


ÍNDICE

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Atributos..... | 2 |
| Raças..... | 3 |
| Classes..... | 7 |
| Bárbaro..... | 7 |
| Bardo..... | 10 |
| Bruxo..... | 13 |
| Clérigo..... | 19 |
| Druida..... | 25 |
| Feiticeiro..... | 29 |
| Guerreiro..... | 33 |
| Ladino..... | 37 |
| Mago..... | 41 |
| Monge..... | 47 |
| Paladino..... | 51 |
| Ranger..... | 56 |
| Antecedentes..... | 61 |
| Multiclasse..... | 75 |
| Talentos..... | 76 |
| Armaduras e Armas..... | 80 |
| Equipamentos..... | 82 |

Diagramação

BigGod 

Tradução

Raças: Augusto S.

Antecedentes: Leonardo P.

Multiclasse: Apollo, the Bald

Armas e Armaduras: Regras Básicas (grupo D&D Next)

ATRIBUTOS

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

VARIANTE DE ROLAGEM

A critério do Mestre, o jogador pode usar esta variante para determinar seus valores de atributo. O método descrito aqui permite que o jogador crie um personagem com um conjunto de valores de atributos escolhidas individualmente. O jogador tem 27 pontos para gastar em seus valores de atributos. O custo de cada valor de atributo é mostrado na tabela Custo de Pontos de Valores de Atributos. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de atributo mais alto que o jogador pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as melhorias raciais. O jogador não pode iniciar com um atributo menor que 8.

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

CUSTO DE PONTOS DE VALORES DE ATRIBUTO

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

VALORES DE ATRIBUTO E MODIFICADORES

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

ARREDONDAR PARA BAIXO

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

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Às vezes, um teste de atributo, jogada de ataque, ou teste de resistência é modificado por situações especiais chamadas de vantagem e desvantagem. Uma vantagem reflete circunstâncias positivas em torno da jogada de um d20, enquanto a desvantagem reflete o oposto. Quando o jogador possuir uma vantagem ou uma desvantagem, ele joga um segundo d20 quando realizar a rolagem. O jogador usa a rolagem mais elevada das duas jogadas quando tiver vantagem, e usa a rolagem menor se tiver desvantagem. Por exemplo, se o jogador tem desvantagem e rolar um 17 e um 5, ele usará o 5. Se tiver vantagem e rolar esses mesmos números, ele usará o 17. Regras mais detalhadas para vantagem e desvantagem são apresentados no capítulo 7.

AVANÇO DE PERSONAGENS

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

ANÃO

Ajuste de Atributos: +2 Constituição.

Idade: Adultos aos 50. Vivem até 350.

Tendência Comum: Leal e Bom.

Tamanho e Peso: Médio, 1,20m até 1,50m de altura. Peso médio 75kg.

Deslocamento: 7,5 metros (5 quadrados). Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Resiliência dos Anões: Resistência a dano de veneno e Vantagem em testes de resistência contra veneno.

Treinamento de Combate dos Anões: Proficiência com machado de guerra, machadinha, martelo de arremesso, martelo de guerra.

Proficiência em Ferramentas: Proficiência em um entre ferramentas de Ferreiro, Pedreiro ou Cervejeiro.

Ligação com Rochas: Adiciona dobro de proficiência em História relacionado à origem de trabalhos de pedra.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Anão.

ANÃO DA COLINA

Ajuste de Atributo: +1 em Sabedoria.

Resistência dos Anões: +1 de PV por nível.

ANÃO DA MONTANHA

Ajuste de Atributo: +2 em Força.

Treino em Armaduras dos Anões:

Proficiência em Armaduras leves e médias.

ELFO

Ajuste de Atributos: +2 em Destreza.

Idade: adultos aos 100. Vivem até 750.

Tendência Comum: Caótico e Bom.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio, de pouco menos que 1,50m até 1,80m de altura. Peso entre 45kg a 65kg

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Ancestral Feérico: Vantagem contra ser Enfeitiçado, imune a magias de sono.

Sentidos Aguçados: O elfo tem proficiência na perícia Percepção

Transe: Não dorme. Descanso prolongado de apenas 4 horas.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Élfico

ALTO ELFO

Ajuste de Atributo: +1 em Inteligência.

Treinamento em Armas Élficas: Proficiência em Espada Longa, Espada Curta, Arco Longo e Arco Curto.

Truque: Conhece um truque da lista de truques do mago. A Inteligência é o atributo usado para conjurar este truque.

Idioma Adicional: Pode falar, ler e escrever um idioma adicional de sua escolha.

ELFO DA FLORESTA

Ajuste de Atributo: +1 em Sabedoria.

Treinamento em Armas Élficas: Proficiência em Espada Longa, Espada Curta, Arco Longo e Arco Curto.

Pés Ligeiros: O deslocamento aumenta para 10,5m (7 quadrados).

Máscara da natureza: Pode se esconder mesmo enquanto levemente estiver obscurecido por algum fenômeno natural (Folhagem, chuva forte, neve caindo, neblina, etc).

ELFO NEGRO (DROW)

Elfo Negro (Drow)

Ajuste de Atributo: +1 em Carisma.

Sensibilidade à Luz solar: Desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) quando estiver diretamente na luz solar.

Visão no Escuro Superior: Visão no escuro estendida para 36m (24 quadrados).

Magia Drow: Conhece o truque Globos de Luz. A partir do nível 3 pode usar Fogo das Fadas uma vez por dia. A partir do nível 5 também pode usar Escuridão uma vez por dia.

Treinamento em armas drows: Você tem proficiência com sabre, espada curta e besta de mão.

HALFLING

Ajuste de Atributo +2 em Destreza.

Idade: Adultos aos 50. Vivem até 350.

Tendência Comum: Leal e Bom.

Tamanho e Peso: Tamanho Pequeno. Cerca de 90cm de altura. Peso médio 20kg.

Deslocamento: 7,5m.

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

Bravo: Vantagem em resistência contra ficar amedrontado.

Agilidade Halfling: Pode se mover pelo espaço de criaturas maiores que o seu.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Halfling.

HUMANO

Ajuste de Atributo: +1 em todos os valores de atributos.

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

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

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

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

Idiomas: Um humano pode falar, ler e escrever comum e um outro idioma adicional da escolha do jogador.

ROBUSTO

Atributo: +1 em Constituição.

Resiliência: vantagem em testes de resistência contra veneno, e tem resistência contra dano venenoso.

PÉS LEVES

Atributo: +1 em Carisma.

Furtividade Natural: Pode tentar se esconder mesmo quando possui apenas a cobertura de uma criatura que seja, no mínimo, uma categoria de tamanho maior que a sua.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos a sua escolha.

Perícias: Adquire proficiência em uma perícia de sua escolha.

Talentos: Ganha um talento de sua escolha.

DRACONATO

Atributos: +2 em Força, +1 em Carisma.

Idade: Adultos aos 15. Vivem até 80.

Tendência Comum: Leal e Bom ou Caótico e Mau.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. Mais de 1,80m. Peso médio 125kg.

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Ancestral Dracônico: Escolha um ancestral dracônico. Suas escamas são dessa cor, sua resistência e sopro são de acordo com o elemento ligado.

Resistência: Recebe resistência ao elemento de seu ancestral.

Sopro: O draconato pode usar um sopro que causa 2d6 (resistência reduz à metade, CD 8 + Proficiência + CON). Esse dano aumenta em 1d6 aos níveis 6, 11 e 16. Depois de usar seu sopro, você não pode usá-lo novamente até que você completar um descanso curto ou longo.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico.

GNOMO

Ajuste de Atributos: +2 em Inteligência.

Idade: Adultos aos 40. Vivem até 500.

Tendência Comum: Neutro e Bom.

Tamanho e Peso: Tamanho Pequeno. De 90cm até 1,20m. Peso médio 20kg.

Deslocamento: 7,5m (5 quadrados)

Esperteza Gnômica: Vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria ou Carisma contra magias.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Gnomo.

Gnomo da Floresta

Atributo: +1 em Destreza.

Ilusionista Natural: Conhece o Truque Ilusão Menor.

Falar com Feras Pequenas: Pode comunicar ideias simples para feras Pequenas ou menores.

ANCESTRAL DRACÔNICO

| Dragão | Tipo de | |
|-----------------|----------|-----------------------|
| | Dano | Sopro |
| Azul | Elétrico | 1,5 x 9 m Linha (Des) |
| Branco | Gelo | 4,5 m Cone (Cons) |
| Preto | Acido | 1,5 x 9 m Linha (Des) |
| Verde | Veneno | 4,5 m Cone (Cons) |
| Vermelho | Fogo | 4,5 m Cone (Des) |
| Bronze | Elétrico | 1,5 x 9 m Linha (Des) |
| Cobre | Acido | 1,5 x 9 m Linha (Des) |
| Latão | Fogo | 1,5 x 9 m Linha (Des) |
| Ouro | Fogo | 4,5 m Cone (Des) |
| Prata | Gelo | 4,5 m Cone (Cons) |

Gnomo da Rocha

Atributo: +1 em Constituição.

Conhecimento do Artífice: Adiciona dobro de proficiência para testes de História relacionados a itens mágicos, objetos alquímicos e tecnológicos.

Engenhoca: Proficiente com Ferramentas de Engenhoqueiro. Com 10 po e uma hora de trabalho pode criar um dispositivo mecânico (CA 5, 1 PV) que funciona por até 24h ou até ser desmontado (recuperando os materiais). Você pode ter até três mecanismos ativos ao mesmo tempo. Ao criá-lo escolha uma das seguintes funções.

-Brinquedo: Colocado no chão move-se 1,5m em uma direção aleatória. Faz sons apropriados para o formato.

-Caixa de Música: Quando aberta toca uma música pré-determinada em volume moderado.

-Isqueiro: Com uma ação produz uma chama miniatura que pode ser usada para acender outras coisas.

MEIO-ELFO

Atributos: +2 em Carisma, +1 para dois atributos a sua escolha.

Idade: Adultos aos 15. Vivem até 180.

Tendência Comum: Caótico e Neutro.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. De 1,20m até 1,50m. Peso médio 75kg.

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Ancestral Feérico: Vantagem contra ser Enfeitiçado, imune a magias de sono.

Versatilidade: Proficiência em duas perícias à escolha.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum, Élfico e mais um idioma.

TIEFLING

Atributos: +2 em Carisma, +1 em Inteligência.

Idade: Como os Humanos.

Tendência Comum: Leal e Mau.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. Físico como os Humanos.

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Legado Infernal: Conhece o Truque Taumaturgia. A partir do nível 3 pode usar a magia Repreensão Infernal uma vez por dia. A partir do nível 5 também pode usar a magia Escuridão uma vez por dia.

Resistência Diabólica: Resistência à Fogo.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Infernal.

MEIO-ORC

Atributos: +2 em Força, +1 em Constituição.

Tendência Comum: Caótico e Neutro.

Idade: Adultos aos 14. Vivem até 75.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. Mais altos e mais pesados que humanos.

Idiomas: Orc e Comum.

Deslocamento: 9m.

Ataques Selvagens: Quando consegue um decisivo rola um dado extra de dano.

Intimidador: Proficiência em Intimidar.

Tolerância Infundável: Uma vez por descanso longo, ao cair a 0 sem morrer, cai para 1 ao invés.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Orc.

BÁRBARO

Dado de Vida: d12

PV 1º nível: 12 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d12 (ou 7) + mod de Constituição

| Nível | Bônus Prof. | Fúrias | Dano Fúria |
|-------|-------------|--------|------------|
| 1º | +2 | 2 | +2 |
| 2º | +2 | 2 | +2 |
| 3º | +2 | 3 | +2 |
| 4º | +2 | 3 | +2 |
| 5º | +3 | 3 | +2 |
| 6º | +3 | 4 | +2 |
| 7º | +3 | 4 | +2 |
| 8º | +3 | 4 | +2 |
| 9º | +4 | 4 | +3 |
| 10º | +4 | 4 | +3 |
| 11º | +4 | 4 | +3 |
| 12º | +4 | 5 | +3 |
| 13º | +5 | 5 | +3 |
| 14º | +5 | 5 | +3 |
| 15º | +5 | 5 | +3 |
| 16º | +5 | 5 | +4 |
| 17º | +6 | 6 | +4 |
| 18º | +6 | 6 | +4 |
| 19º | +6 | 6 | +4 |
| 20º | +6 | Infin. | +4 |

EQUIPAMENTO

Você começa com o equipamento a seguir, além do equipamento do seu antecedente:

(a) Um machado grande ou (b) qualquer arma marcial corpo-a-corpo;

(a) Duas machadinhas ou (b) qualquer arma simples;

Um pacote do explorador e quatro azagaias

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Força e Constituição; **Perícias:** Escolha duas entre Adestrar Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

1º

Fúria: Ação Bônus; não pode estar usando armadura pesada.

- Vantagem testes de Força e Testes de Resistência de Força.
- Ataque corpo a corpo com Força ganha dano conforme tabela.
- Resistência à dano de concussão, cortante e perfurante.

Não pode soltar magias nem se concentrar nelas. Dura 1 minuto. Termina se ficar inconsciente, se não atacar um inimigo no seu turno ou não sofrer dano desde seu ultimo turno. Recupera todos os usos com descanso longo.

Defesa sem Armadura: Quando não estiver usando armadura sua CA = 10 + mod Destreza + mod Constituição. Pode usar escudo.

2º

Ataque Descuidado: No primeiro ataque corpo a corpo do turno pode fazê-lo com vantagem, mas concede vantagem aos inimigos até seu próximo turno.

Senso de Perigo: Ganha vantagem nos Testes de Resistência de Destreza para efeitos que possa ver, como armadilhas e magias. Não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

3º

Caminho Primitivo: Escolha entre o caminho do Berserker ou do Guerreiro Totêmico.

4º

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º

Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

Movimentação Veloz: Seu deslocamento aumenta em 3 metros se não estiver usando armadura.



6º Característica de Caminho

7º Instinto Selvagem: Vantagem rolagens de iniciativa. Se for surpreendido e não estar incapacitado, pode agir normalmente se entrar em fúria como primeira ação.

8º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º Crítico Brutal: Pode rolar 1 dado adicional da arma ao determinar dano crítico de um ataque corpo a corpo.

10º Característica de Caminho

11º Fúria Implacável: Enquanto estiver em Fúria, se chegar a 0 PV mas não morrer, pode fazer Teste de Resistência de Constituição (CD 10), se passar fica com 1 PV. Cada vez que usar isso após a primeira a CD aumenta em 5. Se terminar um descanso curto ou longo, a CD volta a 10.

12º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Crítico Brutal: Pode rolar 2 dados adicionais da arma ao determinar dano crítico de um ataque corpo a corpo.

14º Característica de Caminho

15º Fúria Persistente: Fúria só acaba se ficar inconsciente ou você decidir encerrá-la.

16º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Crítico Brutal: Pode rolar 3 dados adicionais da arma ao determinar dano crítico de um ataque corpo a corpo.

18º Força Invencível: Se o resultado em um teste de Força for menor que o valor no atributo Força, pode usar seu valor de atributo no lugar.

19º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º Campeão Primitivo: Sua Força e Constituição aumentam em 4. Seu valor máximo nestes atributos agora é 24.

BERSERK

3º Nível – Frenesi

Pode entrar em Frenesi quando em fúria e fazer um ataque corpo a corpo como ação bônus. Quando terminar a fúria sofre um nível de exaustão.

6º Nível – Fúria Inabalável

Não pode ser amedrontado ou encantado quando em fúria. Se estiver amedrontado ou encantado quando entrar em fúria o efeito é suspenso pela duração da fúria.

10º Nível - Presença Intimidadora

Escolha uma criatura até 9 m de você. Se ela puder vê-lo ou ouvi-lo, deve passar no teste de resistência de Sabedoria (CD = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma) ou fica amedrontada até o final do seu próximo turno. Em outros turnos você pode usar sua ação para prolongar o efeito. O efeito acaba se a criatura terminar o turno dela fora da linha de visão ou a mais de 18 m de você. Se ela obter êxito no teste de resistência, você não pode afeta-la dessa maneira por 24 horas.

14º Nível – Retaliação

Quando sofrer dano de uma criatura à 1,5 m de você, pode usar sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura.

GUERREIRO TOTÊMICO

3º Nível – Caçador Espiritual e Espírito

Totêmico

Pode conjurar as magias *falar com animas* e *sentido animal*, mas somente como ritual.

Pode escolher qualquer um entre:

Urso: Quando em fúria fica resistente a todos os tipos de dano, exceto psíquico.

Águia: Quando em fúria e sem usar armadura pesada, criaturas tem desvantagem em ataques de oportunidade contra você e você pode usar ação corrida como ação bônus.

Lobo: Quando em fúria, seus aliados têm vantagem em ataque corpo a corpo contra criaturas inimigas a 1,5 m de você.

6º Nível – Aspecto da Fera

Pode escolher qualquer um entre:

Urso: Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e sustentação) é dobrada e você tem vantagem nos testes de Força feitos para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

Águia: Consegue enxergar 1 milha (1,6 km) sem dificuldade, podendo ver detalhes como se estiver olhando a 30 m. A penumbra não impõe desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção).

Lobo: Consegue rastrear criaturas enquanto viaja rápido e pode se mover furtivamente enquanto viaja em ritmo normal.

10º Nível – Andarilho Espiritual

Consegue conjurar magia *comunhão com a natureza*, como ritual. Uma versão espiritual de um dos animais totêmicos aparece para dar a informação.

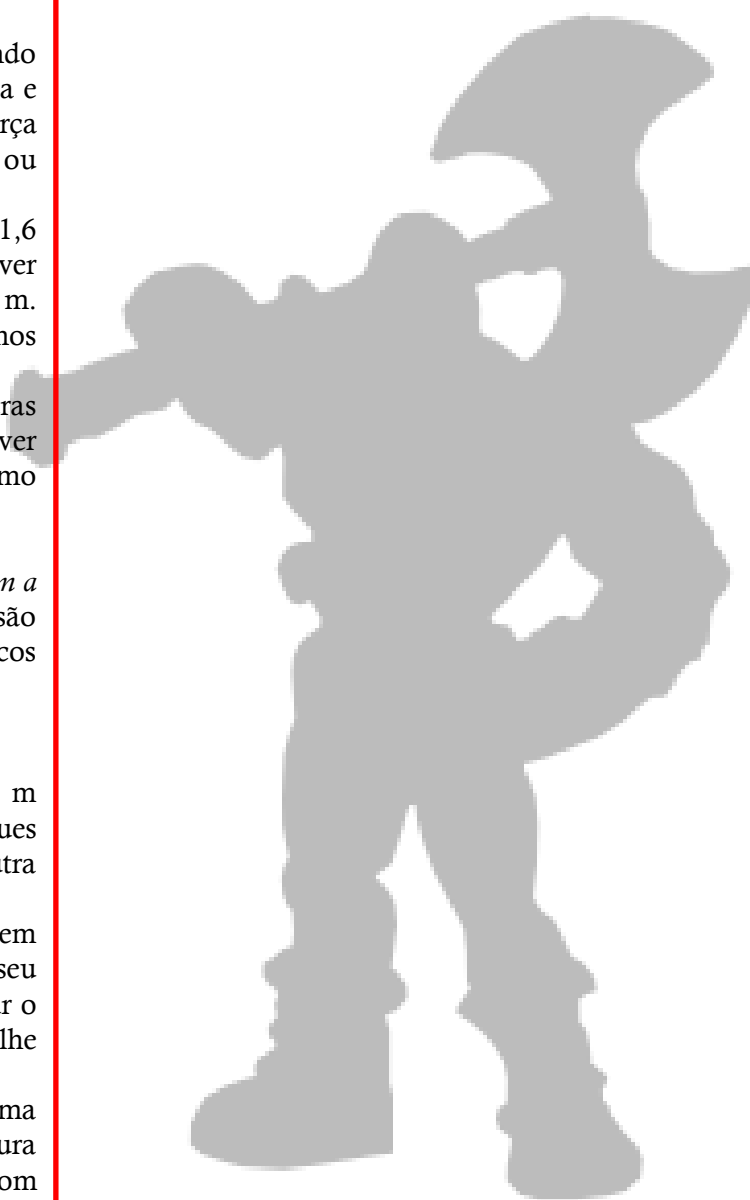
14º Nível – Harmonização Totêmica

Pode escolher qualquer um entre:

Urso: Quando em fúria, inimigos a 1,5 m de você tem desvantagem em ataques contra alvos que não sejam você ou outra pessoa com essa habilidade.

Águia: Quando em fúria, tem deslocamento de voo igual seu deslocamento em terra. Cai se terminar o turno no ar ou não ter algo lhe sustentando.

Lobo: Quando em fúria, pode usar uma ação bônus para derrubar uma criatura Grande ou menor que você acertar com um ataque corpo a corpo.



BARDO

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves; **Armas** simples, besta de mão, espada curta, espada longa, rapieira; **Ferramentas:** Escolha três instrumentos musicais; **Testes de Resistência:** Destreza e Carisma; **Perícias:** Escolha três que quiser.

| Nível | Bônus Prof. | Truques Conhec. | Magias Conhec. | Espaços de Magia por Nível | | | | | | | | |
|-------|-------------|-----------------|----------------|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º |
| 1º | +2 | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2º | +2 | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3º | +2 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4º | +2 | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5º | +3 | 3 | 8 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6º | +3 | 3 | 9 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7º | +3 | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8º | +3 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9º | +4 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10º | +4 | 4 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11º | +4 | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12º | +4 | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13º | +5 | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14º | +5 | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15º | +5 | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16º | +5 | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17º | +6 | 4 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18º | +6 | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19º | +6 | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20º | +6 | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Um florete, (b) Uma espada longa, ou (c) qualquer arma simples
- (a) Pacote do diplomata ou (b) Pacote do artista
- (a) Um alaúde ou (b) qualquer outro instrumento musical
- Corselete de couro e uma adaga

1º

Magias Conhecidas: Ao ganhar um nível pode trocar uma magia que conhece por outra de qualquer nível que possa conjurar.

Atributo de Conjuração: Carisma é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma



Ritual: Pode conjurar magias de bardo como ritual se elas tiverem esta opção e precisa ter ela preparada.

Foco de Conjuração: Você pode usar um instrumento musical como foco.

Inspiração do Bardo (d6): Com uma ação bônus escolha uma criatura até 18 m que possa ouvi-lo. Ela ganha um dado de inspiração, d6. Uma vez, dentro de 10 minutos, ela pode rolar o dado e adicionar o valor a uma rolagem de teste de atributo, ataque ou teste de resistência. Pode usar isso depois de rolar o d20, mas antes do Mestre dizer se foi bem sucedido ou não. Quando usado, ele é perdido. Uma criatura só pode ter um dado de inspiração por vez.

Pode usar essa característica um número de vezes igual seu mod de Carisma (mínimo 1). Recuperar todos os usos com um descanso longo.

6°

Desencantador: Com uma ação pode iniciar uma atuação que dura até o fim do seu próximo turno. Por este tempo, você e criaturas aliadas até 9 m de você tem vantagem em testes de resistência contra se amedrontado ou encantado. A criatura deve ser capaz de ouvi-lo para ganhar este benefício. A atuação termina antes se você ficar incapacitado, for silenciado ou resolver terminá-la (não gasta ação).

Característica de Colégio de Bardo

7°

Nada ☹️

8°

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou doiss em um (Máximo 20).

9°

Canção do Descanso (d8): O dado aumenta para um d8.

2°

Pau pra Toda Obra: Pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de atributo que faça onde não inclua ainda o seu bônus de proficiência.

Canção do Descanso (d6): Durante um descanso curto, faz uma canção. Você e qualquer criatura que possa lhe ouvir recupera 1d6 pontos de vida ao final do descanso.

3°

Colégio de Bardo: Escolha entre o Colégio da Bravura e Colégio do Saber.

Especialista: Escolha duas perícias que seja proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de resistência usando uma delas.

4°

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou doiss em um (Máximo 20).

5°

Inspiração do Bardo (d8): O dado aumenta para um d8.

Fonte de Inspiração: Recupera todos os usos de Inspiração de Bardo com descanso curto ou longo.

10°

Inspiração do Bardo (d10): O dado aumenta para um d10.

Especialista: Escolha mais duas perícias que seja proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de resistência usando uma delas.

Segredos Mágicos: Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no número de agias Conhecidas.

11°

Nada ☹️

12°

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou doiss em um (Máximo 20).

13°

Canção do Descanso (d10): O dado aumenta para um d10.

14º **Segredos Mágicos:** Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no número de agias Conhecidas.

Característica de Colégio de Bardo

15º **Inspiração do Bardo (d12):** O dado aumenta para um d12.

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º **Canção do Descanso (d12):** O dado aumenta para um d12.

18º **Segredos Mágicos:** Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no número de agias Conhecidas.

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Inspiração Superior:** Quando você rolar iniciativa e não tiver usos de Inspiração de Bardo sobrando, você recupera um uso.

COLÉGIO DA BRAVURA

3º Nível – Proficiência Bônus e Inspiração de Combate

Você ganha proficiência em armaduras médias, escudos e armas marciais.

O alvo de uma Inspiração do Bardo pode rolar o dado e adicionar ao dano da arma, quando fizer um ataque. Além disso, quando um ataque for feito contra esta criatura ela usa sua própria reação, rolar o dado de Inspiração e adicioná-lo na sua CA após a rolagem, mas antes de saber se o ataque acertou ou errou.

6º Nível – Ataque Extra

Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

14º Nível – Combatente Mágico

Ao conjurar uma magia de bardo, pode fazer um ataque com sua arma com uma ação bônus

COLÉGIO DO SABER

3º Nível – Proficiência Bônus e Palavras Cortantes

Você ganha proficiência em três perícias a sua escolha.

Quando uma criatura a até 18 m que você possa ver fizer um ataque, teste de atributo ou rolagem de dano, você pode usar sua reação gastando um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado e subtraia o valor da rolagem da criatura. Pode ser feito após a rolagem, mas antes de saber se a rolagem obteve sucesso ou não, ou antes de ser rolando o dano. A criatura fica imune a isso se não puder ouvi-lo ou for imune a se encantada.

6º Nível – Segredos Mágicos Adicionais

Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no número de magias conhecidas.

14º Nível – Habilidade Inigualável

Quando fizer um teste de atributo, pode gastar um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado e adicione o valor ao seu teste. Pode optar fazer isso depois da rolagem, mas antes de saber se a rolagem obteve sucesso ou não.

BRUXO

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves; **Armas** simples; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Sabedoria e Carisma; **Perícias:** Escolha duas entre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião.

| Nível | Bônus Prof. | Truques Conhec. | Magias Conhec. | Espaços de Magia | Nível do Espaço | Invocações Conhec. |
|-------|-------------|-----------------|----------------|------------------|-----------------|--------------------|
| 1º | +2 | 2 | 2 | 1 | 1º | – |
| 2º | +2 | 2 | 3 | 2 | 1º | 2 |
| 3º | +2 | 2 | 4 | 2 | 2º | 2 |
| 4º | +2 | 3 | 5 | 2 | 2º | 2 |
| 5º | +3 | 3 | 6 | 2 | 3º | 3 |
| 6º | +3 | 3 | 7 | 2 | 3º | 3 |
| 7º | +3 | 3 | 8 | 2 | 4º | 4 |
| 8º | +3 | 3 | 9 | 2 | 4º | 4 |
| 9º | +4 | 3 | 10 | 2 | 5º | 5 |
| 10º | +4 | 4 | 10 | 2 | 5º | 5 |
| 11º | +4 | 4 | 11 | 3 | 5º | 5 |
| 12º | +4 | 4 | 11 | 3 | 5º | 6 |
| 13º | +5 | 4 | 12 | 3 | 5º | 6 |
| 14º | +5 | 4 | 12 | 3 | 5º | 6 |
| 15º | +5 | 4 | 13 | 3 | 5º | 7 |
| 16º | +5 | 4 | 13 | 3 | 5º | 7 |
| 17º | +6 | 4 | 14 | 4 | 5º | 7 |
| 18º | +6 | 4 | 14 | 4 | 5º | 8 |
| 19º | +6 | 4 | 15 | 4 | 5º | 8 |
| 20º | +6 | 4 | 15 | 4 | 5º | 8 |

EQUIPAMENTO

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

(a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) qualquer arma simples;

(a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano;

(a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de masmorra;

Corselete de couro, qualquer arma simples, e duas adagas

1º

Patrono Extraplanar: Para o pacto escolha entre: o Feérico, o Infernal ou o Grande Antigo.

Espaços de Magia: Todos os seus espaços de magia são do mesmo nível, sendo o mais alto que você pode conjurar. Você recupera todos os seus espaços de magia quando terminar um descanso curto ou longo.

Magias Conhecidas: Ao ganhar um nível pode trocar uma magia que conhece por outra de qualquer nível que possa conjurar.



Atributo de Conjuração: Carisma é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma

Foco de Conjuração: Você pode usar uma foco arcano como foco para magias.

2º **Invocação Mística:** Você ganha duas invocações místicas, que aumentam quando você ganha níveis. Pode trocar uma quando ganhar um nível.

3º **Dádiva de Pacto:** Escolha uma entre:
Pacto da Corrente: Aprende a magia *encontrar familiar*. Pode escolher familiares normais ou diabrete, pseudodragão, quasit, duende. Quando fizer ação Ataque, pode renunciar um de seus ataques para permitir que seu familiar faça um dele.

Pacto da Lâmina: Usa ação para criar arma de pacto em mão livre. Pode escolher a forma da arma toda vez que cria-la, mas ela deve ser de corpo a corpo. É proficiente enquanto a segurar. Conta como mágica para passar resistência e imunidades contra dano não mágico. A arma desaparece se estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto, se usar esta característica de novo, dispensar a arma (não usa ação) ou se você morrer.

Pode transformar uma arma mágica em arma e pacto se fizer um ritual. Leva uma hora e pode ser feito durante descanso curto. Ela fica em um espaço extradimensional e aparece quando criar a arma de pacto. Ela deixa de ser arma de pacto se você morrer, conduzir ritual com outra arma ou quebrar laço com ela.

Pacto do Tomo: Ganha um grimório chamado Livro das Sombras. Ele tem três truques de qualquer classe à sua escolha. Enquanto estiver com você pode conjurar os truques sem limite. Não contam para seu numero de truques conhecidos. Se perder pode fazer ritual de 1 hora para receber um substituto. Pode ser feito durante descanso curto. O livro vira cinzas quando você morre.

4º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º Nada ☹️

6º **Característica de Patrono Extraplanar**

7º Nada ☹️

8º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º Nada ☹️

10º **Característica de Patrono Extraplanar**

11º **Arcanum Místico:** Escolha uma magia de 6º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º **Arcanum Místico:** Escolha uma magia de 7º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

14º **Característica de Patrono Extraplanar**

15º **Arcanum Místico:** Escolha uma magia de 8º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

16º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Arcanum Místico: Escolha uma magia de 9º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

18º Nada ☹️

19º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º Mestre Místico: Pode suplicar por 1 minuto ao seu patrono para recuperar todos os espaços de magia gastos. Só pode usar isso uma vez por descanso longo.

O FEÉRICO

Você pode escolher magias da lista de magias expandidas do feérico.

1º Nível – Presença Feérica

Uma ação, criaturas em um cubo de 3 metros originando de você fazem teste de resistência de Sabedoria. Se falharem estão amedrontados ou encantadas (você escolhe) até o final do seu próximo turno. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

6º Nível – Fuga Nebulosa

Ao levar dano, pode usar sua reação para ficar invisível e se teleportar até 18 metros em um espaço não ocupado que possa ver. Fica invisível até seu próximo turno ou atacar ou conjurar magia. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

10º Nível – Defesa Sedutora

Fica imune a ser encantado. Se tentarem tentar encantar você, pode usar sua reação para retornar o encantamento nesta criatura. Ela faz um teste de resistência. Se falhar fica amedrontada ou encantada (você escolhe) por 1 minuto ou até sua concentração ser quebrada (como se estivesse concentrando uma magia). O efeito termina antes se ela sofrer dano. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

14º Nível – Delírio Obscuro

Com uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 18 metros. Ela faz um teste de resistência. Se falhar fica amedrontada ou encantada (você escolhe) por 1 minuto ou até sua concentração ser quebrada (como se estivesse concentrando uma magia). O efeito termina antes se a criatura sofrer dano. Até a ilusão terminar, ela pensa que esta perdida em um reino de neblina, a aparência você escolhe. Só pode ouvir ela mesma, você e a ilusão. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

Magias Expandidas do Feérico

| Nível | Magias |
|-------|----------------------------------------------|
| 1º | <i>fogo feérico, sono</i> |
| 2º | <i>acalmar emoções, força fantasmagórica</i> |
| 3º | <i>ampliar plantas, piscar</i> |
| 4º | <i>dominar animais, invisibilidade maior</i> |
| 5º | <i>dominar pessoa, similaridade</i> |

O INFERNAL

Você pode escolher magias da lista de magias expandidas do infernal.

1º Nível – Benção do Obscuro

Ao reduzir um inimigo a 0 PV, ganha PVs temporários igual ao seu mod de Carisma + seu nível de bruxo (mínimo 1).

6º Nível – Sorte do Obscuro

Ao fazer teste de atributo ou teste de resistência, pode adicionar 1d10 na rolagem. Pode fazer isso depois de ver a rolagem inicial, mas antes de ocorrer qualquer efeito da rolagem. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

10º Nível – Resistência Infernal

Escolha um tipo de dano ao terminar um descanso curto ou longo. Ganha resistência contra esse tipo de dano até escolher outro. Danos de armas mágicas ou armas de prata ignoram esta resistência.

14º Nível – Passeio pelo Inferno

Ao acertar uma criatura com um ataque, pode instantaneamente transportar o alvo através dos planos inferiores. Ao fim do seu próximo turno o alvo retorna para o local que estava, ou o mais próximo desocupado. Se não for um infernal, leva 10d10 de dano psíquico. Pode usar uma vez por descanso longo.

Magias Expandidas do Infernal

| Nível | Magias |
|-------|----------------------------------------|
| 1º | <i>comando, mãos flamejantes</i> |
| 2º | <i>cegueira/surdez, raio ardente</i> |
| 3º | <i>bola de fogo, névoa fétida</i> |
| 4º | <i>escudo de fogo, muralha de fogo</i> |
| 5º | <i>coluna de chamas, santificar</i> |

O GRANDE ANTIGO

Você pode escolher magias da lista de magias expandidas do grande antigo.

1º Nível – Mente Desperta

Pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que possa ver até 9 metros. Não precisar compartilhar o mesmo idioma para se entender telepaticamente, mas a criatura deve compreender ao menos um idioma.

6º Nível – Proteção Entrópica

Quando uma criatura fizer um ataque contra você, pode usar sua reação para impor desvantagem naquela rolagem. Se errar, sua próxima rolagem de ataque contra ela tem vantagem se fizer antes do fim do seu próximo turno. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

10º Nível – Escudo Mental

Seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia ou outros meios a menos que você permita. Você também tem resistência a dano psíquico, e sempre que uma criatura causar dano psíquico em você ela toma a mesma quantia de dano.

14º Nível – Criar Escravo

Com uma ação pode tocar um humanoide incapacitado. Ele fica encantado por você até que a magia *remover maldição* seja conjurada nele, a condição encantado for removido dele ou você usar esta característica novamente. Você pode se comunicar telepaticamente com a criatura encantada desde que os dois estejam no mesmo plano de existência.

Magias Expandidas do Grande Antigo

| Nível | Magias |
|-------|------------------------------------------------------|
| 1º | <i>sussurro perturbador, riso histérico de Tasha</i> |
| 2º | <i>detectar pensamentos, força fantasmagórica</i> |
| 3º | <i>clarividência, enviar mensagem</i> |
| 4º | <i>dominar animais, tentáculos negros de Evard</i> |
| 5º | <i>dominar pessoa, telecinésia</i> |

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Armadura das Sombras

Pode conjurar *armadura arcana* em você sem limite, não gasta espaço de magia ou componentes materiais.

Atolar a mente

Pré-requisito: 5º Nível

Você pode conjurar *lentidão* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Correntes de Cárcere

Pré-requisito: 15º nível, característica Pacto da Correntes

Você pode conjurar *imobilizar monstro* sem limite –visando um celestial, infernal ou elemental – sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Você deve terminar um descanso longo antes de usar esta invocação na mesma criatura novamente.

Escultor da carne

Pré-requisito: 7º Nível

Você pode conjurar *metamorfose* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Ladrão dos Cinco Destinos

Você pode conjurar *maldição* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Lâmina Sedente

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina

Você pode atacar com sua arma de pacto duas vezes, ao invés de uma, sempre que você usar a ação Atacar no seu turno.

Lança mística

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance é de 90 metros.

Linguagem das Bestas

Você pode conjurar *falar com animais* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Livro dos Segredos Antigos

Pré-requisito: característica Pacto do Tomo

Você pode gravar rituais no seu Livro das Sombras. Escolha duas magias de 1º nível que tenham a marca ritual de qualquer lista de magia de classe. Elas aparecem no livro e não contam para o número de magias conhecidas. Você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Não pode conjurar as magias que não seja na forma de ritual, a menos que tenha aprendido elas por outro meio. Você pode também conjurar as magias de bruxo que você conhece como ritual se ela tiverem a marca ritual.

Em suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar uma magia deste tipo, você pode adicioná-la ao livro se o nível da magia for igual ou menos da metade do seu nível de bruxo (arredondado para cima) e se você puder gastar o tempo para copiar a magia. Para cada nível da magia, o processo de cópia leva 2 horas e custa 50 po com raras tintas necessárias para escrevê-la.

Máscara das muitas faces

Você pode conjurar *transformação momentânea* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Olhar de duas mentes

Você pode usar sua ação para tocar um humanoide disposto e ver através de seus sentidos até o fim do seu próximo turno. Desde que a criatura esteja no mesmo plano de existência que você, você pode usar sua ação em turnos subsequentes para manter esta conexão. Enquanto observando através dos sentidos de outra criatura, você se beneficia de quaisquer sentidos especiais que aquela criatura possui, e você fica sego e surdo dos seus próprios arredores.

Olhos do guardião das runas

Você pode ler todas as escritas.

Palavra terrível

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar *confusão* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo até que termine um descanso longo.

Passo Ascendente

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *levitação* em você sem limite, não gasta espaço de magia ou componentes.

Pulo extraplanar

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *salto* em você sem limite, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Rajada Afastadora

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você acertar uma criatura com a *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros longe de você em linha reta.

Rajada Agonizante

Pré-requisito: truque rajada mística

Ao conjurar *rajada mística*, adicione seu mod de Carisma ao dano que ela causa.

Sedutora Influencia

Você ganha proficiência nas perícias Enganação e Persuasão.

Servos do caos

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *invocar elemental* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Sinal de mau agouro

Pré-requisito: 5º nível

Você pode conjurar *rogar maldição* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Sugador de Vida

Pré-requisito: 12º nível. Característica Pacto da Lâmina

Quando você acerta uma criatura com sua arma de pacto, a criatura leva dano necrótico extra igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Sussurros do tumulto

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *falar com os mortos* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Sussurro Encantador

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar *compulsão* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Pode fazer uma vez por descanso longo.

Um com as sombras

Quando você estiver em uma área de luz fraca ou escuridão, você pode usar uma ação para ficar invisível até se mover ou fazer uma ação ou uma reação.

Vigor Infernal

Você pode conjurar *vitalidade ilusória* em você sem limite como uma magia de 1º nível, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Visão da bruxa

Pré-requisito: 15º nível

Você pode ver a forma verdadeira de qualquer metamorfo ou criatura escondida por uma ilusão ou transmutação mágica enquanto a criatura estiver a 9 metros de você e dentro da linha de visão.

Visão diabólica

Você pode ver normalmente na escuridão, ambas naturais ou mágicas, até uma distância de 36 metros.

Visões de um reino distante

Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar *olho arcano* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Visão mística

Você pode conjurar *detectar magia* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Visões nebulosas

Você pode conjurar *imagem silenciosa* sem limite, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Voz do mestre da corrente

Pré-requisito: característica Pacto da Corrente

Você pode se comunicar telepaticamente com o seu familiar e observar através dos sentidos do seu familiar contanto que vocês esteja no mesmo plano de existência. Além disso, enquanto estiver observando através dos sentidos do seu familiar, você pode também falar através do seu familiar com a sua própria voz, mesmo se o seu familiar for normalmente incapaz de falar.

CLÉRIGO

Dado de Vida: d8
PV 1º nível: 8 + mod de Constituição
PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos; **Armas** simples; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Sabedoria e Carisma; **Perícias:** Escolha duas entre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião.

| Nível | Bônus Prof. | Truques Conhec. | Espaços de Magia por Nível | | | | | | | | |
|-------|-------------|-----------------|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º |
| 1º | +2 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2º | +2 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3º | +2 | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4º | +2 | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5º | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6º | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7º | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8º | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9º | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10º | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11º | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12º | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecederente:

- (a) Uma maça ou (b) Um machado de batalha (se proficiente)
- (a) Armadura de escamas, (b) Armadura de couro, ou (c) Cota de malha (se proficiente);
- (a) Uma besta leve e 20 virotes ou (b) Uma arma simples
- (a) Pacote de sacerdote ou (b) Pacote de explorador
- Um escudo e um símbolo sagrado

1º

Preparando e Conjurando Magias: Ganha todos os usos com descanso longo. Você prepara magias da lista de clérigo, escolha um numero de magias igual a mod de Sabedoria + nível de clérigo (mínimo de uma magia). Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.



Atributo de Conjuração: Sabedoria é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Foco de Conjuração: Você pode usar uma símbolo sagrado como foco.

Ritual: Pode conjurar magias de clérigo como ritual se elas tiverem esta opção e precisa ter ela preparada.

Domínio Divino: Escolha um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Enganação, Guerra, Luz, Natureza, Tempestade ou Vida.

5º

Destruir Mortos-Vivos (ND ½): Se um morto-vivo falhar no testes de resistência contra sua habilidade de Expulsar Mortos-Vivos, ele é instantaneamente destruído se seu Nível de Desafio for igual ou menor que os valores conforme a tabela abaixo.

Destruir Mortos-Vivos

| Nível | Destrói Mortos-Vivos de ND... |
|-------|-------------------------------|
| 5º | ½ ou menor |
| 8º | 1 ou menor |
| 11º | 2 ou menor |
| 14º | 3 ou menor |
| 17º | 4 ou menor |

6º

Canalizar Divindade: Dois usos por descanso curto ou longo.

Característica de Domínio Divino

7º

Nada ☹️

8º

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

Destruir Mortos-Vivos (ND 1)

Característica de Domínio Divino

9º

Nada ☹️

10º

Intervenção Divina: Uma ação. Descreve o que precisa e role um dado de porcentagem. Se o resultado for igual ou menor que seu nível de clérigo, sua divindade intervém. O Mestre escolhe como ocorre a intervenção; o efeito de uma magia de clérigo ou de domínio é apropriado como resultado.

Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar esta habilidade novamente por 7 dias. Senão, pode usar ela novamente depois de um descanso longo.

2º

Canalizar Divindade: Você pode usar um Canalizar Divindade por descanso curto ou longo. Se houver alguma CD, é igual a das suas magias. Você tem um efeito de domínio (ver **Domínio Divino**) e:

Expulsar Mortos-vivos: Uma ação, levante seu símbolo sagrado e murmura uma prece. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros faz um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, fica expulsa por 1 minuto ou até levar dano.

Uma criatura expulsada deve gastar seus turno tentar se mover para longe de você, e não pode entrar voluntariamente em um espaço a 9 metros de você. Não pode fazer reações. Em suas ações só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que impeça o movimento. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação Esquivar.

3º

Nada ☹️

4º

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

11° **Destruir Mortos-Vivos (ND 2)**

12° **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13° Nada ☹️

14° **Destruir Mortos-Vivos (ND 3)**

15° Nada ☹️

16° **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17° **Destruir Mortos-Vivos (ND 4)**
Característica de Domínio Divino

18° **Canalizar Divindade:** Três usos por descanso curto ou longo.

19° **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20° **Intervenção Divina Aprimorada:** Seus pedidos de Intervenção Divina funcionam automaticamente, sem precisar rolar dados

Magias do Domínio do Conhecimento

| | |
|----|-------------------------------------------------|
| 1° | <i>comando, identificar</i> |
| 3° | <i>augúrio, sugestão</i> |
| 5° | <i>dificultar detecção, falar com os mortos</i> |
| 7° | <i>olho arcano, confusão</i> |
| 9° | <i>lendas e histórias, vidência</i> |

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Benção do Conhecimento

Aprende dois idiomas à sua escolha. Torna-se proficiente em duas das seguintes perícias: Arcanismo, História, Natureza ou Religião. Seu bônus de proficiência é dobrado em testes que usem essas perícias.

2º Nível – Canalizar Divindade: Conhecimento das Eras

Uma ação, escolha uma perícia ou ferramenta. Por 10 minutos tem proficiência na perícia ou ferramenta escolhida.

6º Nível – Canalizar Divindade: Ler Pensamentos

Uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 18 metros. Ela faz um teste de resistência de Sabedoria. Se ela passar, não pode usar essa característica até terminar um descanso longo. Se falhar, pode ler pensamentos superficiais (que aparecem primeiro na mente, refletindo o estado emocional atual e no que sua atenção está focada) enquanto estiver a 18 m dela. Dura 1 minuto. Pode usar uma ação e encerrar este efeito lançando *sugestão* na criatura sem gastar espaço de magia. O alvo falha automaticamente no TR da magia.

8º Nível – Conjuração Potente

Adicione seu mod de Sabedoria em rolagens de dano de truques de clérigo.

17º Nível – Visões do Passado

Recebe vislumbres de ventos recentes. Pode meditar um número de minutos igual seu mod de Sabedoria. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

Ler Objeto: Segurando o objeto, depois de 1 minuto descobre como o dono o adquiriu e o perdeu, bem como eventos recentes significantes envolvendo o objeto e o dono. Se foi portado por outras criaturas recentemente (número de dias igual seu valor de Sabedoria), pode gastar 1 minuto adicional por portador para aprender a mesma informação sobre a criatura.

Ler Área: Eventos recentes nos arredores (até 15 m cúbicos), volta um número de dias igual seu mod de Sabedoria. Cada minuto meditando, descobre um evento significativo, a partir do mais recente. Eventos significativos são tipicamente emoções poderosas, como batalhas e trações, casamentos e assassinatos, nascimentos e funerais. Podem incluir eventos mundanos relevantes para sua situação atual.

DOMÍNIO DA ENGAÇÃO

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Benção do Malandro

Com uma ação, pode tocar uma criatura viva e dar a ela vantagem nos testes de Destreza (Furtividade). Dura por 1 hora ou até você usar essa característica de novo.

2º Nível – Canalizar Divindade: Invocar Duplicidade

Com uma ação, cria uma ilusão perfeita de você que dura 1 minuto ou até perder sua concentração (como uma magia). Aparece em espaço desocupado até 9 metros de você, pode mover ela 9 metros com sua ação bônus até 36 metros de você. Pode lançar magias através dela, mas usando seus próprios sentidos. Quando estiver a 1,5 m dela de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nos ataques.

6º Nível – Canalizar Divindade: Manto das Sombras

Com uma ação, fica invisível até final do seu próximo turno. Fica visível se atacar ou lançar magia.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano de veneno. No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Duplicidade Aprimorada

Pode criar até 4 cópias de você ao usar Invocar Duplicidade. Com uma ação bônus no seu turno, pode movê-las 9 metros, até 36 metros longe de você.

DOMÍNIO DA GUERRA

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Proficiência Bônus e Sacerdote da Guerra

Ganha proficiência em armas marciais e armaduras pesadas.

Além disso, quando usar a ação Atacar, pode fazer um ataque com arma como uma ação bônus. Pode fazer isso um número de vezes igual seu mod de Sabedoria (mínimo 1) por descanso longo.

2º Nível – Canalizar Divindade: Ataque Guiado

Quando atacar, pode usar seu Canalizar divindade para ganhar +10 na jogada. Pode usar depois de ver o resultado, mas antes do mestre dizer se você acertou ou errou.

6º Nível – Canalizar Divindade: Benção do Deus da Guerra

Quando uma criatura até 9 metros de você fizer um ataque, pode usar sua reação para das +10 na jogada de ataque dela, usando Canalizar Divindade. Pode usar depois de ver o resultado, mas antes do mestre dizer se você acertou ou errou.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano do tipo da arma. No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Avatar da Guerra

Ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Magias do Domínio da Enganação

| | |
|----|---------------------------------------------------|
| 1º | <i>encantar pessoas, transformação momentânea</i> |
| 3º | <i>imagem menor, passo sem pegadas</i> |
| 5º | <i>dissipar magia, piscar</i> |
| 7º | <i>metamorfose, porta dimensional</i> |
| 9º | <i>dominar pessoa, modificar memória</i> |

Magias do Domínio da Guerra

| | |
|----|------------------------------------------------|
| 1º | <i>auxílio divino, escudo da fé</i> |
| 3º | <i>arma mágica, arma espiritual</i> |
| 5º | <i>guardiões espirituais, manto do cruzado</i> |
| 7º | <i>movimentação livre, pele rochosa</i> |
| 9º | <i>coluna de chamas, imobilizar monstro</i> |

DOMÍNIO DA LUZ

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Truque Bônus e Brilho Protetor

Você ganha o truque *luz*, se já não o souber.

Ao ser atacado por um inimigo até 9 metros de você, pode usar sua reação para impor desvantagem no ataque. Alguém que não pode ficar cego é imune a isso. Pode usar um número de vezes igual seu mod de Sabedoria (mínimo 1) por descanso longo.

2º Nível – Canalizar Divindade:

Resplendor do Amanhecer

Com uma ação, mostra seu símbolo sagrado e qualquer escuridão mágica até 9 metros de você é dissipada. Criaturas hostis até 9 metros de você precisam fazer teste de resistência de Constituição. Se falhar levam 2d10 + seu nível de clérigo ou metade se obterem sucesso. Uma criatura com cobertura total não é afetada.

6º Nível – Brilho Aprimorado

Pode usar sua característica Brilho Protetor quando uma criatura até 9 metros atacar outra criatura que não seja você.

8º Nível – Conjuração Potente

Adicione seu mod de Sabedoria em rolagens de dano de truques de clérigo.

17º Nível – Coroa de Luz

Pode usar sua reação para ativar uma aura de luz do sol que dura 1 minuto ou até ser dispersada por você com uma ação. Emite claridade em 18 m de raio e penumbra de 9 m depois. Inimigos dentro da claridade tem desvantagem em testes de resistência contra magias que causem dano de fogo ou radiante.

Magias do Domínio da Luz

| | |
|----|-----------------------------------------|
| 1º | <i>mãos flamejantes, fogo das fadas</i> |
| 3º | <i>esfera flamejante, raio ardente</i> |
| 5º | <i>bola de fogo, luz do dia</i> |
| 7º | <i>guardião da fê, muralha de fogo</i> |
| 9º | <i>coluna de chamas, vidência</i> |

DOMÍNIO DA NATUREZA

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Acólito da Natureza e Proficiência

Bônus

Aprende um truque de druida a sua escolha. Ganha proficiência em uma das seguintes perícias a sua escolha: Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência.

Ganha proficiência com armadura pesada.

2º Nível – Canalizar Divindade: Encantar

Animais e Plantas

Com um ação, exiba seu símbolo sagrado e invoque o nome de sua divindade. Cada besta ou criatura tipo planta que puder ver você até 9 m, faz um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, esta encantada por você por 1 minuto o até sofrer dano. Enquanto encantada, é amigável à você e as criaturas que você designar.

6º Nível – Amortecer Elementos

Quando você ou uma criatura até 9 metros de você levar dano ácido, congelante, fogo, elétrico ou sônico, você pode usar sua reação para conceder resistência para a criatura contra o dano naquele momento.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano congelante, fogo ou elétrico (sua escolha). No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Mestre da Natureza

Ganha a habilidade de comandar animais e criaturas plantas. Enquanto as criaturas estiverem encantadas pela sua habilidade de Encantar Animais e Plantas, você pode usar uma ação bônus no seu turno para verbalmente comandar o que cada uma destas criaturas farão em seus próximos turnos.

Magias do Domínio da Natureza

| | |
|----|----------------------------------------------|
| 1º | <i>enfeitiçar animal, falar com animais</i> |
| 3º | <i>crescer espinhos, pele de árvore</i> |
| 5º | <i>ampliar plantas, muralha de vento</i> |
| 7º | <i>dominar animais, vinhas restritivas</i> |
| 9º | <i>caminhar em árvores, praga de insetos</i> |

DOMÍNIO DA TEMPESTADE

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Proficiência Bônus e Fúria da Tempestade

Ganha proficiência com armas marciais e armaduras pesadas.

Quando uma criatura que você possa ver estiver a 1,5 m de você e lhe acertar um ataque, pode usar sua reação para fazer com que ela faça um teste de resistência de Destreza. Se falhar sofre 2d8 de dano elétrico ou sônico (sua escolha) ou metade se passar. Pode usar um número de vezes igual seu mod de Sabedoria (mínimo 1) por descanso longo.

2º Nível – Canalizar Divindade: Fúria Destruidora

Quando for rolar dano elétrico ou sônico, pode usar seu Canalizar Divindade para dar o dano máximo, ao invés de rolá-lo

6º Nível – Canalizar Divindade: Manto das Sombras

Quando causar dano elétrico em uma criatura Grande ou menos, pode também empurrá-la a até 3 m longe de você.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano sônico. No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Duplicidade Aprimorada

Pode voar com o mesmo deslocamento em terra, exceto em lugares subterrâneos ou dentro de lugares fechados.

DOMÍNIO DA VIDA

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Proficiência Bônus e Discípulo da Vida

Ganha proficiência em armaduras pesadas.

Sempre que usar uma magia de cura para restaurar pontos de vida, o alvo recupera um adicional de 2 + nível da magia.

2º Nível – Canalizar Divindade: Preservar a Vida

Com uma ação, com seu símbolo sagrado invoque energia curativa para recuperar pontos de vida em um total de 5 vezes seu nível de clérigo. Escolha qualquer numero de criaturas a até 9 m de você e divida estes pontos entre elas. Só pode curar até metade de seus pontos de vidas totais. Não pode ser usada em mortos-vivos ou constructos.

6º Nível – Cura Abençoada

Quando usar uma magia de cura em outra criatura, recupere pontos de vida iguais a 2 + nível da magia.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano radiante. No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Cura Suprema

Quando rolar dados para restaurar pontos de vida, use o máximo possível da rolagem. Por exemplo, se fosse rolar 2d6 você cura 12.

Magias do Domínio da Tempestade

| | |
|----|-------------------------------------------|
| 1º | <i>névoa, onda trovejante</i> |
| 3º | <i>despedaçar, lufada de vento</i> |
| 5º | <i>convocar relâmpagos, nevasca</i> |
| 7º | <i>controlar água, tempestade glacial</i> |
| 9º | <i>onda destrutiva, praga de insetos</i> |

Magias do Domínio da Vida

| | |
|----|-----------------------------------------------------|
| 1º | <i>benção, curar ferimentos</i> |
| 3º | <i>arma espiritual, restauração menor</i> |
| 5º | <i>farol de esperança, ressurreição</i> |
| 7º | <i>guardião da fé, proteção contra a morte</i> |
| 9º | <i>curar ferimentos em massa, reviver os mortos</i> |

DRUIDA

Dado de Vida: d8
PV 1º nível: 8 + mod de Constituição
PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos (druidas não usam armadura ou escudo de metal); **Armas:** Adagas, azagaias, bordões, cimitarras, clavas, dardos, foices, funda, lanças, maçãs; **Ferramentas:** kit de Herbalismo; **Testes de Resistência:** Inteligência e Sabedoria; **Perícias:** Escolha duas entre Adestrar Animais, Arcanismo, Intuição, Natureza, Medicina, Percepção, Religião e Sobrevivência.

| Nível | Bônus Prof. | Truques Conhec. | Espaços de Magia por Nível | | | | | | | | |
|-------|-------------|-----------------|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º |
| 1º | +2 | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2º | +2 | 2 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3º | +2 | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4º | +2 | 3 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5º | +3 | 3 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6º | +3 | 3 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7º | +3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8º | +3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9º | +4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10º | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11º | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12º | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13º | +5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14º | +5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15º | +5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16º | +5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17º | +6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18º | +6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19º | +6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20º | +6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Um escudo de madeira ou (b) qualquer arma simples
- (a) Uma cimitarra ou (b) qualquer arma corpo a corpo simples
- Corselete de couro, pacote do explorador e um foco druídico.

1º

Druídico: Conhece Druídico, o idioma secreto dos druidas. Pode falar e deixar mensagens secretas. Você e outros que conhecerem este idioma podem automaticamente encontrar essas mensagens. Quem não souber, encontra com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15, mas não conseguem decifrá-la sem usar magia.



Preparando e Conjurando Magias: ganha todos os usos com descanso longo. Você prepara magias da lista de druida, escolha um numero de magias igual a mod de Sabedoria + nível de druida (mínimo de uma magia). Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.

Atributo de Conjuração: Sabedoria é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Foco de Conjuração: Pode usar focos druídicos como foco de conjuração.

Ritual: Pode conjurar magias de druida como ritual se elas tiverem esta opção e precisa ter ela preparada.

2º

Forma Selvagem: Usando uma ação pode magicamente assumir a forma de uma besta que já viu. Pode usar esta característica duas vezes, por descanso curto ou longo.

Seu nível de druida determina a besta que você pode se transformar, conforme a tabela.

Pode ficar na forma de besta por um numero de horas igual metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Pode reverter para forma normal antes gastando uma ação bônus. Reverte automaticamente se ficar inconsciente, ficar com 0 pontos de vida ou morrer.

Quando transformado, siga estas regras:

- Suas estatísticas são trocadas pelas da besta, mas mantém sua tendência, personalidade, Inteligência, Sabedoria, Carisma. Mantém também suas perícias e testes de resistência em adição aos da criatura. Se a proficiência da criatura for maior que a sua, use a dela. Se ela tiver ações legendárias ou de covil, você não pode usar.

- Quando transformado, assume os pontos de vida e dados de vida da besta. Quando reverter a forma normal, fica com os pontos que tinha antes de se transformar. Entretanto, se reverter com 0 pontos de vida, qualquer dano excedente vai para sua forma normal. Exemplo: se levar 10 de dano na forma animal e tiver só 1 ponto de vida, você reverte e leva 9 de dano. Contanto que o dano não reduza sua forma normal a 0 pontos de vida, você não cai inconsciente.
- Você não pode conjurar magias, e sua habilidade de fala ou fazer ações que requeiram mãos são limitadas pela forma da besta. Transformar-se não quebra sua concentração em magias que já conjurou, ou impede de fazer ações que são parte da magia.
- Mantém os benefícios da sua classe, raça ou outra fonte e pode usar se a nova forma for fisicamente capaz de usa-los. Entretanto, não pode usar sentidos especiais, como visão no escuro, se a nova forma não tiver eles.
- Você escolhe se seu equipamento cai no chão ao seus pés, se funde com você na nova forma ou é vestido por ela. Equipamentos vestidos funcionam normalmente,, mas o Mestre decide se é pratico para a nova forma usar o equipamento, baseado na forma e tamanho da criatura. Seu equipamento não se ajusta para a nova forma, e quaisquer equipamento que a ova forma não possa vestir deve cair no chão ou se fundir com ela. Equipamentos que se fundem não tem efeito enquanto você não deixar a forma selvagem.

Círculo Druídico: Escolha entre o Círculo da Lua ou o Círculo do Solo

Formas Selvagens

| Nível | ND Máx. | Limitações |
|-------|---------|------------------|
| 2º | 1/4 | Não voa nem nada |
| 4º | 1/2 | Não voa |
| 8º | 1 | — |

3º Nada ☹️

4º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

Melhora na Forma Selvagem (ND 1/2)

5º Nada ☹️

6º **Característica de Círculo Druídico**

7º Nada ☹️

8º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

Melhora na Forma Selvagem (ND 1)

9º Nada ☹️

10º **Característica de Círculo Druídico**

11º Nada ☹️

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Nada ☹️

14º **Característica de Círculo Druídico**

15º Nada ☹️

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Nada ☹️

18º **Corpo Atemporal:** Você envelhece devagar. Cada 10 anos, seu corpo envelhece somente 1 ano.

Magia Bestial: Pode conjurar qualquer magia de druida que assumir quando usando Forma Selvagem. Pode executar os componentes verbais e gestuais da magia, mas não é capaz de prover os componentes materiais.

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Arquidruída:** Pode usar Forma Selvagem sem limite.

CÍRCULO DA LUA

2º Nível – Forma Selvagem de Combate e Formas de Círculo

Pode usar Forma Selvagem no seu turno como uma ação bônus. Quando transformado pela Forma Selvagem, pode usar uma ação bônus para gastar um espaço de magia e recuperar pontos de vida iguais a 1d8 por nível do espaço gasto.

Pode se transformar em criaturas de ND até 1 (ignora a ND Máx. da tabela, mas mantém as limitações). No 6º Nível, pode se transformar em uma besta de ND igual a seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

6º Nível – Ataque Selvagem

Seus ataque na forma de besta contam como mágico para propósitos de superar resistências e imunidades à ataque e danos não mágicos.

10º Nível – Forma Selvagem Elemental

Pode gastar dois usos de Forma Selvagem ao mesmo tempo para se transformar em um elemental da água, um elemental do ar, um elemental do fogo ou um elemental da terra.

14º Nível – Mil Formas

Pode conjurar a magia *alterar-se* sem limite.

CÍRCULO DO SOLO

Magias de Círculo: Escolha um terreno entre ártico, deserto, floresta, litoral, montanha, pântano, planície ou Subterrâneo. Ganha magias de acordo com o terreno escolhido. Elas estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

2º Nível – Truque Bônus e Recuperação

Espontânea

Ganha um truque de druida a sua escolha. Durante um descanso curto, pode recuperar espaços de magia. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou menor a metade do seu nível de druida (arredondado para cima) e nenhum pode ser de 6º nível ou maior. Só pode usar isso uma vez por descanso longo.

Exemplo: No 4º nível de druida, pode recuperar dois níveis de espaços de magia. Pode recuperar uma de 2º nível ou duas de 1º.

6º Nível – Passo Firme

Mover por terreno difícil não mágico não custa deslocamento extra. Pode atravessar plantas não mágicas sem andar mais devagar ou tomar dano se elas causarem. Tem vantagem nos testes de resistência contra plantas criadas ou manipuladas por magia.

10º Nível – Proteção da Natureza

Não pode ser amedrontado ou encantado por elementais ou feéricos, e é imune a veneno e doença.

14º Nível – Santuário da Natureza

Quando uma besta ou plante lhe atacar, ela faz um teste de resistência de Sabedoria contra sua CD de magias. Se falhar, a criatura escolhe outro alvo, ou o ataque automaticamente falha. Com um sucesso, a criatura fica imune a este efeito por 24 horas.

ÁRTICO

| | |
|----|-----------------------------------------------|
| 3º | <i>crescer espinhos, imobilizar pessoa</i> |
| 5º | <i>lentidão, nevasca</i> |
| 7º | <i>movimentação livre, tempestade glacial</i> |
| 9º | <i>comunhão com a natureza, cone glacial</i> |

DESERTO

| | |
|----|-----------------------------------------------------|
| 3º | <i>nublar, silêncio</i> |
| 5º | <i>criar comida e água, proteção contra energia</i> |
| 7º | <i>secar, terreno ilusório</i> |
| 9º | <i>muralha de pedra, praga de insetos</i> |

FLORESTA

| | |
|----|-----------------------------------------------------|
| 3º | <i>patas de aranha, pele de árvore</i> |
| 5º | <i>ampliar plantas, convocar relâmpagos</i> |
| 7º | <i>adivinhação, movimentação livre</i> |
| 9º | <i>caminhar em árvores, comunhão com a natureza</i> |

LITORAL

| | |
|----|-------------------------------------------|
| 3º | <i>Imagem Refletida, passo das brumas</i> |
| 5º | <i>caminhar na água, respirar na água</i> |
| 7º | <i>controlar água, movimentação livre</i> |
| 9º | <i>conjurar elemental, vidência</i> |

MONTANHA

| | |
|----|------------------------------------------|
| 3º | <i>crescer espinhos, patas de aranha</i> |
| 5º | <i>mesclar-se às rochas, relâmpago</i> |
| 7º | <i>moldar rochas, pele rochosa</i> |
| 9º | <i>criar passagens, muralha de pedra</i> |

PÂNTANO

| | |
|----|-----------------------------------------------|
| 3º | <i>escuridão, flecha ácida de Melf</i> |
| 5º | <i>caminhar na água, névoa fétida</i> |
| 7º | <i>localizar criatura, movimentação livre</i> |
| 9º | <i>praga de insetos, vidência</i> |

PLANÍCIE

| | |
|----|------------------------------------------|
| 3º | <i>invisibilidade, passo sem pegadas</i> |
| 5º | <i>luz do dia, velocidade</i> |
| 7º | <i>adivinhação, movimentação livre</i> |
| 9º | <i>praga de insetos, sonho</i> |

SUBTERRÂNEO

| | |
|----|--------------------------------------------|
| 3º | <i>patas de aranha, teia</i> |
| 5º | <i>forma gasosa, névoa fétida</i> |
| 7º | <i>Invisibilidade Maior, moldar rochas</i> |
| 9º | <i>névoa mortal, praga de insetos</i> |

FEITICEIRO

Dado de Vida: d6

PV 1º nível: 6 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d6 (ou 4) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras nenhuma; **Armas** adaga, besta leve, cajado, dardo e funda; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Constituição e Carisma; **Perícias:** Escolha duas de Arcanismo, Enganação, Intimidação, Intuição, Persuasão e Religião.

| Nível | Bônus Prof. | Pontos Feitiç. | Truques Conhec. | Magias Conhec. | Espaços de Magia por Nível | | | | | | | | |
|-------|-------------|----------------|-----------------|----------------|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º |
| 1º | +2 | – | 4 | 2 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 2º | +2 | 2 | 4 | 3 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 3º | +2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | – | – | – | – | – | – | – |
| 4º | +2 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | – | – | – | – | – | – | – |
| 5º | +3 | 5 | 5 | 6 | 4 | 3 | 2 | – | – | – | – | – | – |
| 6º | +3 | 6 | 5 | 7 | 4 | 3 | 3 | – | – | – | – | – | – |
| 7º | +3 | 7 | 5 | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | – | – | – | – | – |
| 8º | +3 | 8 | 5 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | – | – | – | – | – |
| 9º | +4 | 9 | 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | – | – | – | – |
| 10º | +4 | 10 | 6 | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | – | – | – | – |
| 11º | +4 | 11 | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 12º | +4 | 12 | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 13º | +5 | 13 | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | – | – |
| 14º | +5 | 14 | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | – | – |
| 15º | +5 | 15 | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | – |
| 16º | +5 | 16 | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | – |
| 17º | +6 | 17 | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18º | +6 | 18 | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19º | +6 | 19 | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20º | +6 | 20 | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Um besta leve e 20 virotes ou (b) qualquer arma simples;
- (a) Uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano;
- (a) Pacote de masmorra ou (b) um pacote do explorador;
- Duas adagas

1º

Magias Conhecidas: Ao ganhar um nível pode trocar uma magia que conhece por outra de qualquer nível que possa conjurar.

Atributo de Conjuração: Carisma é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma

Foco de Conjuração: Você pode usar um foco arcano como foco para magias.

Origem de Feiticeiro: Escolha entre Linhagem Dracônica ou Magia Selvagem.



2º

Fonte de Magia: Você tem um fonte de magia que é representada por seus Pontos de Feitiçaria.

Pontos de Feitiçaria: Ganha conforme a tabela. Nunca pode ter mais do que os mostrados na tabela. Recuperar todos os pontos gasto com um descanso longo.

Conjuração Flexível: Pode gastar Pontos de Feitiçaria para ganhar espaços de magias adicionais conforme a tabela. Pode ganhar pontos de feitiçaria sacrificando um espaço de magia, sendo os pontos ganhos iguais ao nível do espaço. Faz um desses usando uma ação bônus.

Espaços ganhos por Pontos de Feitiçaria

| Nível | Pontos de Feitiçaria |
|-------|----------------------|
| 1º | 2 |
| 2º | 3 |
| 3º | 5 |
| 4º | 6 |
| 5º | 7 |

3º

Metamagia: Você ganha duas das seguintes opções, sendo que só pode usar uma opção metamagica em uma magia quando a conjura desta forma, exceto quando descrito o contrário.

Acelerar Magia: Ao conjurar uma magia com tempo de conjuração de 1 ação, pode gastar 2 pontos de feitiçaria para trocar o tempo para uma ação bônus.

Duplicar Magia: Quando conjurar uma magia que tenha como alvo somente uma criatura e não seja de alcance pessoal, pode gastar um numero de pontos de feitiçaria iguais ao nível da magia para atingir uma segunda criatura ao alcance com a mesma magia (1 pontos de feitiçaria se a magia for um truque).

Elevar Magia: Ao conjurar uma magia que force uma criatura a fazer um teste e resistência para resistir ao efeito, pode gastar 3 pontos de feitiçaria para dar desvantagem no alvo em seu primeiro teste de resistência contra a magia.

Estender Magia: Ao conjurar uma magia com duração de 1 minuto ou mais, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar a duração, até no máximo 25 horas.

Magia Cuidadosa: Ao conjurar uma magia que force criaturas a fazer um teste de resistência, pode gastar 1 ponto de feitiçaria e escolher um numero de criaturas igual seu mod de Carisma (mínimo 1) para passarem automaticamente no teste.

Magia Distante: Ao conjurar uma magia de alcance de 1,5 m ou maior, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar o alcance. Quando conjurar uma magia de alcance de toque pode gastar 1 pontos de feitiçaria e aumentar o alcance para 9 m.

Magia Sutil: Ao conjurar uma magia, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para conjurá-la sem nenhum componente somático ou verbal

Potencializar Magia: Ao rolar o dano de uma magia, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para rolar novamente um numero de dados até no máximo o seu mod de Carisma (mínimo 1). Deve usar a nova rolagem. Pode usar potencializar magia mesmo se já tiver usado outro poder metmágico diferente.

4º

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º

Nada ☹️

6º

Característica de Origem de Feiticeiro

7º

Nada ☹️

8º

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º

Nada ☹️

10º **Metamagia:** Você ganha mais uma metamagia.

11º Nada ☹️

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Nada ☹️

14º **Característica de Origem de Feiticeiro**

15º Nada ☹️

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º **Metamagia:** Você ganha mais uma metamagia.

18º **Característica de Origem de Feiticeiro**

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Restauração do Feiticeiro:** Você recupera 4 pontos de feitiçaria sempre que terminar um descanso curto.

LINHAGEM DRACÔNICA

1º Nível – Ancestral Dragão e Resiliência

Dracônica

Escolha um ancestral dragão conforme a tabela. Pode falar, ler e escrever em Dracônico. Sempre que fizer um teste de Carisma ao interagir com Dragões, seu bônus de proficiência é dobrado se for aplicado ao teste.

Seus pontos de vida aumentam em 1 e você ganha 1 a mais sempre que ganhar um nível nesta classe. Sua pele é coberta por um tênue brilho de escamas dracônicas. Quando não estiver vestindo armadura sua CA é igual a 13 + mod de Destreza.

6º Nível – Afinidade Elemental

Ao conjurar uma magia que cause dano associado ao seu ancestral dracônico, adicione seu mod de Carisma no dano. Além disso, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ganhar resistência a esse tipo de dano por 1 hora.

14º Nível – Asas de Dragão

Pode criar asas de dragão das suas costas, ganhando deslocamento de voo igual seu deslocamento atual. Pode criá-las com uma ação bônus. Dura até você as dispensar com uma ação bônus. Não pode criá-las se estiver usando armadura, a menos que a armadura seja feita para acomodá-las, e roupa que não foi feita para acomodá-las é destruída quando você as cria.

18º Nível – Presença Dracônica

Com uma ação, pode gastar 5 pontos de feitiçaria para exalar uma aura de fascínio ou medo (você escolhe) até uma distância de 18 m. Por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como concentrando em uma magia) cada criatura hostil que começar seu turno na aura deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou fica encantada (se você escolheu fascínio) ou amedrontada (se escolheu medo) até a aura encerrar. Quem obter sucesso, fica imune a aura por 24 horas.

Ancestral Dracônico

| Dragão | Tipo e Dano |
|----------|-------------|
| Azul | Elétrico |
| Branco | Congelante |
| Bronze | Elétrico |
| Cobre | Ácido |
| Latão | Fogo |
| Negro | Ácido |
| Ouro | Fogo |
| Prata | Congelante |
| Verde | Veneno |
| Vermelho | Fogo |

MAGIA SELVAGEM

1º Nível – Pulso de Magia Selvagem e Maré do Caos

Imediatamente após conjurar uma magia de feiticeiro de 1º nível ou maior, o Mestre pede que você role um d20. Se rolar 1, role na tabela de Pulso de Magia Selvagem para ver o efeito aleatório.

Pode ganhar vantagem em um ataque, teste de atributo ou teste de resistência. Só pode usar uma vez por descanso longo. Qualquer momento antes de recuperar o uso o Mestre pode solicitar para rolar na tabela Pulso de Magia Selvagem depois de conjurar uma magia de 1º nível ou mais. Você então recupera o uso desta habilidade.

6º Nível – Dobrar a Sorte

Quando uma criatura que você possa ver fizer um ataque, teste de atributo ou teste de resistência, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria e rolar 1d4 aplicando o valor rolado como bônus ou penalidade (você escolhe) no teste dela. Pode fazer isso depois da rolagem, mas antes de qualquer efeito da rolagem ocorrer.

14º Nível – Caos Controlado

Sempre que rolar na tabela de Pulso de Magia Selvagem, pode rolar 2 vezes e escolher qualquer número.

18º Nível – Bombardeio de Magia

Ao rolar o dano para qualquer magia e rolar o valor mais alto possível em qualquer um dos dados de dano rolados, escolha um desses dados, role-o novamente e adicione ao dano. Pode usar essa característica uma vez por turno.

Pulso de Magia Selvagem

| d100 | Efeito |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-02 | Role nesta tabela no começo do seu turno, ignore se este efeito sair novamente. |
| 03-04 | Pelo próximo minuto, você pode ver qualquer criatura invisível se você tiver linha de visão para vê-la. |
| 05-06 | 1 modron escolhido/controlado pelo Mestre aparece num espaço do lado de você, e desaparece 1 minuto depois. |
| 07-08 | Você conjura <i>Bola de Fogo</i> como uma magia de 3º nível centrado em você. |
| 09-10 | Você conjura <i>Misseis Mágicos</i> como uma magia de 5º nível. |
| 11-12 | Role 1d10. Sua altura muda pelo valor da rolagem x2,5. Se a rolar ímpar, você encolhe. Se rolar par, você aumenta. |
| 13-14 | Você conjura <i>Confusão</i> centrado em você. |
| 15-16 | Por 1 minuto recupere 5 PV no início de seus turnos. |
| 17-18 | Cresce uma longa barba feita de penas que fica até você espirrar então as penas explodem para fora do seu rosto. |
| 19-20 | Você conjura <i>Área Escorregadia</i> centrado em você. |
| 21-22 | Criaturas tem Desvantagem em TR contra a próxima magia que você lançar no próximo minuto que envolva um TR |
| 23-24 | Sua pele fica em tom vibrante de azul. A magia Remover Maldição (remove curse) pode acabar com esse efeito. |
| 25-26 | Um olho aparece na sua testa por 1 minuto. Neste tempo, tem Vantagem em teste de SAB (Percepção) que usem visão. |
| 27-28 | Por 1 minuto, as suas magias com o tempo de conjuração de 1 ação tem o tempo de conjuração de 1 ação bônus. |
| 29-30 | Teleporte-se até 18m num espaço desocupado que possa ver. |

| | |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 31-32 | Você é transportado para o Plano Astral até o final do seu próximo turno, volta onde estava antes ou o espaço desocupado mais próximo. |
| 33-34 | Maximize o dano da próxima magia (que causar dano) que você conjurar no próximo minuto. |
| 35-36 | Role 1d10. Muda sua idade em anos igual a jogada. Se for ímpar, você fica mais novo (mínimo de 1 ano). Se a jogada for par, você fica mais velho. |
| 37-38 | 1d6 flumphs que o Mestre controla surgem em espaços desocupados dentro de 18m e estão amedrontados de você. Eles desaparecem 1 minuto depois. |
| 39-40 | Você recupera 2d10 PV. |
| 41-42 | Se transforme em um vaso de planta até o começo do seu próximo turno. Enquanto planta, está incapacitado e tem Vulnerabilidade a todo dano. Se chegar a 0 PV, seu vaso quebra, e você reverte a sua forma. |
| 43-44 | Pelo próximo minuto, você pode se teleportar até 6m como uma ação bônus em cada um dos seus turnos. |
| 45-46 | Você conjura <i>Levitação</i> em você mesmo. |
| 47-48 | Um unicórnio controlado pelo Mestre surge em um espaço adjacente a você e desaparece 1 minuto depois. |
| 49-50 | Você não pode falar pelo próximo minuto. Quando você tentar falar, bolhas rosas saem de sua boca. |
| 51-52 | Escudo spectral sobrevoa perto de você por 1 minuto, dando a você +2 na CA e imunidade a <i>Misseis Mágicos</i> |
| 53-54 | Você está imune a ser intoxicado por álcool pelos próximos 5d6 dias. |
| 55-56 | Seu cabelo cai mas cresce de volta dentro de 24 horas. |
| 57-58 | Por 1 minuto, qualquer objeto inflamável você tocar que não esta sendo usado ou transportado por outra criatura, explode em chamas. |
| 59-60 | Recupere o uso do espaço de magia mais baixo gasto. |
| 61-62 | Por 1 minuto você tem que gritar quando falar. |
| 63-64 | Você conjura <i>Neblina</i> (fog cloud) centrado em você. |
| 65-66 | Até 3 criaturas a sua escolha dentro de 9m de você tomam 4d10 de dano elétrico. |
| 67-68 | Você está amedrontado pela criatura mais próxima até o fim do seu próximo turno. |
| 69-70 | Cada criatura até 9m de você, se torna invisível por 1 minuto. Termina quando ela atacar ou lançar magia. |
| 71-72 | Você ganha resistência a todo dano por 1 minuto. |
| 73-74 | Uma criatura aleatória até 18m de você fica envenenada por 1d4 horas. |
| 75-76 | Você brilha com luz forte em raio 9m por 1 minuto. Uma criatura que terminar o turno dela adjacente a você, fica cego até o final do próximo turno dela. |
| 77-78 | Conjura <i>Metamorfose</i> em você. Se você falhar no TR, se transforma em uma ovelha pela duração da magia. |
| 79-80 | Borboletas ilusórias e pétalas de flores flutuam pelo ar até 3m de você pelo próximo minuto. |
| 81-82 | Você pode ter uma ação adicional imediatamente. |
| 83-84 | Criaturas até 9m de você toma 1d10 de dano necrótico. Recupere PV igual soma do dano causado. |
| 85-86 | Você conjura <i>Reflexos</i> . |
| 87-88 | Você conjura <i>Voo</i> em alvo aleatório até 18m de você. |
| 89-90 | Você se torna invisível por 1 minuto. Nesse tempo, outras criaturas não podem ouvir você. A invisibilidade termina se atacar ou conjurar magia. |
| 91-92 | Se você morrer dentro do próximo minuto, você imediatamente volta a vida como a magia <i>Reencarnação</i> (reincarnate) |
| 93-94 | Seu tamanho aumenta em uma maior categoria de tamanho pelo próximo minuto. |
| 95-96 | Você e todas as criaturas até 9m de você ganham Vulnerabilidade a dano perfurante por 1 minuto. |
| 97-98 | Você está cercado por uma tênue música etérea por 1 minuto. |
| 99-00 | Recupere todos os Pontos de Feitiçaria gastos. |

GUERREIRO

Dado de Vida: d10

PV 1º nível: 10 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d10 (ou 6) + mod de Constituição

| Nível | Bônus Prof. | Nível | Bônus Prof. |
|-------|-------------|-------|-------------|
| 1º | +2 | 11º | +4 |
| 2º | +2 | 12º | +4 |
| 3º | +2 | 13º | +5 |
| 4º | +2 | 14º | +5 |
| 5º | +3 | 15º | +5 |
| 6º | +3 | 16º | +5 |
| 7º | +3 | 17º | +6 |
| 8º | +3 | 18º | +6 |
| 9º | +4 | 19º | +6 |
| 10º | +4 | 20º | +6 |

EQUIPAMENTO

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

(a) Cota de malha ou (b) corselete de couro, arco longo e 20 flechas;

(a) Uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais;

(a) Uma besta leve e 20 virotes ou (b) duas machadinhas

(a) Um pacote de masmorra ou (b) um pacote de explorador

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias, pesadas e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Força e Constituição; **Perícias:** Escolha duas entre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência.

1º

Estilo de Combate: Escolha um entre:

Arquearia: +2 em ataques com armas à distância.

Defesa: quando usando armadura, ganha +1 de bônus na Classe de Armadura

Duelo: usando somente uma arma corpo a corpo em uma mão pode adicionar +2 nas rolagens de dano.

Lutar com Armas Grandes: Lutando com armas corpo a corpo empunhada com as pode rolar novamente os dados que saírem 1 ou 2, mas deve ficar com o novo valor. A arma deve ser de duas mãos ou versátil.

Proteção: Quando uma criatura atacar um aliado a 1,5 m de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, mas você deve estar usando um escudo.

Lutar com Duas Armas: Quando usando duas armas, pode adicionar o mod de atributo no dano do segundo ataque.

Retomar o Fôlego: Pode usar uma ação bônus pra recuperar PVs iguais a 1d10 + seu nível de guerreiro, uma vez por descanso curto.

2º

Pulso de Ação: Pode realizar uma ação adicional. Deve finalizar descanso curto ou longo para poder usar de novo.

3º

Arquétipo Marcial: Escolha entre o Campeão, Mestre de Batalha ou Cavaleiro Místico.

4º

Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º

Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.



6º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

7º **Característica de Arquétipo Marcial**

8º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º **Imparável:** Pode rolar novamente um Teste de Resistência que falhou. Deve usar o novo valor. Recupera o uso desta habilidade com um descanso longo.

10º **Característica de Arquétipo Marcial**

11º **Ataque Extra:** Quando usar ação Atacar, pode atacar três vezes.

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º **Imparável:** Pode rolar novamente dois Testes de Resistência que falhou. Deve usar o novo valor. Recupera os usos desta habilidade com um descanso longo.

14º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

15º **Característica de Arquétipo Marcial**

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º **Pulso de Ação:** Pode realizar duas ações adicionais, em turnos diferentes. Deve finalizar um descanso curto ou longo para poder usar de novo.

Imparável: Pode rolar novamente três Testes de Resistência que falhou. Deve usar o novo valor. Recupera os usos desta habilidade com um descanso longo.

18º **Característica de Arquétipo Marcial**

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Ataque Extra:** Quando usar ação Atacar, pode atacar quatro vezes.

CAMPEÃO

3º Nível - Crítico Aprimorado

Seus ataques com arma tem sucesso crítico com rolagens de 19 e 20.

7º Nível - Atleta Renomado

Pode adicionar metade do bônus de proficiência (arredondado para cima) para qualquer teste de Força, Destreza ou Constituição que ainda não use seu bônus de proficiência.

10º Nível - Estilo de Combate Adicional

Pode escolher uma segunda opção da característica de classe Estilo de Luta. Não pode ser a mesma que escolheu no nível 1.

15º Nível - Crítico Superior

Seus ataques com arma tem sucesso crítico com rolagens de 18 à 20.

18º Nível - Sobrevivente

No começo do seu turno, você recuperar PVs iguais a 5 + mod de Constituição se estiver abaixo da metade dos seus PVs máximos. Não ganha este benefício se tiver 0 PV.

MESTRE DE BATALHA

3º Nível - Estudante de Guerra e Superioridade em Combate

Você ganha proficiência em uma ferramenta de artesão a sua escolha.

Manobras: Aprenda 3 a sua escolha. Nos níveis 7, 10 e 15 aprende duas manobras e pode substituir uma se quiser.

Dado de Superioridade: Possui 4 dados, que são d8. Recupera todos quando completa um descanso curto ou longo.

Teste de Resistência: A CD nos TR das manobras que pedirem são:

CD = 8 + bônus proficiência + mod Força ou Destreza (sua escolha).

7º Nível – Conheça seu Inimigo e +2 manobras

Se gastar 1 minuto observando ou interagindo com uma criatura pode descobrir:

- Valor de Força, Destreza ou Constituição; CA;
- PVs atuais;
- Níveis totais de Classe (se tiver)
- Níveis de Guerreiro (se tiver)

10º Nível – Superioridade em Combate

Aprimorada e +2 manobras

Dado de superioridade vira 1d10. No 18º nível vira 1d12.

15º Nível – Implacável e +2 manobras

Quando for rolar iniciativa e não tiver dados de superioridade, recupere 1 dado de superioridade.

Manobra de Ameaça. Ao acertar uma criatura com uma arma pode gastar 1 DS, adicionando-o no dano. Alvo faz TR de Sabedoria. Se falha fica amedrontado até final do seu próximo turno.

Manobra de Bote. Ao atacar com arma corpo a corpo no seu turno, pode gastar dado de superioridade aumentar o alcance em 1,5 m, adicionando o dado no dano se acertar.

Manobra de Comandante. Ao usar Ação Atacar, pode desistir de um dos ataques e usar uma ação bônus para dar um ataque a um de seus aliados, que você possa ver ou ouvir e gaste 1 dado de superioridade. Ele pode atacar com uma arma usando sua reação e adiciona o dado de superioridade no dano.

Manobra de Contra-Ataque. Quando uma criatura errar um ataque corpo-a-corpo em você pode usar sua reação para gastar um dado de superioridade e fazer um ataque com uma arma corpo-a-corpo contra ela. Se acertar adicione o dado de superioridade no dano.

Manobra de Derrubada. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode adicionar um dado de superioridade para derrubar o alvo. Adicione o dado no dano e se o alvo for Grande ou menor, deve fazer um TR de Força. Se falhar, o alvo está derrubado.

Manobra de Desarme. Ao acertar criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmá-la, faz largar um item à sua escolha que estiver segurando. Adiciona o dado no dano e o alvo faz um TR de Força. Se falhar larga o objeto de sua escolha. O objeto cai nos seus pés.

Manobra de Distração. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade para distrair a criatura. O próximo ataque contra o alvo feito por outro que não seja você, tem vantagem nas jogadas de ataques até o início do seu próximo turno.

Manobra de Empurrão. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade para empurrar o alvo para trás. Adiciona o dado no dano e se o alvo for de tamanho Grande ou menor, deverá fazer um TR de Força. Se falhar, empurre o alvo 4,5 metros.

Manobra de Evasão. Ao se mover, pode gastar um dado de superioridade e adicionar o valor na sua CA até parar seu movimento.

Manobra de Finta. Pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus no seu turno para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metros. Tem vantagem no próximo ataque contra ela. Se acertar, adicione o dado no dano.

Manobra de Interrupção. Quando uma criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano em valor igual ao dado + seu modificador de Destreza.

Manobra de Liderança. No seu turno, pode usar sua ação bônus para gastar um dado de superioridade, escolha um aliado que possa ver ou ouvir. Ele ganha PV temporários igual a jogada do dado + o seu modificador de Carisma.

Manobra de Movimentação. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade, adicione o dado no dano e escolha um aliado que possa ver ou ouvir. Ele pode usar sua reação para mover até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade do seu alvo.

Manobra de Precisão. Ao fazer um ataque com uma arma, pode gastar um dado de superioridade e adicionar o resultado na jogada de ataque. Pode usar esta manobra antes ou depois de fazer o ataque, mas somente antes de qualquer efeito ser aplicado.

Manobra de Provocação. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade. Adiciona o dado no dano e o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo tem desvantagem em todos os ataques, exceto em você, até o final do seu próximo turno.

Manobra de Trespasar. Ao acertar uma criatura com uma arma de ataque corpo-a-corpo, pode gastar um dado de superioridade. Escolha uma criatura a 1,5 metros da criatura original e ao seu alcance. Se o ataque original acertaria a outra criatura, ela sofrerá dano igual ao dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo do ataque original.

CAVALEIRO MÍSTICO

Magias Conhecidas: Aprende da lista de Mago. Começa com três magias de nível 1 à sua escolha, mas 2 devem ser de Abjuração ou Evocação. As magias que aprender devem ser também de Abjuração ou Evocação, exceto nos níveis 8, 14 e 20. Quando ganhar um nível nesta classe, pode trocar uma magia conhecida por outra, mas deve ser de Abjuração ou Evocação, exceto se a magia foi ganha nos níveis 8, 14 ou 20. Recupera todos os espaços de magia com um descanso longo.

Atributo de Conjuração: Inteligência é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod Inteligência.

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod Inteligência

3º Nível – Elo com Arma

Realiza um ritual com uma arma durante 1 hora, que pode ser feito durante um descanso curto. Não pode ser desarmado com essa arma, a menos que esteja incapacitado. Se estiverem no mesmo plano de existência, pode invocar a arma com uma ação bônus no seu turno, ela aparece instantaneamente na sua mão.

Pode ter no máximo dois elos com arma, mas só pode invocar uma de cada vez. Se fizer elo com uma terceira arma quebra o elo com uma anterior.

7º Nível - Magia Bélica

Quando usar uma Ação para conjurar um truque, pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

10º Nível – Golpe Místico

Quando acertar um alvo com uma arma, o alvo tem desvantagem no próximo teste de resistência com uma magia que você conjurar até o final do seu próximo turno.

15º Nível – Investida Arcana

Pode se teleportar até 9 metros em um local não ocupado que possa ver, quando usar um Pulso de ação. Pode se teleportar antes ou depois da ação adicional.

18º Nível – Magia Bélica Aprimorada

Quando usar uma Ação para conjurar uma magia, pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

CONJURAÇÃO DO CAVALEIRO MÍSTICO

| Nível | Truques Conhecidos | Magias Conhecidas | -Espaços de Magia- | | | |
|-------|--------------------|-------------------|--------------------|----|----|----|
| | | | 1º | 2º | 3º | 4º |
| 3º | 2 | 3 | 2 | - | - | - |
| 4º | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 5º | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 6º | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 7º | 2 | 5 | 4 | 2 | - | - |
| 8º | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 9º | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 10º | 3 | 7 | 4 | 3 | - | - |
| 11º | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 12º | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 13º | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | - |
| 14º | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 15º | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 16º | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 17º | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 18º | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 19º | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20º | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |



LADINO

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves; **Armas** simples, besta de mão, espada curta, espada longa, rapieira; **Ferramentas:** Ferramentas de ladino; **Testes de Resistência:** Destreza e Inteligência; **Perícias:** Escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Percepção, Persuasão e Prestidigitação.

| Nível | Bônus Prof. | Ataque Furtivo |
|-------|-------------|----------------|
| 1º | +2 | 1d6 |
| 2º | +2 | 1d6 |
| 3º | +2 | 2d6 |
| 4º | +2 | 2d6 |
| 5º | +3 | 3d6 |
| 6º | +3 | 3d6 |
| 7º | +3 | 4d6 |
| 8º | +3 | 4d6 |
| 9º | +4 | 5d6 |
| 10º | +4 | 5d6 |
| 11º | +4 | 6d6 |
| 12º | +4 | 6d6 |
| 13º | +5 | 7d6 |
| 14º | +5 | 7d6 |
| 15º | +5 | 8d6 |
| 16º | +5 | 8d6 |
| 17º | +6 | 9d6 |
| 18º | +6 | 9d6 |
| 19º | +6 | 10d6 |
| 20º | +6 | 10d6 |

EQUIPAMENTO

- (a) Uma rapieira ou (b) uma espada longa;
- (a) Um arco curto e aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta;
- (a) Pacote de assaltante ou (b) Pacote de masmorra ou (c) pacote de exploração
- Corselete de couro, duas adagas e as ferramentas de ladino.

1º

Especialização: Escolha duas perícias que seja proficiente ou uma perícia e as ferramentas de ladino. Seu bônus de proficiência é dobrado para elas.

Ataque Furtivo (1d6): Uma vez por turno, quando acertar alguém que tenha vantagem no ataque pode adicionar o dano do ataque furtivo. A arma tem de ter a propriedade acuidade ou à distância. Não precisa ter vantagem se houver outra criatura inimiga do alvo (como um aliado) a 1,5 m de distância do alvo, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem no ataque. O dano aumenta conforme a tabela.

Gíria de Ladrão: A gíria é um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça a gíria de ladrão entende as mensagens. Leva-se 4 vezes mais tempo para transmitir a mensagem do que falar a ideia claramente. Você também entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como uma área perigosa, um território de uma guilda de ladrões ou até mesmo indica lugares seguros para ladinos se esconderem.

2º

Ação Astuta: Pode usar uma ação bônus no seu turno para Correr, Desengajar ou Esconder-se.

3º

Arquétipo de Ladino: Escolha entre Assassino, Ladrão ou Trapaceiro Arcano.

Ataque Furtivo (2d6)



4º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º **Esquiva Sobrenatural:** Quando um inimigo que você possa ver lhe acertar um ataque, pode usar sua reação para reduzir o dano sofrido pela metade.

Ataque Furtivo (3d6)

6º **Especialização:** Escolha duas perícias que seja proficiente ou um perícia e as ferramentas de ladino. Seu bônus de proficiência é dobrado para elas.

7º **Evasão:** Quando for alvo de um efeito que exija um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, não sofre dano se passar e somente metade se falhar.

Ataque Furtivo (4d6)

8º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º **Característica do Arquétipo de Ladino**
Ataque Furtivo (5d6)

10º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

11º **Talento Confiável:** Toda vez que fizer um teste que possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menos como sendo sempre um 10.

Ataque Furtivo (6d6)

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º **Característica do Arquétipo de Ladino**
Ataque Furtivo (7d6)

14º **Sentido Cego:** Se for capaz de ouvir, fica ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível até 3 metros de você.

15º **Mente Escorregadia:** Você adquire proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

Ataque Furtivo (8d6)

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º **Característica do Arquétipo de Ladino**
Ataque Furtivo (9d6)

18º **Sagacidade:** Nenhum ataque tem vantagem contra você, exceto se você estiver incapacitado.

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

Ataque Furtivo (10d6)

20º **Golpe de Sorte:** Se falhar em um ataque contra um alvo ao seu alcance, pode transformar a falha em um acerto. Ou se falhar em qualquer teste, pode tratar a rolagem como se tivesse tirado um 20 natural. Só pode usar isso uma vez por descanso curto ou longo.

ASSASSINO

3º Nível – Proficiência Bônus e Assassinato

Ganha proficiência com kit de disfarce e kit do envenenador.

Tem vantagem em ataques contra criaturas que não tiveram seu turno no combate ainda. Além disso, qualquer acerto contra uma criatura surpresa é um acerto crítico.

9º Nível – Especialista em Infiltração

Pode criar identidades falsas para você sem chance de falha. Deve gastar 7 dias e 25 po para estabelecer uma história, profissão e afiliações para esta identidade. Não pode usar uma identidade de outra pessoa. Por exemplo, pode adquirir roupa apropriada, cartas de recomendação e um certificado claramente oficial para se estabelecer como um membro de uma casa mercante de uma cidade remota, para então se introduzir sutilmente na companhia de outros comerciantes ricos.

13º Nível – Impostor

Pode imitar sem erros o modo de falar de outra pessoa, sua escrita e até seu comportamento. Deve gastar 3 horas estudando estes três comportamento da pessoa, ouvindo-a falar, examinado seu modo de escrever e observando seus modismo e peculiaridades. Este ardil não é discernível para o observador casual. Se uma criatura cautelosa suspeita que algo esta errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que fizer para evitar detecção.

17º Nível – Ataque Mortal

Quando acertar uma criatura surpresa, ela faz um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu mod de Destreza + seu bônus de proficiência). Se falhar, ela sofre o dobro de dano do seu ataque.

LADRÃO

3º Nível – Proficiência Bônus e

Assassinato

Pode usar a ação bônus concedida pela Ação Astuta para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação) usando as ferramentas de ladino para desarmar armadilhas, abrir uma fechadura ou a ação Usar Objeto.

Escalar não custa movimento adicional. Além disso, quando fizer um salto longo, o alcance que pode saltar aumentar um numero de metros iguais a 1,5 vezes seu mod de Destreza.

9º Nível – Furtividade Suprema

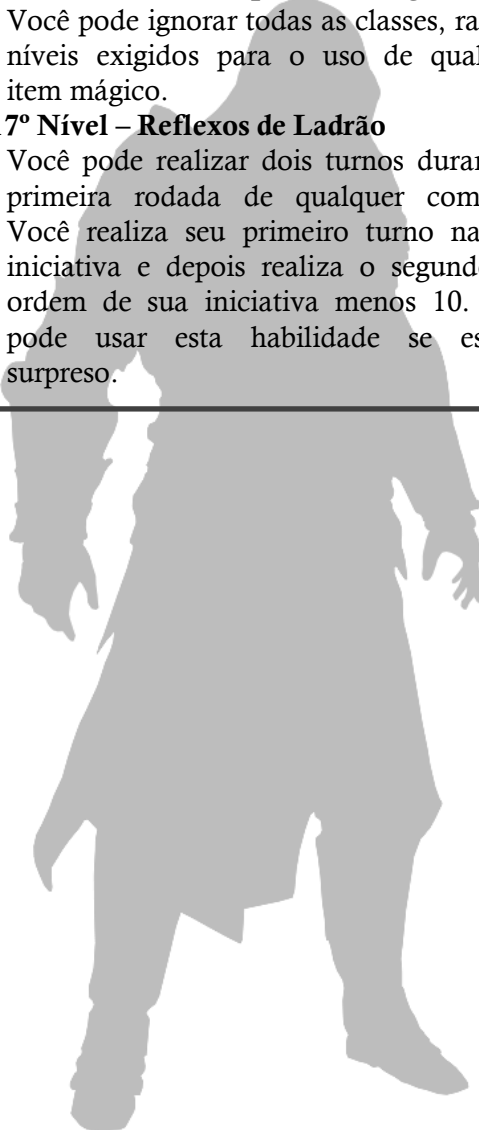
Tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se não se mover mais do que a metade do seu deslocamento em um turno.

13º Nível – Usar Dispositivo Mágico

Você pode ignorar todas as classes, raças e níveis exigidos para o uso de qualquer item mágico.

17º Nível – Reflexos de Ladrão

Você pode realizar dois turnos durante a primeira rodada de qualquer combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e depois realiza o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10. Não pode usar esta habilidade se estiver surpreso.



TRAPACEIRO ARCANO

Magias Conhecidas: Aprende da lista de Mago. Você aprende 3 truques: mãos mágicas e mais dois truques a sua escolha da lista de mago. No nível 10 aprende outro truque a sua escolha.

Começa com três magias de nível 1 à sua escolha, mas 2 devem ser de Encantamento ou Ilusão. As magias que aprender devem ser também de Encantamento ou Ilusão, exceto nos níveis 8, 14 e 20. Quando ganhar um nível nesta classe, pode trocar uma magia conhecida por outra, mas deve ser de Encantamento ou Ilusão, exceto se a magia foi ganha nos níveis 8, 14 ou 20. Recupera todos os espaços de magia com um descanso longo.

Atributo de Conjuração: Inteligência é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod Inteligência.

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod Inteligência

3º Nível – Mãos Mágicas Trapaceiras

Quando conjurar mão mágicas, pode criar uma mão espectral invisível que pode fazer as seguintes tarefas:

- Pode guardar um objeto que a mão esta segurando em um compartimento vestido ou carregado por outra criatura.
- Pode retirar um objeto de compartimento vestido ou carregado por outra criatura.
- Pode usar as ferramentas de ladrão para abrir fechaduras e desarmar armadilha à distância.

Pode fazer uma destas tarefas sem ser notado por uma criatura se obter sucesso em um teste de Destreza (Prestidigitação) contra um teste de Sabedoria (Percepção) da criatura.

Além disso, pode usar a ação bônus da Ação Astuta para controlar a mão.

9º Nível – Emboscada Mágica

Se estiver escondido quando conjurar uma magias em uma criatura, ela tem desvantagem em qualquer teste de resistência contra a magia neste turno.

13º Nível – Trapaceiro Versátil

Com uma ação bônus pode escolher uma criatura a 1,5 m da sua mão espectral (da magia *mãos mágicas*). Fazendo isso, ganha vantagem nos ataques contra o alvo até o final do seu turno.

17º Nível – Ladrão de Magia

Quando uma criatura conjurar uma magia que o alvo seja você ou você esteja na área de efeito da magia, pode usar sua reação para forçar a criatura a fazer um teste de resistência usando o mod de atributo de conjuração dela. A CD é igual as magias que você pode conjurar. Se falhar, você nega o efeito da magia contra você e rouba o conhecimento da magia se ele for de pelo menos 1º nível e de um nível que você possa conjurar (não precisa ser da lista de mago). Pelas próximas 8 horas você conhece a magia e pode conjurá-la usando seus espaços de magia. A criatura alvo não pode conjurar esta magia até terminar as 8 horas. Só pode usar esta habilidade uma vez por descanso longo.

CONJURAÇÃO DO TRAPACEIRO ARCANO

| Nível | Truques Conhecidos | Magias Conhecidas | -Espaços de Magia | | | |
|-------|--------------------|-------------------|-------------------|----|----|----|
| | | | 1º | 2º | 3º | 4º |
| 3º | 2 | 3 | 2 | - | - | - |
| 4º | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 5º | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 6º | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 7º | 2 | 5 | 4 | 2 | - | - |
| 8º | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 9º | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 10º | 3 | 7 | 4 | 3 | - | - |
| 11º | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 12º | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 13º | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | - |
| 14º | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 15º | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 16º | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 17º | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 18º | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 19º | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20º | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

MAGO

Dado de Vida: d6

PV 1º nível: 6 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d6 (ou 4) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras nenhuma; **Armas** adaga, besta leve, cajado, dardo e funda; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Inteligência e Sabedoria; **Perícias:** Escolha duas de Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião.

| Nível | Bônus Prof. | Truques Conhec. | Espaços de Magia por Nível | | | | | | | | |
|-------|-------------|-----------------|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º |
| 1º | +2 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2º | +2 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3º | +2 | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4º | +2 | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5º | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6º | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7º | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8º | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9º | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10º | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11º | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12º | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16º | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20º | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecendente:

- (a) Um cajado ou (b) uma adaga;
- (a) Uma bolsa de componentes (b) um foco arcano;
- (a) Pacote do estudioso ou (b) um pacote do explorador;
- Um grimório

1º

Grimório: Seu grimório contém seis magias de 1º nível da lista de mago à sua escolha.

Preparando e Conjurando Magias: Ganha todos os usos com descanso longo. Para preparar escolha um número de magias do seu grimório igual seu mod de Inteligência + seu nível de mago. Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.



Atributo de Conjuração: Inteligência é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Inteligência.

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Inteligência

Foco de Conjuração: Você pode usar um foco arcano como foco.

Ritual: Pode conjurar magias do seu grimório como ritual se elas tiverem esta opção e não precisa ter ela preparada.

Aprendendo Magias: A cada nível de mago adquirido adicione duas magias de mago no seu grimório à sua escolha. Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode adicionar magias que encontrar também.

Copiando Magias: Quando encontrar uma magia de 1º nível ou maior pode copiá-la no seu grimório. Para cada nível, leva 2 horas e 50 po.

Substituindo o Livro: Pode fazer uma cópia do grimório. Custa 1 hora e 10 po por nível da magia.

Recuperação Arcana: Uma vez por dia, durante um descanso curto, pode recuperar espaços de magia. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou menor a metade do seu nível de mago (arredondado para cima) e nenhum pode ser de 6º nível ou maior.

Exemplo: No 4º nível de mago, pode recuperar dois níveis de espaços de magia. Pode recuperar uma de 2º nível ou duas de 1º.

6º **Característica de Tradição Arcana**

7º Nada ☹️

8º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º Nada ☹️

10º **Característica de Tradição Arcana**

11º Nada ☹️

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Nada ☹️

14º **Característica de Tradição Arcana**

15º Nada ☹️

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Nada ☹️

18º **Maestria em Magia:** Escolha uma magia de mago de 1º nível e uma de 2º nível do seu grimório. Pode lançar estas magias no seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Pode lançar com níveis superiores, mas gasta espaços de magias normalmente.

2º **Tradição Arcana:** Escolha entre Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação.

3º Nada ☹️

4º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º Nada ☹️

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Assinatura Mágica:** Escolha duas magias de mago de 3º nível em seu grimório. Tem elas sempre preparadas e não contam como magias preparadas da sua lista. Pode lançar cada uma delas uma vez ao dia como magias de 3º nível sem gastar espaço. Quando o fizer, não poderá usar esta habilidade de novo até terminar um descanso longo. Se lançar estas magias em espaços de níveis superiores, gasta espaços normalmente.

ESCOLA DA ABJURAÇÃO

2º Nível – Erudita da Abjuração e Defesa Arcana

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de abjuração em seu grimório é reduzido pela metade.

Quando conjurar uma magia de 1º nível ou maior pode criar uma defesa mágica em você que permanece ativa até terminar um descanso longo. Ela tem pontos de vida iguais a duas vezes seu nível de mago + seu mod de Inteligência. Quando você sofrer dano, a defesa absorve o dano antes. Se ela for reduzida a 0, você sofre o dano remanescente e ela não poderá absorver mais dano. Toda vez que lançar uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, a defesa arcana recupera pontos de vida iguais a duas vezes o nível da magia. Não pode criá-la de novamente até terminar um descanso longo.

6º Nível – Defesa Projetada

Quando criatura que você possa ver à 9 m sofrer dano, pode usar sua reação para fazer sua Defesa Arcana absorver o dano. Se a defesa for reduzida a 0 pontos de vida a criatura sofre o dano remanescente.

10º Nível – Abjuração Aprimorada

Quando conjurar magia de abjuração que exige que você faça um teste de atributo (como a contra mágica dissipar magia) você adiciona seu bônus de proficiência ao teste de atributo.

14º Nível – Resistência à Magia

Você tem nos teste de resistência contra magia. Possui também resistência contra dano causados por magias.

ESCOLA DA ADVINHAÇÃO

2º Nível – Erudita da Adivinhação e Presságio

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de adivinhação em seu grimório é reduzido pela metade.

Ao terminar um descanso longo, jogue dois d20 e anote os resultados. Pode usar estes valores para substituir qualquer ataque, teste de resistência ou teste de atributo feito por você ou outra criatura que possa ver. Deve fazer isso antes da rolagem e só pode substituir uma vez por turno. Cada jogada predita só pode ser usada uma vez. Quando terminar um descanso longo perder qualquer jogada não usada.

6º Nível – Adivinho Especialista

Quando conjurar uma magia de adivinhação de 2º nível ou maior usando um espaço de magia, recuperar um espaço de magia gasto. Ele deve ser de um espaço menor do que você lançou e não pode ser maior que o 5º nível.

10º Nível – O Terceiro Olho

Usando uma ação pode aumentar seus poderes de percepção. Escolha um dos seguintes benefícios, que duram até você ficar incapacitado, terminar um descanso curto ou longo. Só pode usar uma vez por descanso.

Visão no Escuro: Ganha visão no escuro 18 m.

Visão Etérea: Pode ver o Plano Etéreo 18m.

Compreensão Maior: Pode ler qualquer idioma.

Ver o Invisível: Pode ver criaturas e objetos invisíveis até 3 m de você, desde que esteja na sua linha de visão.

14º Nível – Presságio Maior

Pode rolar três d20 usando a característica Presságio, ao invés de dois.

ESCOLA DE CONJURAÇÃO

2º Nível –Erudita da Conjuração e

Conjuração Menor

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de conjuração em seu grimório é reduzido pela metade.

Pode usar sua ação para conjurar um objeto inanimado na sua mão ou chão, em um espaço desocupado que possa ver até 3 metros. O objeto não pode ser maior que 90 centímetros de lado e não pode pesar mais que 4,5 quilos. Deve ter a forma de um objeto não-mágico que já tenha visto. O objeto é visivelmente mágico e irradia uma penumbra de 1,5 metros de alcance. O objeto desaparece depois de 1 hora, quando usar esta característica novamente ou se o objeto levar qualquer dano.

6º Nível – Transposição Benigna

Pode usar sua ação para se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver. Alternativamente, pode escolher um espaço ao alcance que esteja ocupado por uma criatura Pequena ou Média. Se ela não resistir, vocês dois trocam de lugar. Pode usar uma vez por descanso curto ou se lançar uma magia de conjuração de 1º nível ou maior.

10º Nível – Conjuração Focalizada

Enquanto estiver se concentrando em uma magia de conjuração, sua concentração não pode ser encerrada se sofrer dano.

14º Nível – Invocação Resistente

Qualquer criatura que você invocar ou criar com uma magia de conjuração, possuirá 30 pontos de vidas temporários.

ESCOLA DE ENCANTAMENTO

2º Nível –Erudita do Encantamento e Olhar

Hipnótico

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de encantamento em seu grimório é reduzido pela metade.

Com uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 1,5 m de você. Se o alvo puder te ver e ouvir, deve passar em um teste de resistência de Sabedoria contra sua CD de magia ou fica encantado até o final do seu próximo turno. A criatura reduz seu deslocamento para 0, e ela fica incapacitada e visivelmente tonta.

Nos turnos subsequentes, pode usar sua ação para manter este efeito estendendo-o a duração até o final do seu próximo turno. Entretanto, o efeito termina se você se mover mais que 1,5 m longe dela, se ela não puder mais te ver ou ouvir, ou se ela sofrer dano. Só pode usar uma vez por descanso longo.

6º Nível – Fascinação Instintiva

Se uma criatura que você possa ver até 9 metros te atacar, você pode suar sua reação para desviar o ataque para outra criatura ao alcance do atacante. O atacante deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra sua CD de magias. Se falhar, ele deve mirar na criatura mais próxima dele, exceto você e ele mesmo. Se houver múltiplas criaturas, o atacante escolhe uma delas. Se passar, você não pode usar isso de novo no mesmo atacante até terminar um descanso longo. Você deve usar essa característica antes de saber se o ataque acertou ou não. Criaturas que não podem ser encantadas são imunes a este efeito.

10º Nível –Dividir Encantamento

Quando conjurar uma magia de encantamento de 1º nível ou maior cujo alvo seja somente uma criatura, pode ter como alvo uma segunda criatura.

14º Nível – Alterar Memórias

Ao conjurar uma magia de encantamento para encantar uma ou mais criaturas, pode alterar a compreensão dela para que não perceba que está sendo encantada. Além disso, antes de magia terminar, pode usar sua ação para tentar fazer com que ela esqueça um tempo que passou encantada. Ela deve passar em um teste de resistência de Inteligência contra sua CD de magias, ou perderá um numero de horas de sua memória igual a 1 + seu mod de Carisma (mínimo 1). Você pode fazer ela esquecer um tempo menor e o máximo de tempo não pode exceder a duração da magia de encantamento.

ESCOLA DE EVOCAÇÃO

2º Nível –Erudita da Evocação e Magias

Esculpidas

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de evocação em seu grimório é reduzido pela metade.

Ao lançar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que possa ver, pode escolher um número de criaturas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente nos testes de resistência contra magia lançada e não sofrem dano se fossem sofre metade com um sucesso no teste de resistência.

6º Nível – Truque Potente

Quando uma criatura passar no teste de resistência de um truque seu, ela sofre metade do dano (se houver), mas nenhum efeito adicional.

10º Nível – Evocação Potencializada

Pode adicionar seu mod de Inteligência no dano de qualquer magia de evocação que conjurar.

14º Nível – Intensificação Poderosa

Quando lançar uma magia de 5º nível ou menor que cause dano, ela causa dano máximo. A primeira vez que fizer isso não sofrerá nenhum efeito. Porém, se usar de novo isso antes de terminar um descanso longo, sofrerá 2d12 de dano necrótico para cada nível da magia, imediatamente após lançá-la. Cada vez que usar isso sem terminar um descanso longo, o dano necrótico sofrido aumenta em 1d12 por nível. Este dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

ESCOLA DE ILUSÃO

2º Nível –Erudita da Ilusão e Ilusão Menor

Aprimorada

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de ilusão em seu grimório é reduzido pela metade.

Você aprende o truque *ilusão menor*. Se já conhecer, aprende outro truque à sua escolha. Ele não conta para sua lista de truques conhecidos. Quando conjurar a magia *ilusão menor*, pode criar som e imagem com uma única conjuração.

6º Nível – Ilusões Maleáveis

Quando conjurar uma magia de ilusão que possui duração de 1 minuto ou mais, pode usar sua ação para mudar a natureza desta ilusão (usando os parâmetros normais da magia para a ilusão), desde que possa ver a ilusão criada.

10º Nível –Ilusão Própria

Quando uma criatura acertar um ataque em você, pode usar sua reação para criar uma duplicata ilusória sua entre o atacante você. O ataque falha automaticamente e então a ilusão some. Só pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

14º Nível – Realidade Ilusória

Quando conjurar uma magia de ilusão de 1º nível ou maior, pode escolher um objeto inanimado e não mágico que faça parte da ilusão e torna-lo real. Pode fazer isso com uma ação bônus no seu turno, enquanto a magia está ativa. O objeto fica real por 1 minuto. Por exemplo, pode criar a ilusão de uma ponte sobre um abismo e torna-la real tempo suficiente para seus aliados passarem por ela. O objeto não pode causar dano ou machucar alguém diretamente, de nenhuma forma.

ESCOLA DE NECROMANCIA

2º Nível – Erudita da Necromancia e Colheita Macabra

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de necromancia em seu grimório é reduzido pela metade.

Um vez por turno ao matar uma ou mais criatura com uma magia de 1º nível ou maior, você recupera pontos de vida igual a duas vezes o nível da magia ou três vezes se a magia pertencer a Escola da Necromancia. Não ganha este benefício quando matar constructos ou mortos-vivos.

6º Nível – Vassalos Mortos-Vivos

Adicione a magia *animar os mortos*, se não a tiver. Quando conjurar a magia *animar os mortos*, pode incluir um corpo ou pilha de ossos adicional como alvo da magia, criando outro zumbi ou esqueleto.

Sempre que criar um morto-vivo usando uma magia de necromancia, ele terá os seguintes benefícios:

- Os pontos de vida da criatura são aumentados em um numero igual seu nível de mago.
- A criatura adiciona o seu bônus de proficiência nas jogadas de dano com armas.

10º Nível – Habitado aos Mortos-Vivos

Adquire resistência a dano necrótico e seus pontos de vida máximos não podem ser reduzidos.

14º Nível – Comandar Mortos-Vivos

Com uma ação, pode escolher um morto-vivo que possa ver até 18 m. Ele faz um teste de resistência de Carisma contra sua CD de magias. Se passar, não pode usar essa característica de novo. Se falhar, torna-se amigável e obedece seus comandos até você usar essa característica de novo.

Se o alvo possuir um valor de Inteligência de 8 ou mais, possui vantagem no teste de resistência. Se falhar no teste e possuir Inteligência igual a 12 ou mais, pode repetir o teste de resistência no final de cada hora, até passar no teste e ficar livre do seu controle.

ESCOLA DE TRANSMUTAÇÃO

2º Nível – Erudita da Transmutação e Alquimia Menor

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de transmutação em seu grimório é reduzido pela metade.

Você executa um procedimento alquímico na composição do objeto, podendo ser madeira, pedra (não gemas), ferro, cobre ou prata. Transforma o objeto em um destes materiais. A cada 10 minutos gastos executando este procedimento, pode transformar 30 centímetro cúbicos de material. Após 1 hora ou até você perder sua concentração (como se estivesse concentrando uma magia), o material volta a ser a sua substancia original.

6º Nível – Pedra de Transmutação

Pode gastar 8 horas criando uma pedra e transmutação. Você pode usá-la ou dá-la para outra criatura. Ela ganha um benefício a sua escolha, desde que esteja com a pedra. Quando criar a pedra escolha um entre:

- Visão no escuro 18 m.
- Aumento de deslocamento em 3 m, enquanto estiver desimpedido.
- Proficiência em testes de resistência de Constituição.
- Resistência a dano de ácido, congelante, fogo, eletricidade ou sônico (você escolhe).

Quando você lançar uma magia de 1º nível ou maior, pode alterar o efeito da pedra se estiver em sua posse. Se criar outra pedra, a anterior para de funcionar.

10º Nível – Metamorfo

Adiciona a magia *metamorfose*, se não tiver. Pode conjurar *metamorfose* sem gastar espaço de magia. Quando o fizer, somente você ode ser o alvo e só pode se transformar em uma besta de ND 1 ou menor. Só pode usar desta forma uma vez por descanso curto ou longo.

14º Nível – Transmutador Mestre

Pode quebra sua Pedra de Transmutação e escolher entre (só pode se refeita quando você terminar um descanso longo):

Transformação Maior: Pode transformar objeto não-mágico – de até 1,5 m cúbicos – em outro objeto não-mágico de tamanho e massa similar, de mesmo valor ou inferior. Deve gastar 10 minutos segurando-o para isso

Panaceia: Remove todas as maldições, doenças e venenos que afetam a criatura que você tocar. Ela também recuperar todos seus pontos de vida.

Restaurar Vida: Pode conjurar *reviver os mortos* na criatura que tocar com a pedra, sem gastar espaço de magia e sem ter ela no se grimório.

Restaurar Juventude: Toca uma criatura com a pedra e a idade aparente dela é reduzida em 3d10 anos, no mínimo 13 anos. Não estende o tempo de vida da criatura.

MONGE

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras nenhuma; **Armas** simples e espada curta; **Ferramentas:** Escolha entre ferramentas do artesão ou um instrumento musical; **Testes de Resistência:** Força e Destreza; **Perícias:** Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, História, Intuição, Religião e Furtividade.

| Nível | Bônus Prof. | Artes Marciais | Pontos Ki | Desloc. Desarmado |
|-------|-------------|----------------|-----------|-------------------|
| 1º | +2 | 1d4 | — | — |
| 2º | +2 | 1d4 | 2 | +3 m |
| 3º | +2 | 1d4 | 3 | +3 m |
| 4º | +2 | 1d4 | 4 | +3 m |
| 5º | +3 | 1d6 | 5 | +3 m |
| 6º | +3 | 1d6 | 6 | +4,5 m |
| 7º | +3 | 1d6 | 7 | +4,5 m |
| 8º | +3 | 1d6 | 8 | +4,5 m |
| 9º | +4 | 1d6 | 9 | +4,5 m |
| 10º | +4 | 1d6 | 10 | +6 m |
| 11º | +4 | 1d8 | 11 | +6 m |
| 12º | +4 | 1d8 | 12 | +6 m |
| 13º | +5 | 1d8 | 13 | +6 m |
| 14º | +5 | 1d8 | 14 | +7,5 m |
| 15º | +5 | 1d8 | 15 | +7,5 m |
| 16º | +5 | 1d8 | 16 | +7,5 m |
| 17º | +6 | 1d10 | 17 | +7,5 m |
| 18º | +6 | 1d10 | 18 | +9 m |
| 19º | +6 | 1d10 | 19 | +9 m |
| 20º | +6 | 1d10 | 20 | +9 m |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição aos equipamentos concedidos pelo seu antecedente:

- (a) Uma espada curta ou (b) qualquer arma simples;
- (a) Pacote de masmorra ou (b) pacote de explorador;
- 10 dardos

1º

Defesa Desarmada: Se não estiver usando armadura nem escudo, sua Classe de Armadura é igual a 10 + mod de Destreza + mod de Sabedoria.

Artes Marciais: Ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou portando apenas armas de monge e sem usar armaduras ou escudos:

- Pode usar Destreza ao invés de Força em ataques e danos com seus ataques desarmados ou com armas de monge.
- Pode rolar um d4 no lugar do dano normal de ataque desarmado ou da arma de monge. Muda de acordo com seu nível, como visto na tabela.
- Quando usar ação Atacar para fazer um ataque desarmado ou com arma de monge no seu turno, pode fazer mas um ataque desarmado como ação bônus. Exemplo: Se atacar com um cajado, pode fazer um ataque desarmado como ação bônus.

2º

Ki: Ki é usado para ativar certas habilidade. Recupera todos os pontos com descanso curto ou longo. Se a habilidade pedir um teste de resistência, a CD é calculada desta maneira:

$CD \text{ resistir ao Ki} = 8 + \text{bônus de proficiência} + \text{mod de Sabedoria}$

Você começa com essas três habilidades:

Rajada de Golpes: Após realizar uma ação Ataque no seu turno, pode gastar 1 ponto de Ki e fazer dois ataques desarmados como ação uma bônus.

Defesa Serena: Pode gastar 1 ponto de Ki para realizar ação Esquiva como uma ação bônus.

Passo do Vento: Pode gastar 1 ponto de Ki para realizar ação Desengajar ou Correr como ação bônus, e a distância que você pode saltar é dobrada neste turno.



Movimento Sem Armadura (3 m): No 2º nível seu deslocamento aumenta em 3 metros quando não usar armadura ou escudo. Aumenta em níveis superiores.

3º Tradição Monástica: Escolha entre o Caminho da Palma Aberta, o Caminho das Sombras ou o Caminho dos Quatro elementos.

Aparar Projétil: Pode usar sua reação para aparar ou pegar projéteis quando atingido por uma arma a distância. Quando o fizer, o dano é reduzido em $1d10 + \text{mod de Destreza} + \text{seu nível de monge}$.

Se o dano for reduzido a 0, pode pegar o projétil se ele for pequeno o bastante para segurar com uma mão e você estiver com ao menos uma mão livre. Se segurar o projétil desta forma, pode gastar 1 ponto de Ki para realizar um ataque a distância com o projétil que pegou como parte da reação. Usa sua proficiência no ataque, e o projétil conta como arma de monge neste ataque.

4º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

Queda Suave: Pode usar sua reação ao cair, reduzindo o dano em cinco vezes seu nível de monge.

5º Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

Ataque Atordoante: Ao atingir uma criatura com um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 ponto de Ki. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou fica atordoado até o final do seu próximo turno.

6º Ataque Imbuído de Ki: Seus ataques desarmados contam como mágicos para propósito de superar resistência e imunidades à ataque e dano não-mágicos

Característica de Tradição Monástica

7º Evasão: Quando fizer um teste de resistência para tomar metade de um dano, não sofre nenhum dano se for bem sucedido, e metade se falhar.

Mente Tranquila: Pode usar sua ação para encerrar em você um estado de amedrontado ou encantado.

8º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º Movimento Sem Armadura (4,5 m)

10º Pureza de Corpo: Você se torna imune à doença e veneno.

11º Característica de Tradição Monástica

12º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Idiomas do Sol e da Lua: Você entende todos os idiomas falados. Além disso, qualquer criatura que puder entender um idioma entenderá o que você disser.

14º Alma de Diamante: Você ganha proficiência em todos os testes de resistência. Além disso, sempre que falhar em um teste de resistência pode gastar 1 ponto de Ki e rolar novamente, ficando com o segundo resultado.

15º Corpo Atemporal: Você não sofre nenhuma das fragilidades da velhice nem pode ser envelhecido magicamente. Ainda pode morrer por idade avançada. Não precisa mais de água ou comida.

16º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Característica de Tradição Monástica

18º **Corpo Vazio:** Pode gastar uma ação para ficar invisível por 1 minuto gastando 4 pontos de Ki. Por este tempo tem resistência a todo tipo de dano, exceto dano mágico. Além disso, pode gastar 8 pontos de Ki para conjurar a magia *projeção astral* sem precisar dos componentes materiais. Ao fazer isso, não pode levar nenhuma criatura com você.

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Auto Perfeição:** Quando rolar iniciativa e não possuir nenhum ponto de Ki, você recuperar 4 pontos de Ki.

CAMINHO DA MÃO ABERTA

3º Nível – Técnica da Mão Aberta

Sempre que atingir uma criatura com sua Rajada de Golpes, pode impor um dos seguintes efeitos:

- O alvo deve passar em um teste de resistência de Destreza ou ficará derrubado.
- O alvo deve passar em um teste de resistência de Força, se falhar você pode empurrá-lo 5 metros de distância.
- O alvo não pode realizar nenhuma reação até o final do seu próximo turno.

6º Nível – Controle do Corpo

Com uma ação, pode recuperar pontos de vida iguais a três vezes seu nível de monge. Só pode fazer isso uma vez por descanso longo.

11º Nível – Tranquilidade

No final de um descanso longo, ganha o efeito da magia *santuário* que dura até o início do seu próximo descanso longo (a magia pode terminar antes normalmente). A CD para o teste de resistência é igual a 8 + mod de Sabedoria + seu bônus de proficiência.

17º Nível – Mão Vibrante

Ao acertar uma criatura com um ataque desarmado pode gastar 3 pontos de Ki para desencadear vibrações imperceptíveis, que duram por um número de dias iguais ao seu nível de monge. São inofensivas até que você use uma ação para finalizá-las. O alvo deve estar no mesmo plano de existência. Ao realizar essa ação, a criatura faz um teste de resistência de Constituição. Se falhar, fica com 0 pontos de vida. Se for bem sucedida, leva 10d10 de dano necrótico. Só pode ter um alvo sob efeito desta característica por vez. Pode cancelar o efeito dessas vibrações de modo inofensivo sem gastar uma ação.

CAMINHO DAS SOMBRAS

3º Nível – Artes das Sombras

Com uma ação, pode gastar 2 pontos de Ki para conjurar *escuridão*, *coroa da loucura*, *passos sem pegadas* ou *silêncio*, sem precisar de componentes materiais. Além disso, ganha o truque *ilusão menor* se não o tiver.

6º Nível – Passo das Sombras

Quando estiver sob penumbra ou escuridão, pode com uma ação bônus para se teleportar a até 18 m para um espaço vazio que possa ver e também esteja na penumbra ou escuridão. Ganha vantagem no primeiro ataque corpo a corpo que fizer até o final do turno.

11º Nível – Manto das Sombras

Quando estiver sob penumbra ou escuridão, pode com uma ação para ficar invisível. Permanece invisível até que ataque, conjurar uma magia ou fique em uma área iluminada.

17º Nível – Oportunista

Sempre que uma criatura até 1,5 m de você for acertada por um ataque feito por outra criatura que não você, pode usar sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura.

CAMINHO DOS QUATRO ELEMENTOS

3º Nível – Discípulo dos Elementos e

Disciplinas Elementais

Aprende disciplinas que requerem que você gaste pontos de Ki quando for usá-la. Você aprende Sintonia Elemental e uma outra disciplina elemental a sua escolha. Não precisa de componentes materiais. Pode gastar Ki adicional para aumentar o nível da magia. O nível da magia aumenta em 1 para cada ponto de Ki adicional gasto. Exemplo: Se for um monge de 5º nível e usar Varredura das Cinzas para conjurar *mãos flamejantes*, pode gastar 3 de Ki e conjurá-la como 2º nível (base 2 de Ki mais 1).

6º Nível – Nova Disciplina Elemental

Aprende uma nova disciplina elemental. Pode substituí-la por uma que já conhece por outra.

11º Nível – Nova Disciplina Elemental

Aprende uma nova disciplina elemental. Pode substituí-la por uma que já conhece por outra.

17º Nível – Nova Disciplina Elemental

Aprende uma nova disciplina elemental. Pode substituí-la por uma que já conhece por outra.

DISCIPLINAS ELEMENTAIS

Cavalgada do Vento (Requer Nível 11). Gaste 2 de Ki e conjure *voar* em você.

Chamas da Fênix (Requer Nível 11). Gaste 4 de Ki e conjure *bola de fogo*.

Chicote D'água. Gaste 2 de Ki como uma ação bônus para criar um chicote de água. Uma criatura que você possa ver até 9 m faz um teste de resistência de Destreza. Se falhar, leva 3d10 de dano de contusão, mais 1d10 de dano de contusão extra para cada ponto de Ki adicional que você gastar, e você pode derrubá-la ou puxá-la 7,5 m perto de você. Se obter sucesso, só leva metade do dano.

Confinamento do Vento Norte (Requer Nível 6). Gaste 3 de Ki e conjure *imobilizar pessoa*.

Corrente da Chama Faminta (Requer Nível 17). Gaste 5 de Ki e conjure *muralha de fogo*.

Corrida dos Espíritos do Vendaval. Gaste 2 de Ki e conjure *lufada de vento*.

Defesa da Montanha Eterna (Requer Nível 11). Gaste 2 de Ki e conjure *pele rochosa* em você.

Forma do Rio Afluentes. Com uma ação, pode gastar 1 de Ki e escolher uma área de água ou gelo de até 9 m de lado até 36 m de você. Pode transformar água em gelo e vice versa, e pode modelar o gelo como quiser. Pode criar colunas, paredes, etc. Não pode usar para machucar criaturas na área.

Postura da Névoa (Requer Nível 11). Gaste 4 de Ki e conjure *forma gasosa* em você.

Presa da Serpente de Fogo. Ao usar ação de Ataque no seu turno, pode gastar 1 de Ki e fazer chamas saírem dos seus punhos e pés. Aumenta o alcance dos seus ataques em 3 m para esta ação, até o final do turno. Causa dano de fogo ao invés de contusão. Se gastar 1 de Ki quando o ataque acertar, causa 1d10 de dano de fogo extra.

Punho do Ar Ininterrupto. Com uma ação gaste 2 de Ki e escolha uma criatura até 9 m de você. Ela faz um teste de resistência e Força. Se falhar, leva 3d10 de dano de contusão, mais 1d10 extra para cada ponto de Ki adicional que você gastar. Pode empurrar a criatura até 6 m longe de você e derrubá-la. Se ela obter sucesso, só leva metade do dano.

Punho dos Quatro Trovões. Gaste 4 de Ki e conjure *onda trovejante*.

Sino da Cúpula (Requer Nível 6). Gaste 3 de Ki e conjure *despedaçar*.

Sintonia Elemental. Pode usar sua ação para conjurar um dos seguintes efeitos:

- Criar efeito inofensivos relacionados a água, ar, fogo e terra, como chuva, vento, luz e rochas rolantes.
- Acender ou apagar instantaneamente uma vela, tocha ou fogueira.
- Esquentar 500 g de um material não vivo.
- Causar água, fogo, terra ou névoa que possa caber em um 30 cm assumir uma forma simples que você queira por 1 minuto.

Sopro de Inverno (Requer Nível 17). Gaste 6 de Ki e conjure *cone glacial*.

Tremor do Desmoronamento (Requer Nível 17). Gaste 6 de Ki e conjure *muralha de pedra*.

Varredura das Cinzas. Gaste 2 de Ki e conjure *mãos flamejantes*.

PALADINO

Dado de Vida: d10

PV 1º nível: 10 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d10 (ou 6) + mod de Constituição

| Nível | Bônus Prof. | Espaços de Magia | | | | |
|-------|-------------|------------------|----|----|----|----|
| | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º |
| 1º | +2 | — | — | — | — | — |
| 2º | +2 | 2 | — | — | — | — |
| 3º | +2 | 3 | — | — | — | — |
| 4º | +2 | 3 | — | — | — | — |
| 5º | +3 | 4 | 2 | — | — | — |
| 6º | +3 | 4 | 2 | — | — | — |
| 7º | +3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 8º | +3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9º | +4 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10º | +4 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11º | +4 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12º | +4 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13º | +5 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14º | +5 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15º | +5 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16º | +5 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17º | +6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18º | +6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19º | +6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20º | +6 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

EQUIPAMENTO

Começa-se com o seguinte equipamento, para além o equipamento concedido pelo seu antecedente:

(a) uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais.

(a) cinco dardos ou (b) qualquer arma branca simples.

(a) Pacote de um sacerdote ou (b) a pacote de explorador

Cota de malha e um símbolo sagrado.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias, pesadas e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Sabedoria e Carisma; **Perícias:** Escolha duas entre Atletismo,, Intimidação, Medicina, Percepção, Persuasão e Religião.

1º Sentido Divino: Com uma ação, pode detectar até o final do seu próximo turno a localização de qualquer celestial, infernal, ou morto-vivo que esteja a 18 metros de raio de você e não esteja com cobertura total. Você sabe o tipo (celestial, infernal ou morto-vivo) mas não a identidade (um conde vampiro, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer objeto ou local que foi consagrado ou profanado pela magia *consagração*. Pode usar um numero de vezes igual a 1 + mod de Carisma. Um descanso longo recupera todos os usos.

Cura pelas Mãos: Pode curar um numero de pontos de vida igual a seu nível x 5. Um descanso longo recupera tudo. Com uma ação pode tocar uma criatura e curar quantos pontos desejar, contanto que ainda os tenha. Pode gastar 5 pontos para curar uma doença ou veneno, mas somente uma a cada 5 pontos.

2º Estilo de Combate: Escolha um entre:
Defesa: Quando usando armadura, ganha +1 de bônus na Classe de Armadura
Duelo: Usando somente uma arma corpo a corpo em uma mão pode adicionar +2 nas rolagens de dano.
Luta com Armas Grandes: Lutando com armas corpo a corpo empunhada com as pode rolar novamente os dados que saírem 1 ou 2, mas deve ficar com o novo valor. A arma deve ser de duas mãos ou versátil .
Proteção: Quando uma criatura atacar um aliado a 1,5 m de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, mas você deve estar usando um escudo.



Preparando e Conjurando Magias: Ganha todos os usos com descanso longo. Você prepara magias da lista de paladino, escolha um numero de magias igual a mod de Carisma + metade do nível de paladino (arredondado para cima). Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.

Atributo de Conjuração: Carisma é o atributo de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma

Foco de Conjuração: Você pode usar uma símbolo sagrado como foco.

Punição Divina: Quando acertar uma criatura com uma arma corpo a corpo, pode gastar um espaço de magia de paladino para causar 2d8 de dano radiante extra com magia de 1º nível. Cada nível acima do 1º adiciona 1d8, ao máximo de 5d8.

3º Saúde Divina: Você é imune a doença.

Juramento Sagrado: Escolha entre o Juramento da Devoção, Anciões ou Vingança.

4º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

6º Aura da Proteção: Quando você ou um aliado até 9 metros de você for fazer um teste de resistência, a criatura ganha um bônus no teste igual seu mod de Carisma (mínimo +1). Você precisa estar consciente

7º Característica de Juramento Sagrado

8º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

9º Nada ☹

10º Aura da Coragem: Você e aliados até 9 metros de você não podem ser amedrontados.

11º Punição Divina Aprimorada: Sempre que acertar uma criatura com uma arma corpo a corpo da 1d8 de dano radiante extra. Se usar Punição Divina, adicione este dano também.

12º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Nada ☹

14º Toque Purificador: Pode usar sua ação para encerrar uma magia em você ou uma criatura voluntária. Pode usar isso um numero de vezes igual a mod de Carisma (mínimo 1). Recupera todos os usos com um descanso longo.

15º Característica de Juramento Sagrado

16º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Nada ☹

18º Melhoria de Aura: Sua Aura da Proteção, Aura da Coragem e auras de Juramento Sagrado aumentam para 18 metros.

19º Aumento de Atributo: Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º Característica de Juramento Sagrado

JURAMENTO DA DEVOÇÃO

Princípios da Devoção

Honestidade: Não mentir ou enganar.

Coragem: Nunca temer para agir, porém é sábio ser cauteloso.

Compaixão: Ajudar os outros, proteger os fracos e punir quem os ameaça. Mostrar misericórdia aos inimigos, mas usando de sabedoria.

Honra: Tratar os outros com justiça, fazer o máximo de bem com o mínimo de danos.

Dever: Ser responsável com suas ações e suas consequências, proteger quem lhe foi confiado e obedecer quem tem autoridade sobre você.

Magias de Juramento

Ganha magias em níveis mostrado na tabela. Elas sempre estão preparadas. Não contam para o número de magias que você pode preparar por dia

3º Nível - Canalizar Divindade

Você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Só pode usar uma delas por descanso curto ou longo.

Arma Sagrada: Imbua uma arma com energia sagrada. Por 1 minuto, adicione seu mod de Carisma nas rolagens de ataque com aquela arma (mínimo 1). Ela também emite claridade de 6 m de raio e penumbra 6 m após. Se a arma não for mágica, se torna pela duração.

Pode terminar este efeito como parte de outra ação. Se não estiver segurando a arma ou ficar inconsciente, o efeito encerra

Expulsar o Profano: Com uma ação, mostre seu símbolo sagrado e cada infernal ou morto-vivo que possa lhe ver ou ouvir à 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, fica expulso por 1 minuto ou até levar dano. Uma criatura expulsada deve gastar seu turno tentar se mover para longe de você, e não pode entrar voluntariamente em um espaço a 9 metros de você. Não pode fazer reações. Em suas ações só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que impeça o movimento. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação Esquivar.

7º Nível - Aura da Devoção

Você e aliados dentro de 9 metros de você não podem ser encantados enquanto você estiver consciente. No 18º nível esta aura aumenta para 18 metros.

15º Nível - Pureza de Espírito

Você sempre está sob efeito da magia *proteção contra o bem e o mal*.

20º Nível - Auréola Sagrada

Com uma ação, por 1 minuto luz brilhante emana de você em um raio de 9 metros e luz fraca emana por outros 9 metros. Sempre que um inimigo iniciar seu turno na luz brilhante, a criatura leva 10 de dano radiante. Além disso, por esta duração você tem vantagem no testes de resistência contra magias conjuradas por infernais ou mortos-vivos. Só por usar uma vez por descanso longo.

| Nível | Magias do Juramento da Devoção |
|-------|-------------------------------------------------|
| 3º | <i>proteção contra o bem e o mal, santuário</i> |
| 5º | <i>restauração menor, zona da verdade</i> |
| 9º | <i>dissipar magia, farol de esperança</i> |
| 13º | <i>guardião da fé, liberdade de movimento</i> |
| 17º | <i>coluna de chamas, comunhão</i> |

JURAMENTO DOS ANCIÕES

Princípios dos Anciões

Acender a Luz: Através de atos de piedade, bondade e perdão, acenda a luz de esperança no mundo.

Abrigo da Luz: Onde houver bem, beleza, amor e alegria no mundo, se imponha contra a perversidade que tente o destruir.

Preserve sua Própria Luz: Encante-se com musicas e risadas, na beleza e nas artes. Se permitir a luz morrer no seu coração, não poderá a preservar no mundo.

Seja a Luz: Se um farol glorioso para todos que vivem em aflição. Deixa sua luz brilhar em todas suas tarefas.

Magias de Juramento

Ganha magias em níveis mostrado na tabela. Elas sempre estão preparadas. Não contam para o numero de magias que você pode preparar por dia

3º Nível - Canalizar Divindade

Você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Só pode usar uma delas por descanso curto ou longo.

Fúria da Natureza: Com uma ação, pode fazer cipós espectrais surgirem e alcançarem uma criatura até 9 metros que você possa ver. Ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Força ou Destreza (escolha dela) ou fica presa. Enquanto presa pelos cipós, ela repte o teste no fim de seus turnos, se soltando com um sucesso e os cipós desaparecem.

Expulsar os Infiéis: Com uma ação, mostre seu símbolo sagrado e cada feérico ou infernal que possa lhe ouvir à 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, fica expulso por 1 minuto ou até levar dano. Uma criatura expulsada deve gastar seu turno tentar se mover para longe de você, e não pode entrar voluntariamente em um espaço a 9 metros de você. Não pode fazer reações. Em suas ações só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que impeça o movimento. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação Esquivar. Se a verdadeira forma da criatura estiver oculta por uma ilusão, metamorfose, ou outro efeito, a forma é revelada enquanto estiver expulsa.

7º Nível - Aura da Defesa

Você e aliados dentro de 9 metros de você tem resistência contra dano de magias. No 18º nível esta aura aumenta para 18 metros.

15º Nível – Sentinela Imortal

Quando reduzido a 0 pontos de vida, mas não for morto, você pode escolher ficar com 1 ponto de vida no lugar. Só por usar uma vez por descanso longo.

20º Nível – Campeão Ancião

Assume a forma de uma antiga força da natureza, você escolhe a aparência. Por exemplo, a pele pode ficar verde ou uma textura de casca de árvore, o cabelo virar folhas ou musgo.

Usando sua ação, você entra na transformação. Por 1 minuto ganha os seguintes benefícios:

- No início do turno, recupera 10 PV
- Sempre que conjurar uma magia de paladino que tenha tempo de conjuração de 1 ação, pode conjurar com uma ação bônus.
- Inimigos dentro de 9 metros de você tem desvantagem em testes de resistência contra suas magias de paladino e opções de Canalizar Divindade.

Só por usar uma vez por descanso longo.

| Nível | Magias do Juramento dos Anciões |
|-------|-----------------------------------------------------|
| 3º | <i>ataque restrigente, falar com animais</i> |
| 5º | <i>passo das brumas, raio lunar</i> |
| 9º | <i>crescer plantas, proteção contra energia</i> |
| 13º | <i>ampliar plantas, tempestade glacial</i> |
| 17º | <i>caminhas em árvores. comunhão com a natureza</i> |

JURAMENTO DA VINGANÇA

Princípios da Vingança

Combater o Mau Maior: Tendo de escolher entre lutar contra meus inimigos jurados ou males menores, escolho o mau maior

Sem Misericórdia para os Ímpios: Inimigos comuns podem ter minha piedade, mas meus inimigos jurados não.

Por Qualquer Meio Necessário: Meus escrúpulos não podem entrar no caminho de exterminar meus inimigos.

Reparação: Se meus inimigos causaram a ruína do mundo, é porque não consegui detê-los. Devo ajudar os afetados por estes atos.

Magias de Juramento

Ganha magias em níveis mostrado na tabela. Elas sempre estão preparadas. Não contam para o número de magias que você pode preparar por dia

3º Nível - Canalizar Divindade

Você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Só pode usar uma delas por descanso curto ou longo.

Repudiar Inimigo: Com uma ação, mostre seu símbolo sagrado e use Canalizar Divindade. Escolha uma criatura até 18 metros que você possa ver. A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, a menos que seja imune a ser amedrontada. Infernais e mortos-vivos tem desvantagem neste teste.

Se falhar, fica amedrontado por 1 minuto ou até levar dano. Enquanto amedrontado, seu deslocamento é 0 e não pode se beneficiar de nenhum bônus no deslocamento.

Em um teste bem sucedido, o deslocamento da criatura cai pela metade por 1 minuto ou até levar dano.

Voto de Hostilidade: Com uma ação bônus, pode proferir um voto contra uma criatura que possa ver até 9 metros. Você ganha vantagem nas rolagens de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até ela ficar com 0 pontos de vida ou ficar inconsciente.

7º Nível – Vingador Implacável

Quando acertar uma criatura com um ataque de oportunidade, pode se mover metade do seu deslocamento logo após o ataque e como parte da mesma reação. Esse movimento não provoca ataque de oportunidade.

15º Nível – Espírito da Vingança

Quando uma criatura sob o efeito do seu Voto de Hostilidade fizer um ataque, você pode usar sua reação para fazer um ataque contra a criatura se ela estiver ao alcance.

20º Nível – Anjo Vingador

Assume a forma de um vingador angelical. Usando sua ação, entra na transformação. Por 1 hora, ganha os seguintes benefícios:

- Asas saem das suas costas e lhe dão deslocamento de voo 18 metros.
- Você emana uma aura de ameaça em um raio de 18 metros. A primeira vez que um inimigo entrar na aura ou começar seu turno dentro dela durante a batalha, a criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou fica amedrontada por 1 minuto ou até levar dano. Rolagens de ataque contra a criatura amedrontada tem vantagem. Só por usar uma vez por descanso longo.

| Nível | Magias do Juramento da Vingança |
|-------|---------------------------------------------|
| 3º | <i>maldição, marca do caçador</i> |
| 5º | <i>imobilizar pessoas, passo das brumas</i> |
| 9º | <i>proteção contra energia, velocidade</i> |
| 13º | <i>banimento, portal dimensional</i> |
| 17º | <i>clarividência, imobilizar monstro</i> |

RANGER

Dado de Vida: d10

PV 1º nível: 10 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d10 (ou 6) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Força e Destreza; **Perícias:** Escolha três entre Adestrar Animais, Atletismo, Furtividade, Intimidação, Intuição, Natureza, Percepção e Sobrevivência

| Nível | Bônus Prof. | Magias Conhec. | Espaços de Magia | | | | |
|-------|-------------|----------------|------------------|----|----|----|----|
| | | | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º |
| 1º | +2 | — | — | — | — | — | — |
| 2º | +2 | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 3º | +2 | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 4º | +2 | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 5º | +3 | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 6º | +3 | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 7º | +3 | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 8º | +3 | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9º | +4 | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10º | +4 | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11º | +4 | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12º | +4 | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13º | +5 | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14º | +5 | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15º | +5 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16º | +5 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17º | +6 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18º | +6 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19º | +6 | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20º | +6 | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição aos equipamentos concedidos pelo seu antecedente:

- (a) brunea ou (b) corselete de couro
- (a) duas espadas curtas ou (b) duas armas corpo a corpo simples
- (a) um pacote de masmorra ou (b) um pacote de exploração
- Um arco longo e uma aljava com 20 flechas

1º

Inimigo Favorito: Escolha um entre: aberrações, bestas, celestiais, constructos, dragões, elementais, fadas, feéricos, infernais, gigantes, limos, monstruosidades, mortos-vivos ou plantas. Alternativamente, pode selecionar duas raças de humanoides (como gnolls ou orcs).

Você tem vantagem nos testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear e nos testes de Inteligência para recordar informações sobre eles. Ao ganhar essa característica, aprender um idioma à sua escolha que seja falado pelos inimigos favoritos (se falarem).

Explorador Natural: Escolha um terreno favorito entre: árticos, desertos, florestas, litorais, montanhas, pântanos, planícies ou o Subterrâneo. Em testes de Inteligência ou Sabedoria relacionados a este terro, dobre seu bônus de proficiência na perícia se for proficiente. Quando viajar no terreno por 1 hora ganha:

- Terreno difícil não reduz tempo de viagem do grupo.
- Seu grupo não fica perdido, exceto por meios mágicos.
- Mesmo engajado em outra atividade ao viajar (vasculhando, rastreando), você continua alerta ao perigo.
- Se viajar sozinho, pode se mover furtivamente com deslocamento normal
- Quando vasculho, acha o dobro de comida do que normalmente acharia.
- Quando rastreando uma criatura, descobre exatamente quantas são, tamanho e há quanto tempo passaram pela área.



2º **Estilo de Combate:** Escolha um entre:
Arquearia: +2 em ataques com armas à distância.
Defesa: quando usando armadura, ganha +1 de bônus na Classe de Armadura
Duelo: usando somente uma arma corpo a corpo em uma mão pode adicionar +2 nas rolagens de dano.
Luta com Duas Armas: Quando usando duas armas, pode adicionar o mod de atributo no dano do segundo ataque.

Preparando e Conjurando Magias: ganha todos os usos com descanso longo. Você conhece um numero de magias igual ao mostrado na tabela. Quando ganhar um nível pode trocar uma magia conhecida por outra, mas deve ser de um nível que você tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração: Sabedoria é o atributo de conjuração.
CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria
Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Sabedoria

3º **Arquétipo de Ranger:** Escolha entre: Caçador ou Mestre das Feras.
Consciência Primitiva: Use uma ação e gaste um dos seus espaços de magia. Por 1 minuto por nível de espaço de magia gasto, pode sentir os seguintes tipos de criatura até 1 milha (1,6 km) de você (ou até 6 milhas, 9,6 km, se for no terreno favorito): aberrações, celestiais, dragões, elementais, feéricos, infernais e mortos vivos. Não revela a localização ou quantidade de criaturas.

4º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

5º **Ataque Extra:** Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

6º **Inimigo Favorito:** Escolha mais um inimigo favorito e um idioma associado a ele.
Explorador Natural: Escolha mais um novo terreno favorito.

7º **Característica de Arquétipo de Ranger**

8º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

Passo Firme: Mover por terreno difícil não mágico não custa deslocamento extra. Pode atravessar plantas não mágicas sem andar mais devagar ou tomar dano se elas causarem. Tem vantagem nos testes de resistência contra plantas criadas ou manipuladas por magia para impedir movimento.

9º Nada ☹️

10º **Explorador Natural:** Escolha mais um novo terreno favorito.

Esconder-se em Plena Vista: Pode gastar 1 minuto criando uma camuflagem para você. Precisa ter lama fresca, sujeira, plantas, fuligem e outros materiais. Pode tentar se esconder posicionando-se contra uma superfície sólida, como uma árvore ou parede, tão alta e larga como você. Ganha +10 no teste de Destreza (Furtividade), contando que não se mova ou faça ações. Caso se mova, faça ação ou reação, precisa se camuflar de novo para ganhar este benefício.

11º **Característica de Arquétipo de Ranger**

12º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

13º Nada ☹️

14º **Inimigo Favorito:** Escolha mais um inimigo favorito e um idioma associado a ele.

Desaparecer: Pode usar Esconder-se como ação bônus no seu turno. Não pode ser rastreado por meios não mágicos, a menos que queira.

15º **Característica de Arquétipo de Ranger**

16º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

17º Nada 😞

18º **Sentidos Selvagens:** Você ganha sentidos além dos naturais. Não tem desvantagem em ataques contra criaturas que não pode ver. Também esta consciente da localização de qualquer criatura invisível a até 9 metros, desde que não esteja escondida de você e você não esteja cego ou surdo.

19º **Aumento de Atributo:** Aumente um atributo em dois ou dois em um (Máximo 20).

20º **Exterminador de Inimigos:** Uma vez em cada um de seus turnos, pode adicionar o mod de Sabedoria nas rolagens de ataque ou dano de um ataque que faça contra um de seus inimigos favoritos. Pode escolher usar essa característica antes ou depois da rolagem, mas antes de quaisquer efeitos serem aplicados.

CAÇADOR

3º Nível – Presa do Caçador

Escolha um entre:

Matador de Colossos: Ao acertar uma criatura com uma arma, ela leva 1d8 de dano extra se estiver abaixo de seus pontos de vida máximos. Só pode causar este dano extra uma vez por turno.

Assassino de Gigantes: Quando uma criatura Grande ou maior até 1,5 m de você lhe acertar ou errar um ataque, pode usar sua reação para atacar aquela criatura imediatamente após seu ataque, desde que possa ver a criatura.

Destruidor de Horda: Um vez por turno, quando fizer um ataque, pode fazer outro com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a 1,5 m do alvo original e dentro do alcance da sua arma.

7º Nível – Táticas Defensivas

Escolha um entre:

Escapar da Horda: Ataques de oportunidade contra você são feitos com desvantagem.

Defesa contra Ataques Múltiplos: Quando uma criatura acertar você com um ataque, você ganha +4 na CA contra todos os ataques subsequentes feitos por aquela criatura pelo resto do turno.

Vontade de Aço: Você tem vantagem em testes de resistência contra ser amedrontado.

11º Nível – Ataque Múltiplo

Escolha um entre:

Rajada: Com uma ação, faz um ataque à distância contra quaisquer número de criaturas dentro de 3 metros de um ponto que possa ver dentro do alcance da sua arma. Deve ter munição para cada alvo e faz uma rolagem de ataque separada para cada um dos alvos.

Ataque Redemoinho: Pode usar sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra qualquer número de criaturas à 1,5 de você, com uma rolagem de ataque separada para cada um dos alvos.

15º Nível – Defesa Superior do Caçador

Escolha um entre:

Evasão: Quando fizer um teste de resistência de Destreza para tomar metade do dano, ao invés disso não toma dano se passar no teste e somente metade se falhar.

Ficar Contra a Maré: Quando um inimigo errar um ataque corpo a corpo contra você, você pode usar sua reação para forçar aquela criatura a repetir o mesmo ataque contra outro alvo (que não seja ela mesma) à sua escolha.

Esquiva Sobrenatural: Quando um inimigo lhe acertar com um ataque, pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano.

MESTRE DAS FERAS

3º Nível – Companheiro do Ranger

Você ganha uma besta companheira. Escolha uma que não seja maior do que Médio e tenha nível de desafio de $\frac{1}{4}$ ou menos. Adicione o seu bônus de proficiência na CA da besta, rolagens de ataque e dano, bem como em quaisquer testes de resistência e perícias que ela seja proficiente. Os pontos de vida máximos dela são iguais a seu máximo normal ou quatro vezes o seu nível de ranger, o que for maior.

A besta obedece seus comandos da melhor forma que puder. Tem seus turnos na ordem de iniciativa do ranger. No seu turno, você pode verbalmente comandar a besta para se mover, ser gastar ação. Pode usar sua ação para verbalmente comandar ela para usar a ação de Atacar, Investir, Desengajar, Esquivar, ou Ajudar. Quando tiver a característica de Ataque Extra, pode fazer um ataque quando comandar a besta à fazer uma ação de Ataque.

Quando viajando pelo seu terreno favorito somente com a besta, pode se mover furtivamente com deslocamento normal.

Se a besta morrer, pode obter outra ao gastar 8 horas se conectando magicamente com outra besta que não seja hostil a você, sendo do mesmo tipo da besta anterior ou um diferente.

7º Nível – Treinamento Excepcional

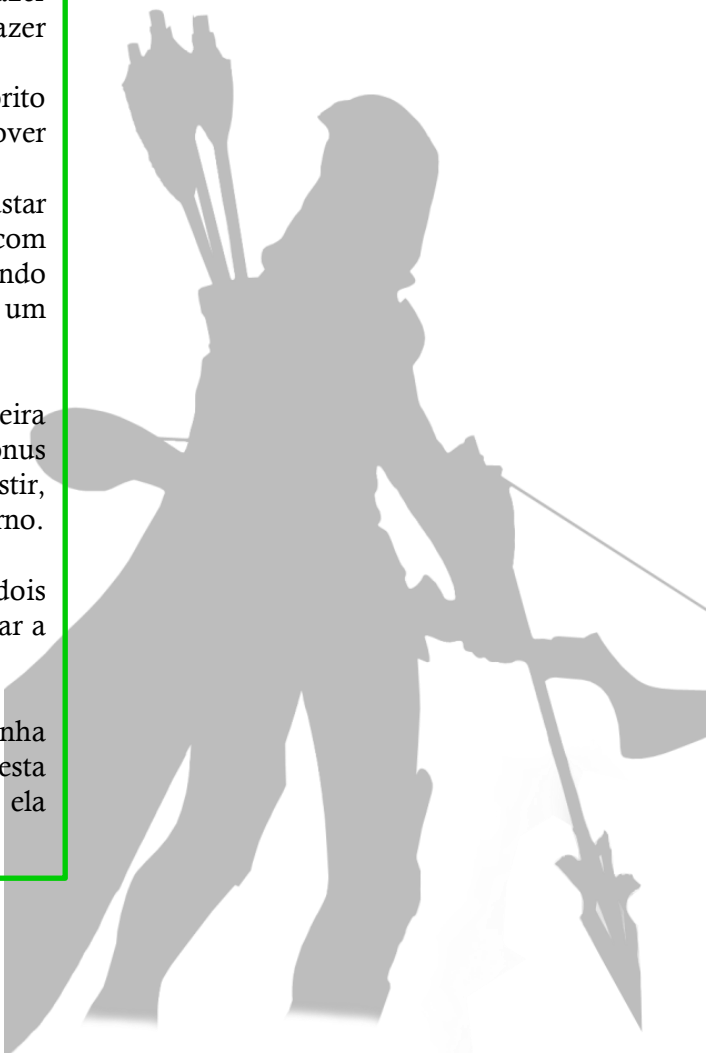
No seu turno, quando a besta companheira não atacar, pode gastar uma ação bônus para mandar ela fazer uma ação de Investir, Desengajar, Esquivar ou Ajudar neste turno.

11º Nível – Fúria Bestial

Sua besta companheira pode fazer dois ataques quando você a comanda para usar a ação de Ataque.

15º Nível – Compartilhar Magia

Quando você conjurar uma magia eu tenha você como alvo, pode afetar sua besta companheira com a magia também se ela estiver a até 9 metros de você.



ACÓLITO

Você passou sua vida a serviço de um templo de algum deus específico ou de um panteão de deuses. Você age como um intermediário entre o reino divino e o reino dos mortais, realizando rituais e ofertando sacrifícios para conduzir adoradores para a presença do divino. Você não é necessariamente um clérigo – realizar ritos sagrados não é a mesma coisa que canalizar poder divino.

Escolha um deus, um panteão de deuses ou algum outro ser quase-divino, dentre aqueles listados no apêndice B ou aqueles especificados pelo seu Mestre, e converse com seu Mestre pra detalhar a natureza do seu serviço religioso. Você era um serviçal menor no templo, criado desde a infância para auxiliar os sacerdotes em ritos sagrados? Ou era um alto sacerdote que repentinamente experimentou uma chamada para servir o seu Deus de uma forma diferente? Talvez você fosse o líder de um pequeno culto fora de qualquer estrutura de templo estabelecida, ou mesmo uma seita secreta que servia a uma entidade demoníaca que agora você nega.

Proficiências em Perícias: Intuição, Religião

Idiomas: Dois a sua escolha

Equipamento: Um símbolo sagrado (um presente dado a você quando entrou para o sacerdócio), um livro de orações ou uma roda de preces, 5 palitos de incenso, vestimentas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 15 peças de ouro

HABILIDADE: ABRIGO DOS FIÉIS

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

Você também pode possuir laços com um templo específico devotado a sua divindade ou panteão, e fixar residência com eles. Pode ser o templo que você esteja acostumado a servir, se ainda tiver boas relações com ele, ou um templo no qual encontrou um novo lar. Enquanto nas proximidades desse templo, você pode invocar os sacerdotes para assisti-lo, conquanto que essa assistência não seja de alguma forma danosa para o membro e que o mantenha em boa relação com seu templo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

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

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu idealizo um herói da minha fé, e constantemente me refiro a seus êxitos e façanhas pessoais. |
| 2 | Eu posso encontrar lugar-comum mesmo entre meus inimigos mais poderosos, sendo empático com eles e sempre trabalhando pela paz. |
| 3 | Eu vejo presságios em cada evento e ação. Os deuses estão falando conosco, nós apenas temos de ouvi-los. |
| 4 | Nada pode abalar minha atitude positiva. |
| 5 | Eu cito (corretamente ou não) textos sagrados e provérbios em quase qualquer situação. |
| 6 | Eu sou tolerante (ou intolerante) a qualquer outra fé, e respeito (ou condeno) a adoração a outros deuses. |
| 7 | Eu aproveito comida fina, bebidas entre a alta sociedade do meu templo. Minha vida dura me fornece isso. |
| 8 | Eu passo tanto tempo em meu templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas do mundo externo. |

| d6 | Ideal |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Tradição. As tradições ancestrais de adoração e sacrifício devem ser preservadas e perpetradas. (Leal) |
| 2 | Caridade. Eu sempre tento ajudar aqueles em necessidade, não importando o custo pessoal. (Bom) |
| 3 | Mudança. Nós devemos deixar claro que as mudanças divinas são uma constante no mundo. (Caótico) |
| 4 | Poder. Eu espero, um dia, chegar ao topo da hierarquizada minha religião. (Leal) |
| 5 | Fé. Eu acredito que minha divindade guia minhas ações. Eu tenho fé que, se trabalhar duro, coisas boas acontecerão. (Leal) |
| 6 | Aspiração. Eu busco obter a graça do meu deus fazendo com que minhas ações sejam determinadas pelos seus ensinamentos. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu morreria para recuperar uma relíquia ancestral de minha fé, perdida há muito tempo. |
| 2 | Eu ainda terei minha vingança sobre o templo corrupto que me acusou de heresia. |
| 3 | Eu devo minha vida ao sacerdote que me acolheu quando meus pais faleceram. |
| 4 | Tudo o que faço, faço pelo povo. |
| 5 | Eu farei qualquer coisa para proteger o templo que sirvo. |
| 6 | Eu devo proteger um texto sagrado. Meus inimigos dizem ser herege e tentam destruí-lo. |

| d6 | Fraqueza |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu julgo os outros severamente, e a mim mesmo mais ainda. |
| 2 | Eu deposito muita confiança naqueles que detêm o poder hierárquico de meu templo. |
| 3 | Minha devoção às vezes me cega perante aqueles que professam a fé do meu deus. |
| 4 | Meu pensamento é inflexível. |
| 5 | Eu suspeito de estranhos, e sempre espero o pior deles. |
| 6 | Depois de escolhido um objetivo, eu fico obcecado em cumpri-lo, até mesmo em detrimento de minha própria vida. |

ARTESÃO DE GUILDA

Você é membro de uma guilda de artesãos, hábil em um campo particular e intimamente associado com outros artesãos. Você é uma parte bem estabelecida de um mundo mercantil, liberto pelo talento e riqueza de restrições da ordem social feudal. Você aprendeu suas habilidades como um aprendiz de um mestre artesão, sob o patrocínio de sua guilda, até que você se tornou um mestre de direito.

Proficiências em Perícias: Intuição, Persuasão

Proficiências em Ferramentas: Um tipo de ferramentas de artesão

Idiomas: Um da sua escolha

Equipamento: Um conjunto de ferramentas de artesão (de sua escolha), uma carta de apresentação da sua guilda, um conjunto de roupas de viagem e uma algibeira contendo 15 peças de ouro.

NEGÓCIOS DA GUILDA

Guildas são geralmente encontradas em cidades grandes o suficiente para apoiar vários artesãos que praticam o mesmo ofício. Entretanto, sua guilda pode em vez disso ser uma rede livre de artesãos que cada um trabalha em uma aldeia diferente dentro de um reino maior. Converse com seu Mestre para determinar a natureza da sua guilda. Você pode selecionar os negócios da sua guilda da tabela Negócios da Guilda ou rolar aleatoriamente.

Como membro da sua guilda, você conhece as habilidades necessárias para criar itens acabados de matérias primas (refletida na sua proficiência com um certo tipo de ferramentas de artesão), bem como os princípios do comércio e práticas de bons negócios. A questão agora é saber se você abandonou o seu comércio por aventura ou assumiu o esforço de se aventurar e comercializar ao mesmo tempo.

HABILIDADE: MEMBRO DE GUILDA

Como um membro estabelecido e respeitado da guilda, você pode contar com alguns benefícios que a adesão fornece. Seus companheiros membros da guilda fornecerão a você hospedagem e alimentação se necessário, e pagarão por seu funeral se precisar. Em algumas vilas e cidades, a Casa oferece um lugar central para encontrar outros membros de sua profissão, que pode ser um bom lugar para encontrar consumidores potenciais, aliados, ou prestadores de serviços.

As guildas muitas vezes exercem um enorme poder político. Se você for acusado de um crime, sua guilda irá apoiá-lo se um bom caso pode ser feito para a sua inocência ou o crime é justificável. Você também pode ter acesso a poderosas figuras políticas através da guilda, se você for um membro com boas condições. Tais ligações podem requerer doações de dinheiro ou itens mágicos para os cofres da guilda.

Você deve pagar a quota de 5 po por mês para a guilda. Se você esquecer do pagamento, você deve repor o valor da dívida para permanecer nas boas graças da guilda.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Artesãos de guilda estão entre as pessoas mais comuns do mundo – até eles aposentarem suas ferramentas e assumirem uma carreira de aventuras. Eles entendem o valor do trabalho duro e da importância da comunidade, mas eles são vulneráveis aos pecados da ganância e da cobiça.

VARIANTE DE ARTESÃO DE GUILDA: COMERCIANTE DE GUILDA

Em vez de uma guilda de artesãos, você pode pertencer a uma guilda mercante, mestres de caravanas, ou lojistas. Você não cria itens, mas ganha a vida através da compra e venda dos trabalhos dos outros (ou das matérias-primas que os artesãos precisam para o ofício). Sua guilda pode ser um grande consórcio de comerciantes (ou família) com interesses por toda a região. Talvez você transporte mercadorias de um lugar para outro, de navio, vagão, ou caravana, ou compra a partir de comerciantes viajantes e os vende em sua própria lojinha. De certa forma, a vida do comerciante viajante presta-se a aventura muito mais do que a vida de um artesão.

Em vez de proficiência com ferramentas de artesão, você pode ser proficiente com ferramentas de navegação ou um idioma adicional. E em vez de ferramentas de artesão, você pode começar com uma mula e uma carroça.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu acredito que qualquer coisa que vale a pena ser feita vale a pena ser bem feita. Eu não posso fugir – eu sou perfeccionista. |
| 2 | Eu sou um esnobe que menospreza aqueles que não sabem apreciar uma boa arte. |
| 3 | Eu sempre quero saber como as coisas funcionam e o que motiva as pessoas. |
| 4 | Eu sou cheio de aforismos espirituosos e tenho um provérbio para cada ocasião. |
| 5 | Eu sou rude com pessoas que não tem meu compromisso com o trabalho duro e limpo. |
| 6 | Eu gosto discorrer longamente sobre a minha profissão. |
| 7 | Eu não me separo do meu dinheiro facilmente e irei pechinchar incansavelmente para conseguir o melhor negócio possível. |
| 8 | Eu sou bem conhecido pelo meu trabalho, e eu quero ter certeza que todo mundo gosta dele. Eu fico abalado quando pessoas não ouvirem falar de mim. |

| d6 | Ideal |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Comunidade. É dever de todos os povos civilizados fortalecer os laços da comunidade e a segurança da civilização. (Leal) |
| 2 | Generosidade. Meus talentos foram dados a mim para que eu pudesse usá-los para beneficiar o mundo. (Bom) |
| 3 | Liberdade. Todos devem ser livres para buscar o seu próprio sustento. (Caótico) |
| 4 | Ganância. Eu somente estou nisso pelo dinheiro. (Mal) |
| 5 | Povo. Eu estou comprometido com as pessoas que eu me preocupo, não com os ideais. (Neutro) |
| 6 | Aspiração. Me esforço para ser o melhor no meu trabalho. |

| d6 | Vínculo |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | A loja onde eu aprendi o meu ofício é o lugar mais importante do mundo para mim. |
| 2 | Eu criei um grande trabalho para alguém, e então o achei indigno de recebê-lo. Ainda procuro por alguém digno. |
| 3 | Devo muito à minha guilda por me forjar em quem sou hoje. |
| 4 | Eu persigo a riqueza para conseguir o amor de alguém. |
| 5 | Um dia eu retornarei a minha guilda e provarei que eu sou o melhor artesão de todos. |
| 6 | Eu irei me vingar das forças malignas que destruíram meu local de trabalho e arruinaram a minha vida. |

| d6 | Fraqueza |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu vou fazer de tudo para por minhas mãos em algo raro ou inestimável. |
| 2 | Sou rápido em assumir que alguém está tentando me trapacear. |
| 3 | Ninguém deve saber que um dia eu roubei dinheiro dos cofres da guilda. |
| 4 | Eu nunca estou satisfeito com o que eu tenho – eu sempre quero mais. |
| 5 | Eu mataria para adquirir um título de nobreza. |
| 6 | Eu tenho ciúmes terríveis de qualquer pessoa que possa ofuscar a minha obra. Onde quer que eu vá, estou cercado de rivais. |

| d20 | Negócios da Guilda | | |
|-----|------------------------------------------|----|--------------------------------------------------|
| 1 | Alquimistas e boticários | 11 | Coureiros, esfoladores e curtidores de couro |
| 2 | Armeiros, serralheiros, e refinadores | 12 | Maçons e pedreiros |
| 3 | Cervejeiros, destiladores e vinicultores | 13 | Pintores, decoradores e fabricantes de letreiros |
| 4 | Calígrafos, escribas e escrivães | 14 | Ceramistas e oleiros |
| 5 | Carpinteiros, talhadores e rebocadores | 15 | Carpinteiros naval e fabricantes de veleiros |
| 6 | Cartógrafos, topógrafos e gráficos | 16 | Ferreiros e forjadores de metal |
| 7 | Sapateiros | 17 | Funileiros, latoeiros e folheiros |
| 8 | Cozinheiros e padeiros | 18 | Fabricantes de carroças e fabricantes de rodas |
| 9 | Fabricantes de vidro e vidraceiros | 19 | Tecelões e tintureiros |
| 10 | Joalheiros e ourives | 20 | Entalhadores, toneleiros e fabricantes de arco |

ARTISTA

Você prospera na frente de uma plateia. Você sabe como arrebatá-los, entretê-los, e até inspirá-los. Suas poesias podem agitar os corações daqueles que lhe ouve, despertar tristeza ou alegria, riso ou fúria. Sua música levanta os espíritos deles ou capta a tristeza. Seus passos de dança cativam, seu humor ofende. Qualquer que seja a técnica que você usa, sua arte é sua vida.

Proficiências em Perícias: Acrobacia, Performance

Proficiências em Ferramentas: kit de disfarce, um tipo de instrumento musical

Equipamento: Um instrumento musical (um de sua escolha), um item de um admirador (carta de amor, mecha de cabelo ou bugiganga) e uma algibeira contendo 15 peças de ouro.

ROTINAS DO ARTISTA

Um bom artista é versátil, apimentando cada performance com uma variedade de rotinas diferentes. Escolha de uma até três rotinas ou role na tabela para definir sua experiência como artista.

HABILIDADE: PELA DEMANDA POPULAR

Você pode sempre encontrar um lugar para se apresentar, geralmente em uma estalagem ou taberna, mas possivelmente em um circo, um teatro, ou mesmo em uma corte de nobres. Em qualquer lugar, você recebe hospedagem e comida grátis, em um padrão modesto ou confortável (dependendo da qualidade do estabelecimento), a medida da apresentação de cada noite. Além disso, sua performance o torna uma espécie de figura local. Quando estranhos reconhecem você em uma cidade onde você se apresentou, eles normalmente começam a gostar de você.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Artistas de sucesso tem que ser capaz de capturar e prender a atenção do público, então eles tendem a ter personalidades extravagantes ou contundentes. Eles são inclinados para o romantismo e muitas vezes se apegam a ideais de mente elevada sobre a prática da arte e da apreciação da beleza.

VARIANTE DE ARTISTA: GLADIADOR

Um gladiador é um artista tanto quanto um menestrel ou artista de circo, treinado para fazer as artes do combate em um espetáculo para a multidão poder desfrutar. Este tipo de combate chamativo é a sua rotina de artista, embora você possa ter também algumas habilidades como um acrobata ou ator. Usando sua habilidade Por Demanda Popular, você pode achar um lugar que dispões de combate para entretenimento – talvez uma arena de gladiadores ou um clube de luta secreto. Você pode substituir o instrumento musical no seu equipamento, por uma arma barata incomum, como uma rede ou tridente.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu conheço uma história relevante para quase todas as situações. |
| 2 | Sempre que venho a um lugar novo, eu coleciono rumores locais e espalho boatos. |
| 3 | Eu sou um romântico incurável, sempre procurando por “alguém especial”. |
| 4 | Ninguém fica com raiva de mim ou ao meu redor por muito tempo, já que eu posso acalmar ânimos. |
| 5 | Eu amo um bom insulto, mesmo um insulto que é dirigido a mim. |
| 6 | Eu fico amargo se eu não sou o centro das atenções. |
| 7 | Eu contentarei com nada menos do que a perfeição. |
| 8 | Eu mudo meu humor ou minha mente tão rápido quanto eu mudo uma nota em uma canção. |

| d6 | Ideal |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Beleza. Quando eu atuo, eu faço o mundo ser melhor. (Bom) |
| 2 | Tradição. As histórias, lendas, e canções do passado nunca serão esquecidas, pois eles nos ensinam quem nós somos. (Leal) |
| 3 | Criatividade. O mundo está necessitado de novas ideias e ação ousada. (Caótico) |
| 4 | Ganância. Eu estou nisso somente pelo dinheiro e pela fama. (Mal) |
| 5 | Povo. Eu gosto de ver sorrisos nos rostos das pessoas quando eu atuo. Isso é tudo o que importa. (Neutro) |
| 6 | Honestidade. A arte deve refletir a alma; ela deve vir de dentro e revelar quem realmente somos. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Meu instrumento é o meu bem mais precioso, e ele me lembra de alguém que eu amo. |
| 2 | Alguém roubou meu precioso instrumento, e algum dia eu vou recuperá-lo. |
| 3 | Eu quero ser famoso, custe o que custar. |
| 4 | Eu idolatro um herói de lendas antigas e avalio meus atos pelos dessa pessoa. |
| 5 | Eu farei qualquer coisa para provar minha superioridade sobre meu odiado rival. |
| 6 | Eu farei qualquer coisa pelos outros membros da minha velha trupe. |

| d6 | Fraqueza |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu frei qualquer coisa para ganhar fama e renome. |
| 2 | Eu sou um otário de rosto bonito. |
| 3 | Um escândalo me impede de sempre voltar para casa novamente. Esse tipo de problema parece me seguir. |
| 4 | Uma vez eu satirizei um nobre que ainda quer minha cabeça. Foi um erro que provavelmente vai se repetir. |
| 5 | Eu tenho problema para manter meus sentimentos verdadeiros ocultos. Minha língua afiada me mete em problemas. |
| 6 | Apesar dos meus melhores esforços, eu não sou confiável para os meus amigos. |

| d10 | Rotina do artista | d10 | Rotina do artista |
|-----|-------------------|-----|-----------------------|
| 1 | Ator | 6 | Instrumentista |
| 2 | Dançarino | 7 | Poeta |
| 3 | Engolidor de fogo | 8 | Cantor |
| 4 | Bobo da corte | 9 | Contador de histórias |
| 5 | Malabarista | 10 | Acrobata |

CHARLATÃO

Você sempre teve um jeito com as pessoas. Você sabe o que os toca, você pode provocar os desejos de seus corações depois de alguns minutos de conversa, e com algumas perguntas importantes você pode lê-los como se fossem livros infantis. É um talento útil, e que você está perfeitamente disposto a usar para sua vantagem.

Você sabe o que as pessoas querem e você entrega, ou melhor, você promete entregar. O bom senso deve guiar as pessoas para longe de coisas que parecem boas demais para ser verdade, mas o senso comum parece estar em falta quando você está por perto. A garrafa de líquido cor de rosa certamente vai curar essa erupção inconveniente, esta pomada – nada mais do que um pouco de gordura com uma pitada de pó de prata – pode restaurar a juventude e vigor, e há uma ponte na cidade que de repente está a venda. Estas maravilhas soam improváveis, mas você as faz soar com o um negócio real.

Proficiências em Perícias: Enganação, Prestidigitação

Proficiências em ferramentas: kit de disfarce, kit de falsificação

Equipamento: Um conjunto de roupas finas, um kit de disfarce, ferramentas de enganação a sua escolha (dez garrafas fechadas com rolha cheias com líquidos coloridos, um conjunto de dados viciados, um baralho de cartas marcadas ou um anel de sinete de um duque imaginário) e uma algibeira contendo 15 peças de ouro

ESQUEMAS FAVORITOS

Cada charlatão tem um ponto de vista que ele ou ela usa em preferencia a outros esquemas. Escolha uma farsa favorita ou role na tabela.

HABILIDADE: IDENTIDADE FALSA

Você criou uma segunda identidade que inclui documentação, conhecimentos estabelecidos, e disfarces que lhe permitam assumir essa pessoa. Adicionalmente, você pode forjar documentos incluindo papéis oficiais e cartas pessoais, desde que você tenha visto um exemplar daquele tipo de documento ou a caligrafia que você tentar copiar.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Charlatões são personagens coloridos que escondem seu eu verdadeiro por trás de máscaras que eles constroem. Eles refletem o que as pessoas querem ver, o que eles querem acreditar e como eles veem o mundo. Mas o eu verdadeiro deles são as vezes atormentados por uma consciência inquieta, um velho inimigo, ou problemas profundos de confiança.

| d6 | Golpe |
|----|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu trapaceio em jogos de azar |
| 2 | Eu raspo moedas ou forjo documentos |
| 3 | Eu me insinuo na vida das pessoas para atacar suas fraquezas e obter suas fortunas |
| 4 | Eu uso novas identidades, como roupas |
| 5 | Eu faço jogos usando habilidade manual nas esquinas |
| 6 | Eu convenço pessoas que aquele lixo inútil é mais valioso que seu suado dinheiro |

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu me apaixono e desapaixono facilmente, e estou sempre buscando alguém |
| 2 | Eu tenho uma piada para cada ocasião, especialmente ocasiões onde o humor é inapropriado |
| 3 | Elogiar é o meu truque preferido para conseguir o que eu quero |
| 4 | Eu sou um jogador nato que não posso resistir a me arriscar por uma potencial recompensa |
| 5 | Eu minto sobre quase tudo, mesmo quando não há uma boa razão para isso |
| 6 | Sarcasmos e insultos são as minhas escolhas de armas |
| 7 | Eu mantenho vários símbolos sagrados em mim e invoco qualquer que seja a divindade que venha a ser útil a qualquer momento |
| 8 | Eu embolso qualquer coisa que eu vejo que pode ter algum valor |

| d6 | Ideal |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Independência. Eu sou um espírito livre – ninguém me diz o que fazer. (Caótico) |
| 2 | Equidade. Eu nunca tenho como alvo pessoas que não podem perder algumas moedas. (Leal) |
| 3 | Caridade. Eu distribuo o dinheiro que eu adquiri com pessoas que realmente precisam. (Bom) |
| 4 | Criatividade. Eu nunca uso o mesmo golpe duas vezes. (Caótico) |
| 5 | Amizade. Bens materiais veem e vão. Laços de amizades duram para sempre. (Bom) |
| 6 | Aspiração. Eu sou determinado a me tornar alguém melhor. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu enganei a pessoa errada e tenho que trabalhar para garantir que essa pessoa nunca cruze o meu caminho ou o caminho daqueles que eu gosto. |
| 2 | Devo tudo ao meu mentor – uma pessoa horrível que provavelmente está apodrecendo em uma prisão em algum lugar. |
| 3 | Em algum lugar lá fora, eu tenho um filho que não me conhece. Eu estou fazendo o mundo melhor para ele ou ela. |
| 4 | Eu venho de uma família nobre, e um dia eu vou recuperar minhas terras e o título daqueles que me roubaram. |
| 5 | Uma pessoa poderosa matou alguém que eu amo. Algum dia, eu vou ter a minha vingança. |
| 6 | Eu enganei e arruínei uma pessoa que não merecia isso. Eu procuro reparar meus erros mas nunca serei capaz de me perdoar. |

| d6 | Fraqueza |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu não resisto a um rosto bonito. |
| 2 | Estou sempre em dívida. Eu gasto meus ganhos ilícitos em luxúrias decadentes o mais rápido que eu consigo obtê-los. |
| 3 | Eu estou convicto de que ninguém pode me enganar do mesmo jeito que eu engano os outros. |
| 4 | Eu sou ganancioso com meus próprios bens. Eu não posso resistir a me arriscar se houver dinheiro envolvido. |
| 5 | Eu não posso resistir a golpear pessoas mais poderosas do que eu. |
| 6 | Eu odeio admitir isso e odiarei a mim mesmo por isso, mas eu correrei e preservarei a minha própria pele se as coisas ficarem difíceis. |

CRIMINOSO

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

Proficiências em Perícias: Enganação, Furtividade

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

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

ESPECIALIDADE CRIMINAL

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

HABILIDADE: CONTATO CRIMINOSO

Você tem um contato seguro e confiável que age como seu informante em uma rede criminosa. Você sabe como conseguir mensagens de e para o seu contato, mesmo a grandes distâncias; especificamente, você conhece os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos, e marinheiros escusos que podem transmitir seus recados.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

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

VARIANTE DE CRIMINOSO: ESPIÃO

Embora suas habilidades não sejam muito diferentes das habilidades de ladrões ou contrabandistas, você aprendeu e praticou-as em um contexto bem diferente: como um agente de espionagem. Você pode ser um agente oficial sancionado pela coroa ou talvez você vende os segredos que descobre pela oferta mais alta.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu sempre tenho um plano para o que fazer quando as coisas dão errado. |
| 2 | Eu estou sempre calmo, não importa a situação. Eu nunca levanto minha voz ou deixo minhas emoções me controlarem. |
| 3 | A primeira coisa que faço ao chegar a um novo local é decorar a localização de coisas valiosas – ou onde essas coisas podem estar escondidas. |
| 4 | Eu prefiro fazer um novo amigo a um novo inimigo. |
| 5 | Eu sou incrivelmente receoso em confiar. Aqueles que parecem mais amigáveis geralmente têm mais a esconder. |
| 6 | Eu não presto atenção aos riscos envolvidos em uma situação. Nunca me alerte sobre as probabilidades de fracasso. |
| 7 | A melhor maneira de me levar a fazer algo é dizendo que eu não posso fazer. |
| 8 | Eu explodo ao menor insulto. |

| d6 | Ideal |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Honra. Eu não roubo de irmãos de profissão. (Leal) |
| 2 | Liberdade. Correntes foram feitas para serem quebradas, assim como aqueles que as forjaram. (Caótico) |
| 3 | Caridade. Eu roubo dos ricos para dar aos que realmente precisam. (Bom) |
| 4 | Ganância. Eu farei qualquer coisa para me tornar rico. (Mal) |
| 5 | Povo. Eu sou leal aos meus amigos, não a qualquer ideal, e todos sabem que posso viajar até o Estige por aqueles que eu me preocupo. (Neutro) |
| 6 | Redenção. Há uma centelha de bondade em todo mundo. (Bom) |

| d6 | Vínculo |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu estou tentando quitar uma velha dívida que tenho com um generoso benfeitor. |
| 2 | Meus ganhos ilícitos são para sustentar minha família. |
| 3 | Algo importante foi roubado de mim, e eu vou recuperá-lo. |
| 4 | Eu me tornarei o maior ladino que já existiu. |
| 5 | Eu sou culpado de um terrível crime. Espero algum dia poder me redimir. |
| 6 | Alguém que amo morreu por causa de um erro que cometi. Isso nunca acontecerá novamente. |

| d6 | Fraqueza |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Quando vejo algo valioso, não consigo pensar em mais nada, além de rouba-lo. |
| 2 | Quando confrontado com uma escolha entre dinheiro e amigo, eu geralmente escolho o dinheiro. |
| 3 | Se há um plano, eu vou esquecê-lo. Se eu não esquecê-lo, vou ignorá-lo. |
| 4 | Eu tenho um “tique” que revela se estou mentindo. |
| 5 | Eu viro as costas e corro quando as coisas começam a ficar ruins. |
| 6 | Um inocente foi preso por um crime que eu cometi. Por mim tudo bem. |

| d8 | Especialidade | d8 | Especialidade |
|----|---------------|----|----------------------|
| 1 | Chantagista | 5 | Ladrão de estrada |
| 2 | Assaltante | 6 | Assassino de aluguel |
| 3 | Executor | 7 | Batedor de carteiras |
| 4 | Receptador | 8 | Contrabandista |

EREMITA

Você viveu em reclusão – ou em uma comunidade protegida, como um mosteiro, ou totalmente sozinho – para uma formação de parte de sua vida. Em seu tempo afastado do clamor da sociedade, você encontrou silêncio, solidão, e talvez algumas das respostas que você procurava.

Proficiências em Perícias: Medicina, Religião

Proficiências em Ferramentas: kit de herbalismo

Idiomas: Um da sua escolha

Equipamento: Um porta pergaminho recheado de notas de seus estudos ou orações, um cobertor de inverno, um conjunto de roupas comuns, um kit de herbalismo e 5 peças de ouro.

VIDA DE RECLUSÃO

Qual foi a razão do seu isolamento, e o que mudou para permitir que você acabasse com a solidão? Você pode conversar com o seu Mestre para determinar a exata natureza da sua reclusão, ou você pode escolher ou rolar na tabela para determinar a razão por trás de sua reclusão.

HABILIDADE: DESCOBERTA

A reclusão tranquila de seu exílio estendido deu a você acesso a uma descoberta única e poderosa. A exata natureza dessa revelação depende da natureza de sua reclusão. Pode ser uma grande verdade sobre os cosmos, os deuses, os poderosos seres dos planos exteriores, ou as forças da natureza. Pode ser uma situação que ninguém tenha visto antes. Você pode ter descoberto um fato há muito tempo esquecido, ou desenterrado uma relíquia do passado que poderia reescrever a história. Pode ser uma informação que seria prejudicial as pessoas que levaram você ao exílio, e daí a razão do seu retorno a sociedade. Converse com o seu Mestre para determinar os detalhes da sua descoberta e seu impacto na campanha.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Alguns eremitas estão bem adaptados a uma vida de reclusão, enquanto outros se irritam contra ela e anseiam por companhia. Quer eles abracem a solidão ou anseiam escapar dela, a vida solitária molda as atitudes e ideais. Poucos são levados levemente a loucura por seus anos a parte da sociedade.

OUTROS EREMITAS

Este antecedente Eremita assume um tipo contemplativo de reclusão que permite espaço para estudo e oração. E você quiser jogar recluso em um deserto árido que vive fora das terras enquanto evita companhia de outras pessoas, olhe para o antecedente Forasteiro. Por outro lado, se você quer ir em uma direção mais religiosa, o Acólito pode ser o que você esteja procurando. Ou pode até ser um Charlatão, se passando por uma pessoa sábia e santa e deixando tolos piedosos ajuda-lo.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu estive isolado por tanto tempo que eu raramente falo, preferindo gestos e grunhidos ocasionais. |
| 2 | Eu sou absolutamente sereno, mesmo em face do desastre. |
| 3 | O líder da minha comunidade tinha algo sábio a dizer sobre cada tópico, e eu estou ansioso para compartilhar essa sabedoria. |
| 4 | Eu sinto uma enorme empatia por todos os que sofrem. |
| 5 | Eu estou alheio a etiqueta e expectativas sociais. |
| 6 | Eu conecto tudo o que me acontece a um grande plano cósmico. |
| 7 | Eu muitas vezes me perco em meus próprios pensamentos e contemplação, tornando-me alheio ao meu redor. |
| 8 | Eu estou trabalhando em uma grande teoria filosófica e amo compartilhar minhas ideias. |

| d6 | Ideal |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Bem Maior. Meus dons são feitos para serem compartilhados com todos, não para serem usados em meu próprio benefício. (Bom) |
| 2 | Lógica. Emoções não devem nublar nossos sentidos do que é certo e verdadeiro, ou o nosso pensamento lógico. (Leal) |
| 3 | Pensamento Livre. Questionamento e curiosidade são os pilares do progresso. (Caótico) |
| 4 | Poder. Solidão e contemplação são caminhos que levam ao poder místico ou mágico. (Mal) |
| 5 | Viva e Deixe Viver. Se intrometer nos assuntos dos outros só causa problemas. (Neutro) |
| 6 | Autoconhecimento. Se você conhece a si mesmo, não há mais nada para conhecer. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Nada é mais importante do que outros membros do meu convento, ordem, ou associação. |
| 2 | Eu entrei em reclusão para me esconder daqueles que podem ainda estar me caçando. Devo um dia enfrenta-los. |
| 3 | Eu ainda estou procurando a iluminação que eu persegui na minha reclusão, e ela ainda me escapa. |
| 4 | Eu entrei em reclusão porque eu amei que eu não poderia ter. |
| 5 | Se a minha descoberta for revelada, ela poderá trazer ruína ao mundo. |
| 6 | Meu isolamento me deu grande conhecimento sobre um grande mal que somente eu posso destruir. |

| d6 | Fraqueza |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Agora que eu retornei ao mundo, eu aproveito seus prazeres um pouco mais. |
| 2 | Eu abrigo trevas, pensamentos sanguinários que meu isolamento e meditação não conseguiram dominar. |
| 3 | Eu sou dogmático em meus pensamentos e filosofia. |
| 4 | Eu deixo minha necessidade de vencer argumentos ofuscar amizades e harmonia. |
| 5 | Eu arrisco muito para descobrir um pedacinho do conhecimento perdido. |
| 6 | Eu gosto de guardar segredos e não os compartilho com ninguém. |

| d8 | Vida de Reclusão |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu estava a procura de iluminação espiritual. |
| 2 | Eu estava participando da vida em comunidade de acordo com os ditames da ordem religiosa. |
| 3 | Eu estava exilado por um crime que eu não cometi. |
| 4 | Eu me retirei da sociedade depois que um evento alterou a minha vida. |
| 5 | Eu precisava de um lugar tranquilo para trabalhar na minha arte, literatura, música ou manifesto. |
| 6 | Eu precisava comungar com a natureza, longe da civilização. |
| 7 | Eu era o protetor de uma antiga ruína ou relíquia. |
| 8 | Eu era um peregrino em busca de uma pessoa, lugar, ou relíquia de significado espiritual. |

FORASTEIRO

Você cresceu no ermo, longe da civilização e do conforto da cidade e da tecnologia. Você já testemunhou a migração de rebanhos maiores que florestas, sobreviveu a clima mais extremo do que qualquer morador da cidade pode compreender e gostou da solidão de ser a única criatura pensante por quilômetros em qualquer direção. Os ermos estão no seu sangue, como se você fosse um nômade, um explorador, um recluso, um caçador-coletor, ou mesmo um saqueador. Mesmo nos lugares onde você não conhece as características específicas do terreno, você conhece os caminhos dos mundos selvagens.

Proficiências em Perícias: Atletismo, Sobrevivência
Proficiências em Ferramentas: Um tipo de instrumento musical

Idiomas: Um da sua escolha

Equipamento: Um cajado, uma armadilha de caça, um troféu de um animal que você matou, um conjunto de roupas de viajante e uma bolsa algibeira contendo 10 peças de ouro.

ORIGEM

Você já esteve em lugares estranhos e viu coisas que os outros não conseguem entender. Considere algumas das terras que você visitou, e como elas impactaram você. Você pode rolar na tabela a seguir para determinar sua ocupação durante seu tempo no mundo selvagem, ou escolher uma que melhor se adapte a sua personalidade.

HABILIDADE: ANDARILHO

Você tem uma excelente memória para mapas e geografia, e você sempre pode lembrar da disposição geral do terreno, assentamentos e outras coisas ao redor. Adicionalmente, você pode encontrar comida e água fresca para si mesmo e até cinco outras pessoas por dia, desde que a região ofereça bagas, água e assim por diante.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Muitas vezes considerado rude e grosseiro entre as pessoas civilizadas, forasteiros tem pouco respeito pelos maneirismos da vida nas cidades. Os laços de tribo, clã, família, e o mundo natural de que eles são parte, são os laços mais importantes para a maioria dos forasteiros.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu sou impulsionado por um desejo de viajar que me levou para longe de casa. |
| 2 | Eu vejo os meus amigos como se eles fossem uma ninhada de filhotes recém-nascidos. |
| 3 | Uma vez eu corri 40 quilômetros sem parar para avisar ao meu clã da aproximação de uma horda de orcs. Eu faria tudo de novo se eu tiver que fazer. |
| 4 | Eu tenho uma lição para cada situação, elaborado a partir da observação da natureza. |
| 5 | Eu não dou valor a pessoas ricas ou bem-educadas. Dinheiro e maneiras não irão salva-lo de um urso-coruja faminto. |
| 6 | Eu estou sempre pegando coisas, brincando com elas distraidamente, e as vezes quebrando-as acidentalmente. |
| 7 | Eu me sinto muito mais confortável ao redor de animais do que de pessoas. |
| 8 | Eu fui, na verdade, criado por lobos. |

| d6 | Ideal |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Mudança. Vida é como as estações do ano, em constante mudança, e nós devemos mudar com ela. (Caótico) |
| 2 | Bem Maior. É responsabilidade de cada pessoa trazer o máximo de felicidade para toda a tribo. (Bom) |
| 3 | Honra. Se eu me desonrar, eu desonro meu clã inteiro. (Leal) |
| 4 | Poder. Os mais fortes são destinados a governar. (Mal) |
| 5 | Natureza. O mundo natural é mais importante do que todas as construções da civilização. (Neutro) |
| 6 | Glória. Eu preciso ganhar glória em batalha, para mim e para meu clã. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Minha família, clã ou tribo é a coisa mais importante na minha vida, mesmo quando eles estão longe de mim. |
| 2 | Um ferimento na natureza intocada do meu lar é um ferimento em mim. |
| 3 | Eu trarei uma terrível ira sobre os malfeitores que destruíram a minha terra natal. |
| 4 | Eu sou o último da minha tribo, e cabe a mim garantir que os nomes deles virem lenda. |
| 5 | Eu sofro visões terríveis de um desastre que está por vir e farei qualquer coisa para evita-lo. |
| 6 | É o meu dever providenciar crianças para sustentar minha tribo. |

| d6 | Fraqueza |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu sou muito apaixonado por cerveja, vinho e outras bebidas alcóolicas. |
| 2 | Não há espaço para cuidados em uma vida vivida ao máximo. |
| 3 | Eu me lembro de cada insulto que eu recebi e nutro um ressentimento silencioso em relação a qualquer um que já me ofendeu. |
| 4 | Eu sou lento para confiar nas pessoas de outras raças, tribos e sociedades. |
| 5 | Violência é a minha reposta para quase todos os desafios. |
| 6 | Não espere de mim salvar aqueles que não podem salvar a si mesmo. É caminho da natureza que o mais forte prospera e o mais fraco perece. |

| d10 | Origem | d10 | Origem |
|-----|------------------|-----|------------------------|
| 1 | Guarda florestal | 6 | Caçador de recompensas |
| 2 | Armadilheiro | 7 | Peregrino |
| 3 | Colono | 8 | Nômade tribal |
| 4 | Guia | 9 | Caçador-coletor |
| 5 | Exilado ou pária | 10 | Saqueador tribal |

HERÓI POPULAR

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

Proficiências em Perícias: Adestrar Animais, Sobrevivência

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

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

EVENTO DEFINIDOR

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

HABILIDADE: HOSPITALIDADE RÚSTICA

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

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um herói popular é uma pessoa comum, pra melhor ou pra pior. Muitos heróis populares olham para suas origens humildes como uma virtude, não uma deficiência, e seus lares e comunidades permanecem muito importantes para eles.

| d10 | Evento Definidor |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu me levantei contra agentes de um tirano. |
| 2 | Eu salvei pessoas durante um desastre natural. |
| 3 | Eu enfrentei sozinho um terrível monstro. |
| 4 | Eu roubei de um mercador corrupto para ajudar os pobres. |
| 5 | Eu liderei uma milícia em batalha contra um exército. |
| 6 | Eu invadi o castelo de um tirano e roubei armas para entregar ao povo. |
| 7 | Eu treinei os camponeses no uso de ferramentas agrícolas como armas para enfrentar soldados de um tirano. |
| 8 | Um lorde rescindiu um decreto que desfavorecia o povo após eu protestar contra ele. |
| 9 | Um ser celestial, feérico, ou similar, deu-me uma bênção ou revelou minha origem secreta. |
| 10 | Recrutado para o exército de um lorde, eu prevaleci na liderança e fui contemplado por heroísmo. |

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu julgo as pessoas por suas ações, não por suas palavras. |
| 2 | Se alguém está em apuros, eu estou sempre pronto para ajudar. |
| 3 | Quando eu fixo minha mente em algo, eu sigo esse caminho, não importa o que fique no meu caminho. |
| 4 | Eu possuo um forte senso de justiça e sempre tento encontrar a solução mais equitativa para os argumentos. |
| 5 | Eu confio em minhas habilidades e farei o que for necessário para que os outros confiem também. |
| 6 | Pensar é para os outros, eu prefiro agir. |
| 7 | Eu abuso de palavras longas na tentativa de soar inteligente. |
| 8 | Eu me entedio fácil. Pra onde devo ir para me encontrar com meu destino? |

| d6 | Ideal |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Respeito. As pessoas merecem ser tratadas com dignidade e respeito. (Bom) |
| 2 | Justiça. Ninguém merece tratamento preferencial perante a lei, quanto menos há alguém acima dela. (Leal) |
| 3 | Liberdade. Não pode haver permissão para tiranos oprimirem o povo. (Caótico) |
| 4 | Força. Se eu ficar forte, eu posso pegar tudo o que eu quiser – o que eu desejar. (Mal) |
| 5 | Sinceridade. Não há nada de bom em fingir ser algo que não sou. (Neutro) |
| 6 | Destino. Nada nem ninguém pode me manter longo do meu chamado. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu tenho família, embora não faça a mínima ideia de onde eles estão. Um dia, espero vê-los novamente. |
| 2 | Eu trabalhei na terra, eu amo a terra, e eu defenderei a terra. |
| 3 | Um nobre orgulhoso me deu uma bela surra, eu vou me vingar em qualquer valentão que encontrar. |
| 4 | Minhas ferramentas são símbolo de minha vida passada, eu as carregarei para nunca me esquecer de minhas origens. |
| 5 | Eu devo proteger aqueles que não podem fazê-lo por si. |
| 6 | Eu desejo que meu amor de infância venha comigo para que eu possa buscar meu destino. |

| d6 | Fraqueza |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | O tirano que comanda minha terra não vai parar até ver meu cadáver. |
| 2 | Eu estou convencido sobre o significado do meu destino, e cego aos riscos e falhas. |
| 3 | As pessoas que me conhecem desde criança sabem de um vergonhoso segredo meu, eu não poderei voltar para casa nunca. |
| 4 | Eu tenho uma fraqueza pelos vícios da cidade, especialmente a bebedeira. |
| 5 | Secretamente, eu acredito que as coisas estariam melhores se eu fosse um tirano que governasse a região. |
| 6 | Eu tenho dificuldades em confiar em meus aliados. |

MARINHEIRO

Você navegou em uma embarcação por anos. Nesse tempo você enfrentou poderosas tempestades, monstros das profundezas, e aqueles que queriam afundar sua embarcação para a profundidade sem fim. Seu primeiro amor é a linha distante do horizonte, mas chegou a hora de tentar algo novo. Discuta a natureza do navio que você navegou anteriormente com o seu Mestre. Era um navio mercante, uma embarcação naval, um navio de descoberta, ou um navio pirata? Quão famoso (ou abominável) você é? Essa fama é amplamente explorada? Ainda está navegando, ou sente saudades e presume-se perdido?

Quais eram as suas funções a bordo – contramestre, capitão, navegador, cozinheiro, ou outra posição? Quem era o capitão e o primeiro imediato? Você deixou o navio de bom grado com seus companheiros, ou em fuga?

Proficiências em Perícias: Atletismo, Percepção

Proficiências em Ferramentas: Ferramentas de navegador, veículos (marítimo)

Equipamento: Uma malagueta* (porrete), 15 metros de corda de seda, um amuleto da sorte como um pé de coelho ou uma pequena moeda com um buraco no meio (ou você pode rolar uma bugiganga aleatória na tabela Bugigangas no Capítulo 5), um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro.

* *Pino de madeira ou de metal que se prende na roda do leme*

HABILIDADE: PASSAGEM DE NAVIO

Quando você precisar, você pode garantir passagem grátis em um veleiro par você e seus companheiros de aventura. Você pode navegar a bordo do navio que você serviu, ou outro navio que você tenha boas relações (talvez um capitaneado por um ex-companheiro de tripulação). Como você está pedindo um favor, você não pode ter certeza que a programação ou a rota rá atender a sua necessidade. Seu Mestre irá determinar quanto tempo leva para chegar onde você precisa ir. Em troca da sua passagem grátis, é esperado que você e seus companheiros ajudem a tripulação durante a viagem.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Marinheiros podem ser muito durões, mas as responsabilidades da vida em um navio fazem deles geralmente bastante confiáveis. A vida a bordo de um navio molda a sua visão e as suas ligações mais importantes

VARIANTE DE MARINHEIRO: PIRATA

Você passou a sua juventude sob a influência de um infame pirata, um cruel cortador de gargantas que te ensinou a sobreviver em um mundo de tubarões e selvagens. Você já se entregou ao roubo no alto-mar e enviou mais de uma alma merecedora para a sepultura salgada. Medo e derramamento de sangue não são estranhos para você, e você já ganhou de algum modo uma reputação desagradável em muitas cidades portuárias. Se você decidiu que sua carreira de marinheiro envolveu pirataria, você pode escolher a habilidade Má Reputação (veja barra lateral) em vez da habilidade Passagem de Navio.

VARIANTE DE HABILIDADE: MÁ REPUTAÇÃO

Se o seu personagem tem o antecedente Marinheiro, você pode selecionar essa habilidade de antecedente em vez de Passagem de Navio. Não importa onde você vá, as pessoas tem medo de você devido a sua reputação. Quando você estiver em um estabelecimento civilizado você consegue escapar de crimes menores como recusa de pagar comida em uma taverna ou derrubar portas de uma loja local, uma vez que a maioria das pessoas não irão relatar sua atividade para as autoridades.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Meus amigos sabem que podem confiar em mim, não importa o quê. |
| 2 | Eu trabalho duro para que eu possa me divertir quando o trabalho for feito. |
| 3 | Eu gosto de velejar em novos portos e fazer novos amigos sobre um garraão de cerveja. |
| 4 | Eu estico a verdade para o bem de uma boa história. |
| 5 | Para mim, uma briga de taverna é uma boa forma de conhecer uma nova cidade. |
| 6 | Eu nunca deixo passar uma aposta amigável. |
| 7 | Minha linguagem é tão suja quanto um ninho de otyugh |
| 8 | Eu gosto de um trabalho bem feito, especialmente se eu conseguir convencer alguém a fazê-lo |

| d6 | Ideal |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Respeito. A única coisa que mantem um navio unido é o respeito mutuo entre capitão e a tripulação. (Bom) |
| 2 | Justiça. Todos nós fazemos o trabalho, então todos nós compartilhamos as recompensas. (Leal) |
| 3 | Liberdade. O mar é livre – a liberdade de ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa. (Caótico) |
| 4 | Maestria. Eu sou um predador, e os outros navios no mar são a minha presa. |
| 5 | Povo. Eu sou comprometido com os meus companheiros de tripulação, não aos ideais. (Neutro) |
| 6 | Aspiração. Algum dia eu vou ter o meu próprio navio e desenharei meu próprio destino. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu sou leal ao meu capitão em primeiro lugar, todo o resto em segundo. |
| 2 | O navio é mais importante – tripulações e capitães veem e vão. |
| 3 | Eu sempre me lembro do meu primeiro navio. |
| 4 | Em uma cidade portuária, eu tenho uma amante cujos olhos quase me roubaram do mar. |
| 5 | Eu fui roubado de minha parte justa nos lucros, e pretendo conseguir o que é meu. |
| 6 | Piratas implacáveis assassinaram meu capitão e tripulantes, saquearam nosso navio, e me deixaram para morrer. A vingança será minha. |

| d6 | Fraqueza |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu sigo ordens, mesmo se achar que elas estão erradas. |
| 2 | Eu farei de tudo para evitar ter que fazer trabalho extra. |
| 3 | Uma vez alguém questionou minha coragem, eu nunca recuo, não importa quão perigosa seja a situação. |
| 4 | Uma vez eu comecei a beber, é difícil parar. |
| 5 | Eu não consigo ajuda mas bolso com moedas soltas e outras bugigangas me atraem. |
| 6 | Meu orgulho provavelmente vai levar a minha destruição. |

MORADOR DE RUA

Você cresceu nas ruas, sozinho, órfão e pobre. Você não tinha ninguém para cuidar e olhar por você, então você aprendeu a se virar sozinho. Você lutou ferozmente por alimento e mantinha uma vigília constante nas outras almas desesperadas que poderiam roubar você. Você dormia nos telhados e becos, exposto aos elementos, e suportou doenças sem a vantagem de remédios ou lugares de recuperação. Você sobreviveu, apesar de todas as dificuldades, e o fez através da astúcia, força, velocidade, ou uma combinação de cada.

Você começa a sua carreira de aventuras com dinheiro suficiente para viver modestamente, mas de forma segura por pelo menos dez dias. Como você conseguiu esse dinheiro? O que te permitiu a libertar-se das circunstâncias desesperadoras e embarcar em uma vida melhor?

Proficiências em Perícias: Prestidigitação, Furtividade.

Proficiências em Ferramentas: Um kit de disfarces, ferramentas de ladino

Equipamento: Uma pequena faca, um mapa da cidade que você cresceu, um rato de estimação, um símbolo para lembrar seus pais, um conjunto de roupas comuns e uma aligibeira contendo 10 peças de ouro.

HABILIDADE: SEGREDOS DA CIDADE

Você conhece os padrões secretos e fluxo das cidades e pode achar passagens através da expansão urbana que outros se perderiam. Quando você não está em combate, você (e companheiros que você liderar) pode viajar entre quaisquer duas localizações na cidade duas vezes mais rápido que sua movimentação normalmente permitiria.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Moradores de rua são moldados pela vida de pobreza, para o bem e para o mal. Eles tendem a ser motivados por um compromisso com as pessoas com quem partilham a vida na rua ou por um desejo ardente de achar uma vida melhor – e talvez obter algum retorno sobre todas as pessoas ricas que o trataram mal.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu escondo restos de comida e bugigangas nos meus bolsos. |
| 2 | Eu faço um monte de perguntas. |
| 3 | Eu gosto de me espremer em lugares pequenos onde ninguém pode me pegar. |
| 4 | Eu durmo de costas para um parede ou uma árvore, com tudo o que eu tenho embrulhado em um pacote entre meus braços. |
| 5 | Eu como feito um porco e tenho maus modos. |
| 6 | Eu acho que alguém que é bom comigo está escondendo más intenções. |
| 7 | Eu não gosto de tomar banho. |
| 8 | Eu digo sem rodeios o que outras pessoas estão insinuando ou escondendo. |

| d6 | Ideal |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Respeito. Todas as pessoas, ricas ou pobres, merecem respeito. (Bom) |
| 2 | Comunidade. Nós temos que cuidar um dos outros, porque ninguém mais irá fazer isso. (Leal) |
| 3 | Mudança. Os baixos são erguidos, e os altos e poderosos são derrubados. Mudança é a natureza das coisas. (Caótico) |
| 4 | Retribuição. O rico precisa ser apresentado o que a vida e a morte se parecem na sarjeta. (Mal) |
| 5 | Povo. Eu ajudo as pessoas que me ajudam – isso é o que nos mantém vivos. (Neutro) |
| 6 | Aspiração. Eu vou provar que eu sou digno de uma vida melhor. |

| d6 | Vínculo |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Minha vila ou cidade é o meu lar, e eu vou lutar para defendê-la. |
| 2 | Eu patrocino um orfanato para evitar que outros enfrentem o que eu fui forçado a enfrentar. |
| 3 | Eu devo minha sobrevivência a outros moradores de rua que me ensinaram como viver nas ruas. |
| 4 | Eu tenho uma dívida que nunca conseguirei pagar com a pessoa que teve pena de mim. |
| 5 | Eu escapei da minha vida de pobreza roubando uma pessoa importante, e eu sou procurado por isso. |
| 6 | Ninguém mais terá que enfrentar as dificuldades que eu passei, |

| d6 | Fraqueza |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Se eu estiver em desvantagem, eu vou fugir de uma luta. |
| 2 | Ouro parece muito dinheiro para mim, e eu farei qualquer coisa por mais ouro. |
| 3 | Eu nunca vou confiar plenamente em alguém além de mim. |
| 4 | Eu prefiro matar alguém em seu sono do que em uma luta justa. |
| 5 | Não é roubo se eu precisar mais do que aquela pessoa. |
| 6 | Pessoas que não conseguem se proteger conseguem o que merecem. |

NOBRE

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

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

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

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

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

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

Proficiências em Perícias: História, Persuasão

Proficiências em Ferramentas: Um tipo de conjunto de jogo

Idiomas: Um da sua escolha

Equipamento: Um conjunto de roupas finas, um anel de sinete, um pergaminho de linhagem e uma bolsa contendo 25 peças de ouro.

HABILIDADE: POSIÇÃO DE PRIVILÉGIO

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

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

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

VARIANTE DE NOBRE: CAVALEIRO

A cavalaria está entre os mais baixos títulos nobres na maioria das sociedades, mas pode ser o caminho para um status mais elevado. Se você desejar ser um cavaleiro, escolha a habilidade Servos (veja na barra lateral) em vez da habilidade Posição de Privilégio. Um dos seus servos comuns é substituído por um nobre que serve como o seu escudeiro, ajudando você em troca de treinamento em seu próprio caminho para a cavalaria. Seus dois servos restantes pode incluir um cavaliário para cuidar do cavalo e um servo que lustra sua armadura (e ainda ajuda você a colocá-la).

Como um emblema da cavalaria e os ideais do amor cortesão, você pode incluir entre os seus equipamentos um estandarte ou outro sinal de um nobre lorde ou lady a quem você deu o seu coração – em uma espécie de casta devoção. (Essa pessoa pode ser o seu vínculo)

VARIANTE DE HABILIDADE: SERVOS

Se o seu personagem tem um antecedente Nobre, você pode selecionar essa habilidade de antecedente em vez de Posição de Privilégio. Você tem o serviço de três servos leais a sua família. Esses servos podem ser assistentes ou mensageiros, e um pode ser um mordomo. Seus servos são pessoas comuns que podem executar tarefas rotineiras para você, mas eles não lutam por você, não seguirão você em áreas obviamente perigosas (como masmorras) e deixarão você se forem frequentemente ameaçados ou abusados.

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Minha bajulação eloquente faz com que todos com quem eu converse se sintam a pessoa mais maravilhosa e importante do mundo. |
| 2 | As pessoas comuns me amam por minha bondade e generosidade. |
| 3 | Ninguém pode duvidar, olhando para o meu porte real, que eu estou acima das massas plebeias. |
| 4 | Eu tenho grande cuidado de sempre estar no meu melhor e seguir as últimas modas. |
| 5 | Eu não gosto de sujar as minhas mãos, e eu não vou ser pego em acomodações inadequadas. |
| 6 | Apesar da minha origem nobre, eu não me coloco acima das outras pessoas. Nós todos temos o mesmo sangue. |
| 7 | Meu apoio, uma vez perdido, é perdido para sempre. |
| 8 | Se você me ferir, eu irei esmagá-lo, arruinar seu nome, e salgar seus campos. |
| d6 | Ideal |
| 1 | Respeito. O respeito me é devido por causa da minha posição, mas todas as pessoas, independente da posição, merecem ser tratados com dignidade. (Bom) |
| 2 | Responsabilidade. É o meu dever respeitar a autoridade daqueles acima de mim, assim como aqueles abaixo de mim devem respeito a mim. (Leal) |
| 3 | Independente. Devo provar que posso me cuidar sem mimos da minha família. (Caótico) |
| 4 | Poder. Se eu puder alcançar mais poder, ninguém vai me dizer o que fazer. (Mal) |
| 5 | Família. O sangue corre mais grosso do que a água. (Qualquer) |
| 6 | Obrigação Nobre. É o meu dever proteger e cuidar das pessoas abaixo de mim. (Bom) |
| d6 | Vínculo |
| 1 | Eu vou encarar qualquer desafio para ganhar a aprovação da minha família. |
| 2 | A aliança da minha casa com outra família nobre deve ser mantida a todo custo. |
| 3 | Nada é mais importante do que os outros membros da minha família. |
| 4 | Eu sou apaixonado pela herdeira de uma família que a minha família despreza. |
| 5 | Minha lealdade ao meu soberano é inabalável. |
| 6 | O povo comum deve me ver como um herói do povo. |
| d6 | Fraqueza |
| 1 | Eu secretamente acredito que todos estão abaixo de mim. |
| 2 | Eu escondo um segredo verdadeiramente escandaloso que poderia arruinar minha família para sempre. |
| 3 | Eu também ouvi muitas vezes insultos e ameaças veladas em cada palavra dirigida a mim, e me irrita muito rápido. |
| 4 | Eu tenho um desejo insaciável de prazeres carnavais. |
| 5 | Na verdade, o mundo gira ao meu redor. |
| 6 | Pelas minhas palavras e ações, muitas vezes envergonho minha família. |

SÁBIO

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

Proficiências em Perícias: Arcanismo, História

Idiomas: Dois a sua escolha

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

Especialidade

Para determinar a natureza de seus estudos, role um d8 ou escolha entre as opções na tabela.

HABILIDADE: PESQUISADOR

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

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

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

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu uso palavras polissilábicas para endossar minha impressão de grande erudição. |
| 2 | Eu já li todos os livros das grandes bibliotecas do mundo – ou gosto de me vangloriar de que tenha lido. |
| 3 | Eu costumo ajudar os outros que não são tão inteligentes quanto eu, e pacientemente explico tudo quantas vezes forem necessárias. |
| 4 | Não há nada que eu goste mais do que um bom mistério. |
| 5 | Eu voluntariamente escuto cada lado, e seus argumentos, antes de tomar uma decisão final. |
| 6 | Eu... falo... lentamente... ao conversar... com idiotas... que tentam... se comparar... comigo. |
| 7 | Eu sou terrível e horivelmente desastroso em situações sociais. |
| 8 | Estou convencido de que todos tentam roubar os meus segredos. |

| d6 | Ideal |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Conhecimento. O caminho para o poder e o auto aperfeiçoamento é através do conhecimento. (Neutro) |
| 2 | Beleza. O que a beleza aponta para além de nós mesmo também é verdadeiro. (Bom) |
| 3 | Logica. Emoções não devem nublar seu pensamento lógico. (Leal) |
| 4 | Sem Limites. Nada pode apaziguar a possibilidade infinita de toda a existência. (Caótico) |
| 5 | Poder. Conhecimento é o caminho para o poder e a dominação. (Mal) |
| 6 | Auto Aperfeiçoamento. O objetivo de uma vida de estudos é a melhoria de si mesmo. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | É meu dever proteger meus estudantes. |
| 2 | Eu guardo um texto ancestral que contém terríveis segredos que não podem cair em mãos erradas. |
| 3 | Eu trabalho para preservar uma biblioteca, universidade, arquivo de escribas ou monastério. |
| 4 | O trabalho da minha vida é uma série de tomos relatando um campo ou conhecimento específico. |
| 5 | Eu venho procurando a minha vida inteira pela resposta de certa questão. |
| 6 | Eu vendi minha alma por conhecimento. Espero realizar grandes feitos para ganhá-la de volta. |

| d6 | Fraqueza |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu me distraio facilmente com a promessa de informação. |
| 2 | Muitas pessoas gritam e correm quando veem um demônio. Eu paro e tomo notas de sua anatomia. |
| 3 | Desvendar um mistério ancestral pode muito bem valer o preço e uma civilização. |
| 4 | E prefiro soluções óbvias a complicadas. |
| 5 | Eu falo sem antes pensar em minhas palavras, invariavelmente insultando outros. |
| 6 | Eu não consigo guardar um segredo para salvar minha vida. Ou a vida de qualquer outra pessoa. |

| d8 | Especialidade | d8 | Especialidade |
|----|-------------------------|----|------------------|
| 1 | Alquimista | 5 | Professor |
| 2 | Astrônomo | 6 | Pesquisador |
| 3 | Acadêmico desacreditado | 7 | Aprendiz de mago |
| 4 | Bibliotecário | 8 | Escriba |

SOLDADO

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

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

Proficiências em Perícias: Atletismo, Intimidação.

Proficiências em Ferramentas: Um tipo de conjunto de jogos, veículos (terrestres)

Equipamento: Uma insígnia de patente, um troféu obtido de um inimigo caído (uma adaga, lâmina quebrada ou pedaço de um estandarte), um conjunto de dados de osso ou cartas de baralho, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro.

ESPECIALIDADE

Durante seu tempo como soldado, você teve um papel específico em sua unidade ou exército. Role um d8 ou escolha entre as opções da tabela abaixo para determinar seu papel:

HABILIDADE: PATENTE MILITAR

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

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

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

| d8 | Traço de Personalidade |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu sou sempre polido e respeitoso. |
| 2 | Eu sou assombrado pelas memórias da guerra. Não consigo tirar as imagens de violência da minha cabeça. |
| 3 | Eu perdi muitos amigos, e sou muito devagar para fazer novos. |
| 4 | Eu tenho muitas histórias de inspiração e cautela da minha experiência militar que são relevantes em todas as situações de combate. |
| 5 | Eu não consigo encarar um Sabujo Infernal sem vacilar. |
| 6 | Eu gosto de ser forte e de quebrar coisas. |
| 7 | Eu tenho um senso de humor cru. |
| 8 | Eu enfrento os problemas de frente. Uma solução direta é o melhor caminho para o sucesso. |

| d6 | Ideal |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Grande Bondade. Nossa pilhagem é para sustentar nossas vidas em defesa de outros. (Bom) |
| 2 | Responsabilidade. Eu faço o que tenho que fazer e obedeço a autoridade. (Leal) |
| 3 | Independência. Quando pessoas seguem uma ordem cegamente, elas suportam um tipo de tirania. (Caótico) |
| 4 | Força. A vida é como uma guerra, o mais forte vence. (Mal) |
| 5 | Viva e Deixe Viver. Ideais não são valiosos se você os matar, ou for à guerra por eles. (Neutro) |
| 6 | Nação. Minha cidade, nação ou meu povo, são tudo o que importa pra mim. (Qualquer) |

| d6 | Vínculo |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Eu ainda daria a minha vida pelas pessoas com quem servi. |
| 2 | Alguém salvou minha vida no campo de batalha. Desde aquele dia eu nunca deixo nenhum amigo pra trás. |
| 3 | Minha honra é minha vida. |
| 4 | Eu nunca esquecerei a destruidora derrota que minha companhia sofreu ou os inimigos que a causaram. |
| 5 | Aqueles que lutam ao meu lado são por quem vale a pena morrer. |
| 6 | Eu luto por aqueles que não podem lutar por si mesmos. |

| d6 | Fraqueza |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | O inimigo monstruoso que enfrentei em uma batalha ainda me deixa morto de medo. |
| 2 | Eu tenho pouco respeito por aqueles que não se provam bons combatentes. |
| 3 | Eu cometi um terrível erro em batalha, o que custou muitas vidas – eu farei de tudo para manter esse erro em segredo. |
| 4 | Meu ódio por meus inimigos é cego e irracional. |
| 5 | Eu obedeço a lei, mesmo se a lei trouxe a angústia. |
| 6 | Eu prefiro comer minha armadura a admitir que estou errado. |

| d8 | Especialidade | d8 | Especialidade |
|----|---------------|----|----------------------------------------------|
| 1 | Oficial | 5 | Curandeiro |
| 2 | Batedor | 6 | Contramestre |
| 3 | Infantaria | 7 | Porta-estandarte |
| 4 | Cavalaria | 8 | Apoio (cozinheiro, ferreiro, ou semelhantes) |

MULTICLASSE

Você ganha níveis em outra classe a sua escolha. Deve cumprir os pré-requisitos segundo a tabela.

Pré-requisitos Multiclasse

| Classe | Mínimo de Atributo |
|------------|-------------------------|
| Bárbaro | Força 13 |
| Bardo | Carisma 13 |
| Bruxo | Carisma 13 |
| Clérigo | Sabedoria 13 |
| Druída | Sabedoria 13 |
| Feiticeiro | Carisma 13 |
| Guerreiro | Força ou Destreza 13 |
| Ladino | Destreza 13 |
| Mago | Inteligência 13 |
| Monge | Destreza e Sabedoria 13 |
| Paladino | Força e Carisma 13 |
| Ranger | Destreza e Sabedoria 13 |

Pontos de Experiência. Pontos de experiência para ganhar um nível é sempre baseado no seu nível total de personagem. Ex: Se for Clérigo 6/ Guerreiro 1, deve conseguir XP para nível 8 para subir de nível independente de qual seja a classe.

Pontos de Vida. Os PVs são somados, e deve ser anotado separado os dados de vida, exceto se forem de mesmo tipo.

Bônus de Proficiência. É baseado no nível total de personagem.
Ex: Ladino 3/Guerreiro 2 é +3

Proficiências. Quando adquire um nível em uma outra classe ganha as proficiências conforme a tabela abaixo.

Proficiências Multiclasse

| Classe | Proficiências Ganhas |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Bárbaro | Escudos, Armas simples e marciais. |
| Bardo | Armaduras leves, uma perícia e um instrumento musical a sua escolha. |
| Bruxo | Armaduras leves e armas simples. |
| Clérigo | Escudos, armaduras leves e médias. |
| Druída | Escudos, armaduras leves e médias (druídas não usam armaduras ou escudos de metal). |
| Feiticeiro | – |
| Guerreiro | Escudos, armaduras leves e médias, armas simples e marciais. |
| Ladino | Armaduras leves, uma perícia de ladino, ferramentas de ladino. |
| Mago | – |
| Monge | Armas simples, espada curta. |
| Paladino | Escudos, armaduras leves e médias, armas simples e marciais. |
| Ranger | Escudos, armaduras leves e médias, armas simples e marciais, uma perícia de ranger. |

CARACTERÍSTICAS MULTICLASSE

As seguintes características sofrem alterações:

Canalizar Divindade. Quando ganhar Canalizar Divindade de alguma das classes, recebe um uso adicional dela. Pode escolher entre os efeitos disponíveis entre as classes.

Ataque extra. Ataque extra de diferentes classes não são somados. Não pode fazer mais que dois ataques exceto se for dito na característica (como na versão do guerreiro). A invocação mística do bruxo Lâmina Sedenta também não concede, se já tiver o ataque extra.

Defesa sem Armadura. Se você já tem o recurso defesa sem armadura, você não pode ganhá-lo novamente a partir de outra classe.

Conjuração. Capacidade de conjuração depende dos níveis combinados de todas as classes conjuradoras e em níveis individuais nelas. Caso conjure em mais de uma classe use as regras abaixo. Se tiver somente uma classe conjuradora, siga as regras dela.

Magias Conhecidas e Preparadas. Você determina as magias conhecidas e as prepara para cada classe individualmente, como se fosse conjurador com apenas essa classe. Por exemplo, sendo um Ranger 4 / Mago 3, você sabe três magias de ranger de 1º nível com base em seus níveis na classe ranger. Um Mago de 3º nível, você sabe três truques de Mago e seu grimório contém dez magias de mago, dois dos quais (os dois que você ganha quando você alcançou o 3º nível de um mago) podem ser magias de 2º nível. Se a sua inteligência é 16, você pode preparar seis magias de seu grimório.

Cada magia que você conhece e prepara está associada a uma de suas classes, e tem de usar o atributo de conjuração da classe. Da mesma forma, um foco de conjuração, como um símbolo sagrado, pode ser usado apenas para os feitiços da classe associada a esse foco.

Número de Magias. Você determina seus espaços de magias disponíveis somando todos os seus níveis no bardo, clérigo, druída, feiticeiro, e mago, metade dos seus níveis (arredondado para baixo) nas classes de paladino e ranger, e um terço dos seus níveis de guerreiro ou ladino (arredondado para baixo), se você tem o arquétipo Cavaleiro Místico ou trapaceiro Arcano. Use esse total para determinar seus espaços de magia, consultando a tabela de Conjurador Multiclasse.

Se você tem mais de uma classe conjuradora, essa tabela pode dar-lhe espaços de magia de um nível que é maior do que as mágicas que você conhece ou pode se preparar. Você pode usar os espaços, mas apenas para lançar seus feitiços de nível mais baixo. Se você conjurar uma magia de nível baixo em um slot mais alto tiver um efeito mais poderoso, ele pode e deve ser usado, mesmo que você não conheça quaisquer magias daquele nível.

Por exemplo, se você é o já mencionado Ranger 4 / Mago 3, você conta como um personagem de nível 5 ao determinar seus espaços de magia: você tem quatro espaços de 1º nível, três de 2º nível, e dois 3º nível. No entanto, você não sabe qualquer magia de 3º nível, nem você sabe qualquer magia ranger de 2º nível. Mas pode usar os espaços de magia desses níveis para lançar as magias que você conhece e potencialmente, melhorar os seus efeitos.

Pacto Místico. Se tiver o Pacto Místico da classe bruxo, pode usar os slots de magia que ganha a partir do Pacto Místico para lançar feitiços que conhece ou já preparados a partir de sua outra classe Conjuradora, e você pode usar os slots de magia que você ganha a partir da sua classe conjuradora para lançar magias de bruxo.

| Lvl. | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º | 8º | 9º |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1º | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 2º | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 3º | 4 | 2 | – | – | – | – | – | – | – |
| 4º | 4 | 3 | – | – | – | – | – | – | – |
| 5º | 4 | 3 | 2 | – | – | – | – | – | – |
| 6º | 4 | 3 | 3 | – | – | – | – | – | – |
| 7º | 4 | 3 | 3 | 1 | – | – | – | – | – |
| 8º | 4 | 3 | 3 | 2 | – | – | – | – | – |
| 9º | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | – | – | – | – |
| 10º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | – | – | – | – |
| 11º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 12º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 13º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | – | – |
| 14º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | – | – |
| 15º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | – |
| 16º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | – |
| 17º | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18º | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19º | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20º | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

TALENTOS

Usando a regra opcional dos talentos, seu personagem não ganha o aumento de atributo, mas em troca pode escolher qualquer talento desde que preencha os pré-requisitos. Caso seu personagem deixe de atender algum dos pré-requisitos, ele não poderá utilizar o talento até recuperar o pré-requisito.

Adepto Elemental

Pré-requisito: Habilidade de lançar ao menos uma magia

Quando você ganha este talento, escolha um dos seguintes tipos de dano: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico. Todas as magias que você conjurar ignoram a resistência a danos do tipo escolhido. Além disso, quando você jogar o dano para uma magia que causa dano desse tipo, você pode tratar qualquer 1 tirado na jogada como 2.

Você pode selecionar esta façanha várias vezes. Cada vez que você fizer isso, você deve escolher um tipo de dano diferente.

Agarrador

Pré-requisito: Força 13 ou superior

Você desenvolveu as habilidades necessárias para executar a manobra agarrar. Ganhando os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura que você está agarrando.
- Você pode usar sua ação para tentar agarrar uma criatura que tentou te agarrar. Para fazer isso, basta fazer um teste de agarrar. Se obtiver sucesso, você agarrou a criatura e ambos estão agarrados até o fim da manobra.
- Criaturas maiores que o jogador, não tem direito a fazer o teste automático para escapar da manobra agarrar.

Alerta

Sempre à procura de perigo, você ganha os seguintes benefícios:

- Bônus de +5 na iniciativa.
- Não pode ser surpreendido quando você estiver consciente.
- Outras criaturas não ganham vantagem nas jogadas de ataque contra você como consequência de estarem escondidas.

Armadura Leve

Você treinou para dominar o uso de armaduras leves, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente a sua Força ou Destreza em 1, para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armaduras leves.

Armadura Média

Pré-requisito: Proficiência com armaduras leves

Treinado para dominar o uso das armaduras médias e escudos, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente a sua Força ou Destreza por 1, para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armaduras médias e escudos.

Armadura Pesada

Pré-requisito: Proficiência com armaduras médias

Treinado para dominar o uso de armadura pesada, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força por 1, para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armaduras pesadas.

Atacante Selvagem

Uma vez por turno quando você fizer uma rolagem de dano com uma arma corpo a corpo, você pode re-rolar o dado de dano da arma e usar qualquer um dos valores.

Atlético

Você recebeu um extenso treinamento físico, para ganhar os seguintes benefícios:

- Aumente a sua Força ou Destreza em 1, para um máximo de 20.
- Quando você está derrubado, pode se levantar e se deslocar 1,5 metros.
- Escalar não reduzir pela metade sua velocidade.
- Você pode fazer um salto longo ou salto em altura com corrida depois de correr apenas 1,5 metros ao invés de 3 metros.

Ator

Hábil em mimica e teatro, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente a sua pontuação Carisma em 1, para um máximo de 20.
- Você tem vantagem nos testes de Carisma (Enganação) e (Atuação), ao fingir ser uma pessoa diferente.
- Você pode imitar a voz de outra pessoa ou os sons feitos por outras criaturas. Você deve ter ouvido a pessoa falar, ou ouviu a criatura fazer o som, durante pelo menos 1 minuto. Um sucesso num resistivo de sabedoria (Intuição) contra seu carisma (Enganação), permite ao ouvinte determinar que o efeito é falsificado.

Brigão de Taverna

Estando habituado a lutar usando todas as armas que ser na mão, ganha os seguintes benefícios:

- Aumente a sua Força ou Constituição em 1, para um máximo de 20.
- Possui proficiência com armas improvisadas e ataques desarmados.
- Seus ataques desarmados causam d4 de dano.
- Quando você atinge uma criatura com um ataque desarmado ou com uma arma improvisada no seu turno, você pode usar uma ação de bônus para tentar agarrar o alvo.

Curandeiro

Sendo um médico capacitado, isso lhe permite curar feridas rapidamente e trazer seus aliados de volta à luta. Você ganha os seguintes benefícios:

- Quando usar um kit de cura para estabilizar uma criatura morrendo, aquela criatura também recupera 1 ponto de vida.
- Com uma ação, pode gastar um uso de um kit de curador para cuidar de uma criatura e restaurar 1d6 + 4 pontos de vida nele, além de pontos de vida adicionais igual ao número de Dados de Vida criatura. A criatura é incapaz de recuperar pontos de vida a partir deste talento novamente até que realize um descanso curto ou longo.

Combatente montado

Você é um inimigo perigoso de se enfrentar enquanto montado. Enquanto está montado e não está incapacitados, ganha os seguintes benefícios:

- Vantagem nas jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura montada menor do que sua montaria.
- Pode forçar um ataque dirigido a sua montaria para tentar acertá-lo no lugar dela.
- Se sua montaria tem de fazer um teste de resistência de Destreza para tomar metade do dano, em vez disso não recebe nenhum dano se for bem sucedida no teste de resistência, e apenas metade do dano se falhar.

Conjurador de Combate

Pré-requisito: A habilidade de lançar pelo menos uma magia

Já lançou magias no calor da batalha, desenvolvendo técnicas que lhe concedem os seguintes benefícios:

- Vantagem em todos os testes de Constituição feitos para manter a sua concentração quando tomar dano.
- Você pode executar os componentes gestuais de suas magias mesmo quando está com armas ou um escudo em uma ou ambas as mãos.
- Quando o movimento de uma criatura hostil provoca um ataque de oportunidade, pode usar a sua reação para lançar uma magia na criatura, ao invés de fazer um ataque de oportunidade. A magia deve ter um tempo de conjuração de uma ação ou menor, e deve visar unicamente aquela criatura.

Conjurador de Ritual

Pré-requisito: Inteligência ou Sabedoria 13 ou superior

Você aprendeu um número de magias que você pode lançar como rituais. Essas magias são escritos em um livro de rituais, que deve ter em mãos ao lançar um deles.

Quando você escolhe este talento, você adquire um livro ritual com duas magias de 1º nível de sua escolha já escritas. Escolha uma das classes de conjurador: bardo, clérigo, druida, feiticeiro, bruxo, ou mago. Você deve escolher suas magias da lista magias dessa classe, e as magias escolhidas devem ser do tipo rituais. A classe que você escolher também determina a sua capacidade de conjuração para essas magias: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou inteligência para mago.

Se você se deparar com uma magia na forma escrita, como um ritual mágico no livro de rituais de um mago, você pode copia-la para o seu livro de ritual. O ritual deve estar na lista mágica para a classe que escolheu, o nível da magia não pode ser maior que a metade do seu de nível, e deve ser do tipo ritual. O processo de copiar uma magia em seu livro ritual leva duas horas por nível da magia, e custa 50 gp por nível. O custo representa os componentes materiais gastos para experimentar a magia até dominá-la, bem como as tintas de qualidade que precisa para escrever.

Duelista Defensivo

Pré-requisito: Destreza 13 ou superior

Quando você estiver usando uma arma de acuidade, com o qual você tenha proficiência, e outra criatura te acerta com um ataque corpo a corpo, você pode usar a sua reação para adicionar seu bônus de proficiência do ataque para a CA, provavelmente fazendo o ataque errar.

Durável

Duro e resistente, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente a sua Constituição em 1, para a máximo de 20.
- Quando jogar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, o número mínimo de pontos de vida a recuperar a partir da jogada é igual a 2 mais o seu modificador de Constituição (mínimo de dois).

Duro de Morrer

Seus pontos de vida aumentar duas vezes o seu nível ao ganhar este talento. Sempre que você ganhar um nível, recebe + 2 pontos de vida.

Empunhadura Dupla

Como poucos, Você domina a arte de lutar com duas armas, ganhando os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus de +1 na CA enquanto estiver empunhando uma arma branca separada em cada mão.
- Você pode lutar com duas armas brancas mesmo que uma delas não seja leve.
- Você pode sacar e empunhar suas duas armas de uma mão, quando você normalmente seria capaz de sacr e empunhar apenas uma.

Especialista em Besta

Graças à extensa prática com a besta, você ganha os seguintes benefícios:

- Você recarrega automaticamente as bestas com as quais possui proficiência.
- Estar adjacente a uma criatura hostil não representa desvantagem em suas jogadas de ataque à distância.
- Quando você usa a ação de ataque e ataque com uma arma de uma mão, você pode usar uma ação de bônus para atacar com uma besta já carregada que você já está segurando.

Força de Elite

Seu treinamento marcial lhe permite executar manobras especiais de combate. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aprende duas manobras de sua escolha, entre as disponíveis para o arquétipo Mestre Batalha da classe guerreiro. Quando usar uma manobra o alvo tem direito a um teste de resistência a CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza ou Força (a sua escolha).
- Se você já tem dados de superioridade, ganha mais um; caso contrário, recebe um dado superioridade, que é um d6. Este dado é usado para abastecer suas manobras, recuperando seus dados de superioridade gastos ao fazer um descanso curto ou longo.

Franco Atirador

Com um domínio excepcional das armas de longo alcance, podendo fazer disparos que outros acham impossível. Ganhando os seguintes benefícios:

- Atacar com o alcance máximo não causa desvantagem em suas jogadas de ataque arma de longo alcance.
- Seus ataques com armas de longo alcance ignorar metade da distância e três quartos da proteção.
- Antes de fazer um ataque com uma arma de longo alcance que tenha proficiência, pode optar por um redutor de - 5 na jogada de ataque. Se o ataque acertar, você adiciona 10 para o dano do ataque.

Grande Mestre das Armas

Você aprendeu a usar o peso da arma como uma vantagem, deixando seu ímpeto aumentar o dano de seus ataques. Você ganha os seguintes benefícios:

- Toda vez, que conseguir um acerto crítico ou reduzir uma criatura a 0 pontos de vida uma criatura com um ataque com uma arma branca, você pode realizar com essa arma uma ação bônus de ataque corpo a corpo.
- Antes de fazer um ataque corpo a corpo com uma arma pesada que tenha proficiência, pode optar por um redutor de - 5 na jogada de ataque. Se o ataque acertar, você adiciona 10 para o dano do ataque.

Habilidoso

Ganhe proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas de sua escolha.

Infiltrador

Pré-requisito: Destreza 13 ou superior

Você é especialista em se esgueirar por entre as sombras.

Ganhando os seguintes benefícios:

- Pode tentar se esconder quando está levemente obscurecida da criatura da qual está se escondendo.
- Quando você está escondido de uma criatura e ataca-la com uma arma de ataque à distância, esse ataque não revela sua posição.
- A falta de luz não impõem desvantagem em sua sabedoria (Percepção) para rastrear.

Iniciado Arcano

Escolha uma classe: bardo, clérigo, druida, feiticeiro, mago ou feiticeiro. Você aprende dois truques de sua escolha da lista de magias da classe.

Além disso, escolha uma magia de 1º nível a partir dessa mesma lista. Você aprende essa magia e pode lançá-la em seu nível mais baixo, uma vez a cada descanso longo.

Seu atributo de conjuração para essas magias depende da classe que você escolheu: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

Investida

Quando você usa a ação de Investir (ou Carga), você pode usar uma ação de bônus para fazer um ataque com uma arma corpo a corpo ou para transpassar uma criatura. Se movendo pelo menos dois quadrados em linha reta antes dessa ação, você ganha + 5 de bônus de dano na jogada de ataque (caso você acerte esse ataque) ou empurra o alvo dois quadrados (caso você acerte esse ataque).

Investigador de Masmorras

Sempre alerta para as armadilhas escondidas e portas secretas encontrados em muitas masmorras, ganhando os seguintes benefícios:

- Vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) para detectar a presença de portas secretas.
- Vantagem nos testes de resistência para evitar ou resistir a armadilhas.
- Resistência ao dano causado por armadilhas.
- Pode procurar por armadilhas, enquanto viaja em um ritmo normal, em vez de apenas em um ritmo lento.

Liderança Inspiradora

Pré-requisito: Carisma 13 ou superior

Parando durante 10 minutos para inspirar e motivar os seus companheiros, aumentando a sua vontade de lutar. Quando fizer isso, escolha até seis criaturas amigáveis (que podem incluir a si mesmo) no alcance de 6 quadrados que pode ouvi-lo e compreendê-lo. Cada criatura ganha pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de Carisma.

A criatura não pode ganhar pontos de vida temporários a partir deste talento novamente até que realize um descanso curto ou longo.

Linguista

Você estudou linguagens e códigos, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente a sua pontuação Inteligência por 1, para um máximo de 20.
- Aprende três línguas de sua escolha.
- Pode criar habilmente códigos secretos. Outros não conseguem decifrar um código que você criou, a menos que você os ensine, ou tenham sucesso em um teste de Inteligência (CD igual ao seu valor de Inteligência + seu bônus de proficiência), ou usar uma magia para decifrá-lo.

Mago Sniper

Pré-requisito: A habilidade de lançar pelo menos uma magia

Você aprendeu técnicas para melhorar seus ataques com certos tipos de magias, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando você lança uma magia que requer que você faça uma jogada de ataque, o alcance da magia é dobrada.
- Seus ataques de magia ignorar metade da cobertura a três-quartos da cobertura.
- Você aprende um truque de que necessita de uma jogada de ataque. Escolha um truque da lista de magias de bardo, clérigo, druida, feiticeiro, mago, ou bruxo. Seu atributo de conjuração para este truque depende da lista de magias que você escolheu a partir de: Carisma de bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria de clérigo ou druida; ou inteligência para mago.

Matador de Magos

Após anos de prática, dominaste várias técnicas úteis em combate corpo a corpo contra feiticeiros, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando uma criatura adjacente a você conjurar uma magia, você pode usar a sua reação para fazer um ataque de arma branca contra aquela criatura.
- Quando causar dano em uma criatura que está concentrada em uma magia, aquela criatura tem desvantagem sobre o teste de resistência que é obrigada a fazer para manter a sua concentração.
- Você tem vantagem nos testes de resistência contra magias conjuradas por criaturas adjacentes.

Memória Fotográfica

Sua mente que pode marcar a passagem do tempo, direção e detalhes com precisão misteriosa. Ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente a sua inteligência em 1, para um máximo de 20.
- Você sempre sabe para que lado esteja o norte.
- Você sempre sabe o número de horas que faltam até o próximo nascer do sol ou pôr do sol.
- Você pode se lembrar com precisão qualquer coisa que você já viu ou ouviu no mês passado.

Mestre das Armas

Você tem praticado extensivamente com uma variedade de armas, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente a sua Força ou Destreza em 1, para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência com quatro armas de sua escolha.

Mestre em Armaduras Médias

Pré-requisito: Proficiência com armaduras médias.

Treinado para se mover em uma armadura média, obtendo os seguintes benefícios:

- Usando uma armadura média não impõe desvantagem em seus testes de Destreza (Furtividade).
- Quando usar uma armadura média, você pode adicionar 3, em vez de 2, Na sua CA proveniente do seu bônus de destreza.

Mestre em Armaduras Pesadas

Pré-requisito: Proficiência com armaduras pesadas

Você pode usar sua armadura para desviar golpes que matariam outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força por 1, para um máximo de 20.
- Enquanto você estiver usando uma armadura pesada, ganha um redutor de 3 de dano do tipo cortante, concussão e perfurante de fontes não mágicas.

Mestre em Armas de Haste

Você pode manter seus inimigos à distância com armas de haste. Ganhando os seguintes benefícios:

- Quando fizer uma ação de ataque e atacar, com apenas um gládio, alabarda, ou bordão, você pode usar uma ação de bônus para fazer um ataque corpo a corpo com a extremidade oposta da arma. Os danos da arma para este ataque é um d4, e o ataque causa dano de concussão.
- Enquanto você estiver empunhando um gládio, alabarda, pique, ou bordão, ganha um ataque de oportunidade contra criaturas que entrem no seu alcance.

Mestre em Escudo

Sabe várias formas de usar seu escudo, não apenas para proteção, mas também para o ataque. Enquanto estiver empunhando um escudo, ganha os seguintes benefícios:

- Ao usar a ação de ataque no seu turno, pode usar uma ação de bônus para tentar empurrar uma criatura adjacente com seu escudo.
- Estando consciente, pode adicionar seu bônus na CA do escudo para qualquer testes de Destreza contra uma magia ou outro efeito nocivo que tenha apenas você como alvo.
- Estando sobre um efeito que permita um teste de resistência de Destreza, para receber metade do dano, se for bem sucedido pode usar sua reação e não tomar nenhum dano, usando seu escudo como cobertura.

Mobilidade

Você é excepcionalmente rápido e ágil. Ganhando os seguintes benefícios:

- Seu deslocamento aumenta 2 quadrados.
- Quando você usa a ação corrida, um terreno difícil não reduz seu movimento.
- Quando você faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade dessa criatura no restante do turno, independente de acertar ou não o ataque.

Observador

Rápido para perceber detalhes de seu ambiente, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente a sua inteligência ou sabedoria em 1, para um máximo de 20.
- Se você puder ver a boca da criatura enquanto ele está falando uma língua que você entende, você pode interpretar o que está dizendo, lendo seus lábios.
- Você tem um bônus de +5 nos testes passivos de sabedoria (Percepção) e inteligência (Investigação).

Resistente

Escolha um atributo. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o atributo escolhido em 1, para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência em testes de resistência utilizando o atributo escolhido.

Sentinela

Você tem dominado as técnicas para aproveitar cada oportunidade de qualquer guarda do inimigo, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, a velocidade da criatura se torna 0 para o resto do turno.
- Criaturas adjacentes provocam ataques de oportunidade mesmo que façam a ação de desengajar antes de sair de seu alcance.
- Quando uma criatura adjacente fizer um ataque contra um alvo diferente de você (e que o alvo não possua esse talento), pode usar a sua reação para fazer um ataque de arma branca contra a criatura.

Sortudo

Possuidor de uma sorte inexplicável que parece funcionar sempre no momento certo.

Você tem 3 pontos de sorte. Sempre que você faz uma jogada de ataque, um teste de atributo, ou um teste de resistência, você pode gastar um ponto de sorte e rolar um d20 adicional. Podendo escolher usar um dos seus pontos sorte depois de rolar o dado, mas antes de saber o resultado da ação. Você escolhe qual dos d 20 é usado para a jogada de ataque, teste de atributo, ou teste de resistência.

Você também pode gastar um ponto de sorte quando uma jogada de ataque for feita contra você. Rolar um d20, e depois escolher se o atacante usa seu dado ou o dele.

Se mais de uma criatura gasta um ponto de sorte a influenciar sobre a rolagem se anula mutuamente; nenhum dados adicionais são rolados.

Você recupera seus pontos de sorte gastos quando você terminar um descanso longo

ARMADURAS

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

ARMAS

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

ARMADURA

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

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

Armadura Pesada. Armaduras pesadas interferem na capacidade do usuário se mover rapidamente, furtivamente, e livremente. Se a tabela de Armadura mostrar "For 13" ou "For 15" na coluna Força para um tipo de armadura, a armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros (2 quadrados), a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou maior do que a pontuação listada

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

Escudo. Um escudo é feito de madeira ou metal e é usado com uma mão. Empunhar um escudo aumenta sua Classe de Armadura em 2. O jogador só pode se beneficiar de um escudo ao mesmo tempo.

VESTINDO E DESPINDO UMA ARMADURA

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

PROPRIEDADES DAS ARMAS

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

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

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

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

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

Especial: Uma arma com a propriedade Especial possui regras diferenciadas que gerenciam seu uso, explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais" mais adiante).

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

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

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

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

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

ARMAS ESPECIAIS

Lança longa. O jogador têm desvantagem quando usar a lança longa para atacar um alvo adjacente (até 1,5m dele). Além disso, uma lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando o jogador não está em uma montaria.

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

ARMAS IMPROVISADAS

Um objeto que não possua nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano (o Mestre atribui o tipo de dano apropriado para o objeto). Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo a corpo, ou arremessar uma arma corpo a corpo que não possua a propriedade arremesso, ela também causa 1d4 de dano. Uma arma improvisada de arremesso tem um alcance normal de 6 metros e uma alcance máximo de 18 metros.

ARMAS DE PRATA

Alguns monstros que possuem imunidade ou resistência a armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata, então, aventureiros precavidos investem algumas moedas extras para chapear suas armas com prata. O jogador pode cobrir com prata uma única arma ou 10 peças de munição por 100 po. Este custo representa não apenas o preço da prata, mas o tempo e o conhecimento necessário para adicionar prata a uma arma sem deixá-la menos efetiva.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

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

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

CAPACIDADE DOS RECIPIENTES

| Recipiente | Capacidade |
|-------------------|-----------------------------|
| Algibeira | 15cm³/2kg de equipamentos |
| Balde | 11 litros/15cm³ sólido |
| Barril | 150 litros/1,2m³ sólido |
| Baú | 3,5m³/136kg de equipamentos |
| Caneca de Cerveja | 500ml |
| Cantil | 2 litros |
| Cesto | 60cm³/18kg de equipamentos |
| Garrafa de Vidro | 250ml |
| Jarro | 3,5 litros |
| Mochila* | 30cm³/13kg de equipamentos |
| Panela de Ferro | 3,5 litros |
| Saco | 30cm³/13kg de equipamentos |
| Vidro ou Frasco | 30ml |

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

FERRAMENTAS

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

*Veja a seção "Montarias de Veículos".

PACOTES DE EQUIPAMENTOS

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

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

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

Pacote de Masmorras (12 po). Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pitons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações, e um cantil. O pacote também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

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

Pacote de Explorador (10 po). Inclui uma mochila, um saco de dormir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de rações, e um cantil. O pacote também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

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

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