevam-se sobre os seres humanos e as suas espécies. Eles são humanos na forma, embora alguns tenham várias cabeças (Ettins) ou deformidades (fomorianos). As seis variedades de gigante verdadeiro são gigantes da colina, gigantes de pedra, gigantes de gelo, gigantes de fogo, gigantes nuvem, e os gigantes de tempestade. Além destes, criaturas como ogros e trolls são gigantes.

Humanóides são os principais povos do mundo D&D, tanto civilizados e selvagens, incluindo os seres humanos e uma enorme variedade de outras espécies. Eles possuem línguas e cultura, pouca ou nenhuma habilidades mágicas inatas (embora a maioria dos humanóides podem aprender conjuração), possuem forma bípede. As raças humanóides mais comuns são as mais adequados como personagens: humanos, anões, elfos e halflings. Quase tão numerosas, mas muito mais selvagem e brutal, e quase uniformemente mal, são as raças de goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears), orcs, gnolls, povo lagarto, e kobolds.

Infernais são criaturas do mal, que são nativas dos Planos Inferiores. Poucos são os servos de divindades, mas muito mais trabalham sob a liderança do arqui e príncipes demoníacos. Sacerdotes e magos do mal, por vezes, convocar demônios para o mundo material para fazer a sua vontade. Se um celestial mal é uma raridade, um infernal bom é quase inconcebível. Infernais incluem demônios, diabos, cães infernais, rakshasas e yugoloths.

Limos são criaturas gelatinosas que raramente têm uma forma fixa. Eles são em sua maioria subterrânea, habitando em cavernas e masmorras e se alimentando de lixo, carniça, ou criaturas infelizes o suficiente para ficar em seu caminho. Pudins negros e cubos gelatinosos estão entre os limos mais reconhecíveis.

Monstruosidades são monstros, no estrito sentido de criaturas assustadoras que não são normais, não verdadeiramente natural, e quase nunca benigna. Algumas são os resultados da experimentação mágica que deu errado (como Urso coruja), e outros são o produto de terríveis maldições (incluindo minotauros e yuan-ti). Eles desafiam categorizações, e em certo sentido, servirá de categoria abrangente para criaturas que não se encaixam em qualquer outro tipo.

Mortos-vivos são uma vez por seres vivos levada a um estado horrível de não-vida por meio da prática de magia de necromancia ou alguma maldição profana. Mortos-vivos incluem cadáveres ambulantes, como vampiros e zumbis, bem como espíritos desencarnados, como fantasmas e espectros.

Plantas neste contexto são criaturas hortícolas, não flora comuns. A maioria deles é ambulante e algumas são carnívoros. As plantas são por excelência o monte cambaleante e o ente. Criaturas fúngicas, como os esporos de gás e o Homem-fungo também se enquadram nesta categoria.

MARCAÇÕES

Um monstro pode ter uma ou mais marcas anexadas ao seu tipo, entre parênteses. Por exemplo, um orc tem tipo humanóide (orc). As marcas em parênteses fornecem categorização adicional para determinadas criaturas. As marcas não têm regras próprias, mas algo no jogo, como um item mágico, pode referir-se a eles. Por exemplo, uma lança que é especialmente eficaz no combate a demônios, funcionam em qualquer monstro que tem a marca demônio.

TENDÊNCIA

A tendência do monstro fornece uma pista à sua disposição e como ele se comporta em uma situação de RPG ou de combate. Por exemplo, um monstro caótico mal pode ser difícil de raciocinar e pode atacar personagens atoa, ao passo que um monstro neutro poderia estar disposto a negociar. Veja as regras básicas de D&D do jogador ou Livro do Jogador para obter descrições dos alinhamentos diferentes.

O alinhamento especificado no bloco de estatísticas de um monstro é o padrão. Sinta-se livre para alterar e mudar o alinhamento de um monstro para atender às necessidades de sua campanha. Se você quer uma tendência boa para um dragão verde ou um gigante tempestade mal, não há nada que impeça você.

Algumas criaturas podem ter qualquer tendência. Em outras palavras, você escolhe a tendência do monstro. Alguns monstro indica uma tendência ou aversão para com a lei, o caos, bom ou mal. Por exemplo, um Berserker pode ter qualquer tendência caótica (caótico bom, caótico e neutro, ou caótico mal), como convém a sua natureza selvagem.

Muitas criaturas de pouca inteligência não têm compreensão da lei ou caos, bom ou mau. Eles não fazem escolhas morais ou éticos, mas sim agir por instinto. Estas criaturas são desalinhados, o que significa que eles não têm uma tendência.

CLASSE DE ARMADURA

Um monstro que usa uma armadura ou leva um escudo tem uma Classe de Armadura (CA), leva a sua armadura, escudo e Destreza em conta. Caso contrário, a CA de um monstro é baseado em seu modificador de Destreza e armadura natural, se houver. Se um monstro tem armadura natural, usa uma armadura, ou leva um escudo, isso é indicado entre parênteses após o seu valor de CA.

PONTOS DE VIDA

Um monstro geralmente morre ou é destruída quando ela cai para 0 pontos de vida. Para mais informações sobre pontos de vida, veja as regras básicas de D&D do jogador ou Livro do Jogador.

Pontos de vida do monstro são apresentadas tanto com dado e como um número médio. Por exemplo, um monstro com 2d8 pontos de vida tem 9 pontos de vida, em média ($2 \times 4 \frac{1}{2}$).

O tamanho de um monstro determina o dado usado para calcular os seus pontos de vida, como mostra a tabela Pontos de Vida por Tamanho

Modificador de Constituição de um monstro também afeta o número de pontos de vida que tem. O seu modificador de Constituição é multiplicado pelo número de Dados de Vida que possui, e o resultado é adicionado aos seus pontos de vida. Por exemplo, se um monstro

tem uma Constituição de 12 (+1 um modificador) e 2d8 Dados de Vida, tem 2d8 + 2 pontos de vida (média de 11).

DADOS DE VIDA POR TAMANHO

Tamanho	Dado de Vida	Média de Pv
Minúsculo	d4	2½
Pequeno	d6	3½
Médio	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Imenso	d20	10½

DESLOCAMENTO

Velocidade de um monstro lhe diz o quão longe ele pode mover-se em sua vez. Para mais informações sobre deslocamento, veja regras básicas de D&D do jogador ou Livro do Jogador.

Todas as criaturas têm uma velocidade de caminhada, chamado simplesmente de deslocamento do monstro. As criaturas que não têm forma de locomoção, com base terrena têm uma velocidade de caminhada de 0 metros.

Alguns animais têm um ou mais dos seguintes modos de movimento adicionais.

ESCALAR

Um monstro que tem uma velocidade de escalar pode utilizar a totalidade ou parte do seu movimento para mover-se sobre as superfícies verticais. O monstro não precisa gastar movimento extra para subir.

ESCAVAR

Um monstro que tem uma velocidade escavar, pode usar essa velocidade para passar por areia, terra, lama ou gelo. Um monstro não pode escavar através da rocha sólida a não ser que ele tem uma característica especial que lhe permite fazê-lo.

NADAR

Um monstro que tem uma velocidade de natação não precisa gastar movimento extra para nadar.

VOAR

Um monstro que tem uma velocidade de voo pode utilizar todo ou parte do seu movimento para voar. Alguns monstros têm a capacidade de pairar, o que os torna difíceis de deslocar o ar (como explicado nas regras de voar para o jogador D&D regras básicas ou Livro do Jogador). Tal monstro para de pairar quando morre.

VALORES DE HABILIDADE

Cada monstro tem seis habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e modificadores correspondentes. Para mais informações sobre valores de habilidade e como eles são utilizados no jogo, veja as regras básicas de D&D do jogador ou Livro do Jogador.

TESTES DE RESISTÊNCIA

O Teste de Resistência de entrada é reservada para criaturas que possuem resistência a certos tipos de efeitos. Por exemplo, uma criatura que não é facilmente encantado ou assustado pode ganhar um bônus no teste de sabedoria. A maioria das criaturas não possuem bônus de teste de resistência especiais, caso em que esta seção está ausente.

Um bônus de teste de resistência é a soma de modificador de um monstro relevante capacidade e seu bônus

de proficiência, que é determinada pela classificação desafio do monstro (como mostra a tabela abaixo).

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA PELA ND

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

PERÍCIAS

As Perícias está reservada para monstros que são proficientes em uma ou mais habilidades. Por exemplo, um monstro que é muito perceptivo e furtivo pode ter bônus nos testes para Sabedoria (percepção) e Destreza (furtivo).

Um bônus de perícia é a soma de modificador de um monstro relevante habilidade e seu bônus de proficiência, que é determinada pela tabela de desafio (como mostra a tabela Bônus de Proficiência pela CD). Pode aplicar outros modificadores. Por exemplo, um monstro pode ter um bônus maior do que o esperado (normalmente dobrar seu bônus de proficiência) para explicar sua experiência elevada.

VULNERABILIDADES, RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES

Algumas criaturas têm vulnerabilidade, resistência ou imunidade a certos tipos de danos. Além disso, algumas criaturas são imunes a determinadas condições. Se um monstro é imune a um efeito de jogo que não é considerado uma lesão ou condição, tem uma característica especial.

SENTIDOS

A entrada Sentidos observa a pontuação passiva de um monstro em Sabedoria (Percepção), bem como quaisquer sentidos especiais que o monstro pode ter. Sentidos especiais são descritos abaixo.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

Um monstro com percepção às cegas pode perceber seus arredores, sem depender de vista, dentro de um raio específico.

Criaturas sem olhos, como grimlocks e limos cinzentos, normalmente têm este sentido especial, assim como as criaturas com a ecolocalização ou sentidos aguçados, como morcegos e dragões verdadeiros.

Se um monstro é naturalmente cego, ele tem uma nota entre parênteses para este efeito, o que indica que o raio do seu percepção às cegas define o alcance máximo da sua percepção.

VISÃO NO ESCURO

Um monstro com visão no escuro pode ver no escuro,

dentro de um raio específico. O monstro pode ver na penumbra dentro do seu raio, como se se tratasse de uma luz brilhante, e no escuro, como se fosse a luz fraca. O monstro não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza. Muitas criaturas que vivem no subsolo tem este sentido especial.

SENTIDO SÍSMICO

Um monstro com sentido sísmico pode detectar e identificar a origem das vibrações dentro de um raio específico, desde que o monstro e a fonte das vibrações estejam em contato com o mesmo terreno ou substância. Sentido sísmico não pode ser usado para detectar criaturas que voam ou incorpóreas. Muitas criaturas escavadoras, como ankhegs e umber hulk, tem esse sentido especial.

VISÃO VERDADEIRA

Um monstro com a verdadeira visão pode, para uma faixa específica, ver na escuridão normal e mágico, ver criaturas invisíveis e objetos, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em testes de resistência contra eles, e perceber a forma original de um metamorfo ou uma criatura que é transformada por magia. Além disso, o monstro pode ver no Plano Etéreo no mesmo intervalo.

IDIOMAS

As línguas que um monstro pode falar são listados em ordem alfabética. Às vezes um monstro pode entender uma língua, mas não posso falar isso, e isso é notado em sua entrada. Um “-” indica que uma criatura não fala nem entende qualquer idioma.

TELEPATIA

A telepatia é uma habilidade mágica que permite que um monstro para se comunicar mentalmente com outra criatura dentro de um intervalo especificado. A criatura contatado não precisa compartilhar uma língua com o monstro para se comunicar dessa forma com ele, mas ele deve ser capaz de compreender pelo menos uma língua. Uma criatura sem telepatia pode receber e responder a mensagens telepática, mas não pode iniciar ou terminar uma conversa telepática.

Um monstro telepático não precisa ver uma criatura contatado e pode terminar o contato telepático a qualquer momento. O contato é quebrado assim que as duas criaturas já não estão dentro do alcance um do outro ou se os contatos telepáticos do monstro forem quebrados. Um monstro telepático pode iniciar ou terminar uma conversa telepática sem o uso de uma ação, mas enquanto o monstro está incapacitado, não pode iniciar o contato telepático, e qualquer contato atual é terminada.

Uma criatura dentro da área de um campo anti-magia ou em qualquer outro local onde a magia não funciona não é possível enviar ou receber mensagens telepáticas.

DESAFIO

A classificação desafio monstro diz-lhe como uma grande ameaça o monstro é. Um Grupo devidamente equipada e bem descansado de quatro aventureiros deve ser capaz de derrotar um monstro que tem uma classificação de desafio igual ao seu nível, sem sofrer quaisquer mortes. Por exemplo, um grupo de quatro personagens de nível 3 deve encontrar um monstro com uma classificação de 3 de desafio a ser um desafio digno, mas não um mortal.

Monstros que são significativamente mais fraco do que personagens de nível 1 tem uma classificação de desafio inferior 1. Monstros com uma classificação de 0 desafio é insignificante, exceto em grande número; aqueles sem ataques eficazes não valem pontos de experiência, enquanto

que aqueles que têm ataques valem 10 XP cada.

Alguns monstros apresentam um desafio maior do que até mesmo um grupo típico de nível 20 pode manipular. Estes monstros têm uma classificação de desafio, de 21 ou superior, e são projetados especificamente para testar a habilidade do jogador.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O número de pontos de experiência (XP) de um monstro é baseada em sua classificação de desafio. Normalmente, XP é concedido para derrotar o monstro, embora o DM pode igualmente atribuir XP para neutralizar a ameaça representada pelo monstro de alguma outra maneira.

A menos que algo lhe diga o contrário, um monstro invocado por um feitiço ou outra habilidade mágica vale a pena o XP salientou no seu bloco de estatísticas.

As diretrizes mais adiante neste documento explicam como criar encontros que usam orçamentos XP, bem como a forma de ajustar a dificuldade do encontro.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA PELO ND

ND	Pontos Experiência	ND	Pontos Experiência
0	0 ou 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

TRAÇOS ESPECIAIS

Características especiais (que aparecem após nível de desafio de um monstro, mas antes de quaisquer ações ou reações) são características que são susceptíveis de ser relevante em um encontro de combate e que exigem uma explicação.

CONJURAÇÃO INATA

Um monstro com a habilidade inata para lançar magias tem a característica especial Conjuração inata. Salvo indicação em contrário, uma magia inata de 1º nível ou superior é sempre lançada em seu nível mais baixo possível e não pode ser convertido em um nível superior. Se um monstro tem um truque de onde seus assuntos de nível e nenhum nível é dado, use o ND do monstro.

Um magia inata pode ter regras especiais ou restrições. Por exemplo, um mago drow pode lançar o feitiço levitar, mas a magia tem um “apenas eu”, o que significa que a magia afeta apenas o mago drow.

Magias inatas de um monstro não pode ser trocada com outras magias. Se magias inatas de um monstro não necessitam de jogadas de ataque, sem bônus de ataque é dado por eles.

CONJURAÇÃO

Um monstro com a característica de classe Conjuração tem um nível de conjurador e espaços de magia, que ele usa para lançar suas magias de 1º nível e superior (conforme explicado no jogador D&D regras básicas e no

Livro do Jogador). O nível de conjurador também é usado para quaisquer truques incluídos no talento.

O monstro tem uma lista de magias conhecidas ou preparados a partir de uma determinada classe. A lista também pode incluir feitiços de uma classe, como o Característica Divina do domínio do clérigo.

Um monstro pode lançar um feitiço de sua lista em um nível superior se tiver o espaço de magia para fazer isso. Por exemplo, um mago drow com o terceiro nível de magia relâmpago pode lançá-lo como uma magia de nível 5, usando um dos seus espaços de magia de nível 5.

Você pode alterar as magias que um monstro conhece ou tem preparado, substituindo qualquer magia na lista de magias de um monstro com uma magia diferente do mesmo nível e da mesma lista de classe. Se você fizer isso, você pode fazer com que o monstro a ser uma ameaça maior ou menor do que o sugerido pelo seu nível de desafio.

AÇÕES

Quando um monstro tem sua ação, pode escolher entre as opções na seção Ações do seu bloco de estatísticas ou usar uma das ações disponíveis para todas as criaturas, como o Aguardar ou Ocultar ação, conforme descrito no D&D regras básicas ou Livro do Jogador.

CORPO A CORPO E ATAQUES À DISTÂNCIA

As ações mais comuns que um monstro irá tomar em combate são ataques corpo a corpo e a distância. Estes podem ser ataques mágicos ou ataques com armas, onde a “arma” pode ser um item fabricado ou uma arma natural, como uma garra ou cauda. Para mais informações sobre os diferentes tipos de ataques, ver D&D regras básicas ou Livro do Jogador.

Criatura contra Alvo. A meta de um corpo a corpo ou de ataque à distância é normalmente a uma criatura ou um alvo, a diferença é que um “alvo” pode ser uma criatura ou um objeto.

Bater. Qualquer dano causado ou outros efeitos que ocorrem como resultado de um ataque que bate um alvo são descritos após a notação de “Bater”. Você tem a opção de tomar dano médio ou rolando o dano; por essa razão, tanto os danos média e a matriz de expressão são apresentados.

Erro. Se um ataque tem um efeito que ocorre em um erro, que a informação é apresentada após a notação “Erro”.

MÚLTIPLOS ATAQUE

Uma criatura que pode fazer múltiplos ataques por sua vez tem a capacidade Múltiplos. A criatura não pode usar múltiplos Ataque ao fazer um ataque de oportunidade, que deve ser um único ataque corpo a corpo.

MUNIÇÕES

Um monstro carrega munição suficiente para fazer seus ataques à distância. Você pode supor que um monstro tem 2d4 peças de munição para um ataque de arma de arremesso, e 2d10 peças de munição para uma arma de projétil, como um arco ou besta.

REAÇÕES

Se um monstro pode fazer algo especial com a sua reação, estas informações estão contidas aqui. Se uma criatura não tem nenhuma reação especial, esta seção estará ausente.

REGRA AGARRA PARA MONSTROS

Muitos monstros têm ataques especiais que lhes permitem agarrar rapidamente a presa. Quando um monstro bate com tal ataque, ele não precisa fazer um teste de habilidade adicional para determinar se o agarrar foi bem-sucedido, a menos que o ataque diz o contrário.

A criatura agarrada pelo monstro pode usar sua ação para tentar escapar. Para isso, ele deve ser bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a CD no bloco de estatísticas monstro. Se há escapatória CD é dado, assumindo que a CD é 10 + Força (Atletismo) do monstro.

USO LIMITADO

Algumas habilidades especiais têm restrições sobre o número de vezes que eles podem ser usados.

X / dia. A notação “X / dia”, uma habilidade especial pode ser usado um número X de vezes e que um monstro tem que terminar um longo descanso para recuperar usos gastos. Por exemplo, “1 / dia”, uma habilidade especial pode ser usado uma vez e que o monstro deve terminar um longo descanso para usá-lo novamente.

Recarga X-Y. A notação “Recarga X-Y”, um monstro pode usar uma habilidade especial uma vez que a capacidade, então, tem uma chance aleatória de recarga durante cada rodada subsequente de combate. No início de cada um dos turnos do monstro, rola um d6. Se a rolagem é um dos números na notação de recarga, o monstro recupera a utilização da habilidade especial. A capacidade também recarrega quando o monstro termina um descanso curto ou longo.

Por exemplo, “Recarga 5-6” significa um monstro pode usar a habilidade especial uma vez. Então, no início do turno do monstro, ele recupera o uso dessa habilidade se rola um 5 ou 6 em um d6.

Recarregar depois de um descanso curto ou longo. Esta notação significa que um monstro pode usar uma habilidade especial, uma vez e, em seguida, deve terminar um descanso curto ou longo para usá-lo novamente.

EQUIPAMENTO

Um bloco de estatísticas raramente se refere a equipamentos, exceto armaduras ou armas usadas por um monstro. Uma criatura que normalmente usa roupas, como um humanóide, que se presume ser vestida adequadamente.

Você pode equipar monstros com artes e bijuterias no entanto é adicional, usando o capítulo de equipamento de D&D regras básicas ou Livro do Jogador para a inspiração, e você decide quanto do equipamento de um monstro é recuperável após a criatura ser morta e se algum dos equipamento ainda é utilizável. Uma armadura golpeada por um monstro é raramente usada por outra pessoa, por exemplo.

Se um monstro conjurador precisa de componentes materiais para lançar seu feitiço, suponha que tem os componentes materiais de que necessita para lançar os feitiços em seu bloco de estatísticas.

CRIATURAS LENDÁRIAS

A criatura lendária podem fazer as coisas que as criaturas comuns não podem. Criaturas legendárias pode tomar medidas especiais fora de suas turnos e alguns podem exercer poder sobre seu ambiente, causando efeitos mágicos extraordinários para ocorrer na sua vizinhança.

AÇÕES LENDÁRIAS

A criatura lendária pode usar um certo número de ações especiais - chamado ações lendários - fora do seu turno. Apenas uma opção de ação lendário pode ser usado de cada vez e só no fim do turno de outra criatura. A criatura lendária recupera ações lendários no início de seu turno. Não é necessária a utilização de suas ações lendários, e não pode usar ações lendários enquanto incapacitado.

LAR DE UMA CRIATURA LENDÁRIAS

A criatura lendária pode ter uma seção que descreve sua toca e os efeitos especiais ele podem criar, enquanto lá, seja por ato de vontade ou simplesmente por estar presente. Nem todas as criaturas lendárias têm covis. Esta seção só se aplica a criaturas lendárias que gastam uma grande quantidade de tempo em suas tocas e têm mais probabilidade de ser encontrado lá.

AÇÕES DE COVIL

Se uma criatura lendária tem ações de covil, ele pode usá-los para aproveitar a magia do ambiente em sua toca. Uma iniciativa 20 (perdendo todos os laços de iniciativa), a criatura pode usar uma de suas opções de ação covil, ou abrir mão de usar qualquer um deles na rodada.

EFEITOS REGIONAIS

A mera presença de uma criatura lendária pode ter efeitos estranhos e maravilhosos em seu ambiente, como observado nesta seção. Efeitos regionais terminam abruptamente ou se dissipar ao longo do tempo quando a criatura lendária morre.

EMBARQUE EM UMA AVENTURA ÉPICA

As Regras Básicas contêm o núcleo clássico do DUNGEONS & DRAGONS e elas oferecem tudo o que você precisa para começar a aventurar-se com seus amigos.

As Regras Básicas do Mestre incluem itens mágicos, regras opcionais e diretrizes para criar tudo, desde uma simples masmorra até um cosmos inteiro para o sua campanha.

Quando você estiver pronto para ainda mais, expanda suas aventuras com o *Livro do Jogador*®, *Guia do Mestre*® e o *Manual dos Monstros*® da quinta edição



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



TRADUÇÕES

