

Atributos e Modificadores

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

Tabela de Proficiência

Níveis	Valor de Proficiência
1-4	+2
5-8	+3
9-12	+4
13-16	+5
17-20	+6

Tabela de Experiência

Nível atual	XP necessária para passar para o próximo nível
1	300
2	900
3	2700
4	6500
5	14000
6	23000
7	34000
8	48000
9	64000
10	85000
11	100000
12	120000
13	140000
14	165000
15	195000
16	225000
17	265000
18	305000
19	355000

Controle de Percepção Passiva

Jogadores	Percepção Passiva

XP por ND

Nível de Dificuldade	XP concedida
0	0 ou 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1100
5	1800
6	2300
7	2900
8	3900
9	5000
10	5900
11	7200
12	8400
13	10000
14	11500
15	13000
16	15000
17	18000
18	20000
19	22000
20	25000
21	33000
22	41000
23	50000
24	62000
25	75000
26	90000
27	10500
28	120000
29	135000
30	155000

Dificuldade de Testes

Dificuldade	CD
Fácil	5
Médio	10
Moderado	15
Difícil	20
Muito Difícil	25
Quase Impossível	30

Atributos e Perícias relacionadas

Perícia	Atributo relacionado
Acrobacia	Destreza (DES/DEX)
Adestrar Animais	Sabedoria (SAB/WIS)
Arcanismo	Inteligência (INT)
Atletismo	Força (FOR/STR)
Concentração	Constituição (CON)
Disfarce	Carisma (CAR)
Furtividade	Destreza (DES/DEX)
História	Inteligência (INT)
Intimidação	Carisma (CAR)
Intuição	Sabedoria (SAB/WIS)
Investigação	Inteligência (INT)
Medicina	Sabedoria (SAB/WIS)
Natureza	Inteligência (INT)
Percepção	Sabedoria (SAB/WIS)
Performance	Carisma (CAR)
Persuasão	Carisma (CAR)
Prestidigitação	Destreza (DES/DEX)
Religião	Inteligência (INT)
Sobrevivência	Sabedoria (SAB/WIS)

Pré-Requisitos de Multiclasse

Classe desejada	Requerimentos
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
Patrulheiro	Destreza e Sabedoria 13

Movimento

Distância percorrida por...				
Ritmo	Min	Hora	Dia	Efeito
Rápido	120m	6,44km	48km	-5 para a Percepção Passiva
Normal	90m	4,83km	39km	-
Lento	60m	3,22km	29km	Permite usar furtividade

Escalando, Nadando e Rastejando

Cada quadrado de movimento custa 1,5m adicionais quando você realiza tais atividades, 3m adicionais caso o terreno seja considerado difícil.

Habilidades Passivas

Percepção Passiva: 10 + Proficiência em Percepção (se houver) + Mod. de Sabedoria.

Outras perícias passivas: 10 + outros quaisquer bônus aplicáveis

Vantagem em habilidades passivas: +5 de bônus

Desvantagem em habilidades passivas: -5 de bônus

Iluminação

Escuridão leve: Desvantagem nos testes de Percepção relacionados à visão.

Escuridão densa: Bloqueia a visão totalmente, o alvo é considerado **cego**.

Luz plena: Permite que as criaturas enxerguem normalmente.

Penumbra: É considerada Escuridão Leve, o que pode ser o limite de iluminação plena de uma tocha, uma lua brilhante à noite, folhagem, etc.

Escuridão: É considerada Escuridão densa, o que pode ser à noite, escuridão mágica, os confins de uma masmorra sem iluminação, etc.

Condições

Agarrado: O deslocamento torna-se 0 e ela não pode se beneficiar de nenhum bônus em seu deslocamento.

- A condição encerra se a criatura que a agarrou ficar incapacitada
- Ela também se encerra se um efeito remover a criatura agarrada do alcance da criatura que a agarrou ou do efeito que causa a Condição

Amedrontado: Tem desvantagem em Testes de Habilidades e Jogadas de Ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão

- A criatura não pode se mover voluntariamente para um ponto mais próximo da criatura que lhe causou Amedrontado do que sua posição onde iniciou o turno

Atordoadado: A criatura está Incapacitada. Não poderá se mover e só pode falar hesitantemente

- Falha automaticamente em Testes de Resistência de Força ou Destreza
- Jogadas de Ataque contra a criatura Atordoadada possuem vantagem

Caído: A criatura caída só poderá se rastejar, a menos que ela se levante e, assim, encerrando a condição

- Tem desvantagem nas Jogadas de Ataque
- Atacantes que estejam à 1,5mts da criatura Caída possuem vantagem. Outros atacantes além dessa distância possuem desvantagem.

Cego: Falha automática em quaisquer testes de habilidade que requeiram o uso da visão

- Jogadas de Ataque contra a criatura cega possuem Vantagem

- Jogadas de Ataque da criatura Cega possuem Desvantagem

Enfeitiçado: Não pode atacar ou fazer como alvo de habilidades e feitos nocivos a fonte do Enfeitiçado

- A fonte do Enfeitiçado possui Vantagem para interagir socialmente com o alvo Enfeitiçado

Envenenado: Desvantagem em Jogadas de Ataque e Testes de Habilidade

Impedido: O deslocamento da criatura torna-se 0 e ela não pode se beneficiar de quaisquer bônus em seu deslocamento

- Jogadas de ataque contra a criatura Impedida possuem Vantagem
- Os ataques da criatura Impedida são realizados com Desvantagem
- Ela possui Desvantagem em Testes de Resistência de Destreza

Incapacitado: Não poderá realizar Ações e Reações (consequentemente, Ações Bônus)

Inconsciente: Uma criatura Inconsciente está Incapacitada

- Ela larga tudo que estiver segurando e fica Caída
- A criatura Inconsciente falha automaticamente em Testes de Resistência de Força ou Destreza
- Jogadas de Ataque contra a criatura Inconsciente possuem Vantagem
- Quaisquer ataques que forem originados de uma criatura à 1,5mts da criatura Inconsciente são Acertos Críticos

Invisível: A criatura Invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de Magia ou Sentidos Especiais. No sentido de se esconder, a criatura é considerada

em área de Escuridão Densa A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho ou rastros que ela faça

- Possui Vantagem em suas Jogadas de Ataque
- Ataques contra a criatura Invisível são realizados com Desvantagem

Paralisado: A criatura Paralisada está Incapacitada, sem poder se mover ou falar

- Ela falha automaticamente em Testes de Resistência de Força e Destreza
- Jogadas de Ataque realizadas contra a criatura Paralisada possuem Vantagem
- Quaisquer ataques que forem originados de uma criatura à 1,5mts da criatura Inconsciente são considerados Acertos Críticos

Petrificado: Uma criatura petrificada está transformada, junto com todos os objetos não mágicos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada. Seu peso é multiplicado por 10 e ela para de envelhecer

- Ela está Incapacitada, não pode se mover ou falar e não está ciente de seus arredores
- Jogadas de Ataque contra a criatura Petrificada possuem Vantagem
- Ela falha automaticamente em Testes de Resistência de Força e Destreza
- Ela adquire resistência a todos os tipos de dano
- Se torna imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu organismo tenha o efeito suspenso até que a condição termine.

Surdo: Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da audição