

Coisas que reciclarei do Pathfinder 2e

🕒 Created	@September 26, 2023 6:50 PM
🏷️ Tags	

conta. Quando usa uma ação, você gera um efeito. Este efeito pode ser automático, mas algumas ações exigem que você role um dado, e o efeito é baseado no resultado rolado.

Por todo este livro você encontrará ícones especiais que denotam ações.

◆ Ações Únicas

Ações únicas usam este símbolo: ◆. Elas são o tipo mais simples e comum de ação. Durante um encontro, você pode usar três ações únicas em seu turno, em qualquer ordem que preferir.

↻ Reações

Reações usam este símbolo: ↻. Estas ações podem ser usadas mesmo quando não é seu turno. Você recebe apenas uma reação por rodada do encontro, e pode usá-la apenas quando um acionamento específico é cumprido. Normalmente, o acionamento é a ação de outra criatura.

◆ Ações Livres

Ações livres usam este símbolo: ◆. Elas não exigem que você gaste nenhuma de suas três ações únicas ou sua reação. Uma ação livre pode ter um acionamento, de forma semelhante às reações. Nesse caso, você pode usá-la como uma reação — mesmo que não seja seu turno. Entretanto, você pode usar apenas uma ação livre por acionamento — se possuir várias ações livres com o mesmo acionamento, deverá escolher apenas uma para usar para aquele acionamento. Se uma ação livre não tiver um acionamento, você pode usá-la como uma ação única, porém sem gastar nenhuma de suas ações naquele turno.

Atividades

Atividades são tarefas especiais que você completa ao gastar uma ou mais de suas ações em conjunto. Usualmente, uma atividade usa duas ou mais ações e lhe permite fazer mais do que uma ação única permitiria. Você deve gastar toda as ações exigidas pela atividade para que ela gere seu efeito. Conjurar magia é uma das atividades mais comuns, já que a maioria das magias precisa de mais de uma ação única para ser conjurada.

Atividades que usam duas ações usam este símbolo: ◆◆. Já as atividades que usam três ações usam este símbolo: ◆◆◆. Algumas atividades especiais, como magias que você pode conjurar em um instante, são executadas ao gastar uma ação livre ou uma reação.

Todas as tarefas que levam mais de um turno para serem realizadas são atividades. Atividades usadas durante a exploração possuem o traço exploração. Atividades que exigem um dia ou mais de comprometimento só podem ser realizadas durante o recesso, portanto, possuem o traço recesso.

NOME DO TALENTO OU AÇÃO ➤

NÍVEL

TRAÇOS

Pré-requisitos Valores de atributo, talentos, graduações de proficiência ou quaisquer outros pré-requisitos mínimos que você deve ter para acessar este elemento de regra são listados aqui. Talentos também possuem um nível como pré-requisito, indicado acima, do lado direito.

Frequência Este é o limite de quantas vezes você pode usar a habilidade em um determinado período de tempo.

Acionamento Reações e algumas ações livres possuem acionamentos que devem ser atendidos antes de poderem ser usadas.

Requerimentos As vezes você deve possuir um determinado item ou estar em uma determinada situação para usar uma habilidade. Se houver, esses requerimentos são indicados nessa seção.

TESTES

Quando o sucesso não é certo — esteja você manejando uma espada contra uma besta imunda, tentando saltar sobre um abismo ou se esforçando para lembrar o nome de um primo de segundo grau do conde durante um sarau — você faz um teste. O Pathfinder possui muitos tipos de testes, de jogadas de salvamento e rolagens de ataque a testes de perícia, mas todos seguem estes mesmos passos básicos.

1. Role um d20 e identifique modificadores, bônus e penalidades que se aplicam.
2. Calcule o resultado.
3. Compare o resultado à classe de dificuldade (CD).
4. Determine o grau de sucesso e o efeito.

Resultado da rolagem de ataque corpo a corpo = rolagem do d20 + modificador de Força (ou opcionalmente o modificador de Destreza para um ataque de acuidade) + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Ataque	Penalidade por	
	Ataques Múltiplos	Ágil
Primeiro	Nenhuma	Nenhuma
Segundo	-5	-4
Terceiro ou subsequente	-10	-8

Classe de Armadura = 10 + modificador de Destreza (até o limite de modificador de Destreza de sua armadura) + bônus de proficiência + bônus de item da armadura na CA + outros bônus + penalidades

Andar é uma ação que possui o traço movimento e que lhe permite mover-se uma quantidade de metros até sua Velocidade. Você frequentemente precisará Andar várias vezes para alcançar um adversário que está muito distante ou para correr do perigo! Ações de movimento frequentemente podem acionar reações ou ações livres. Entretanto, ao contrário de outras ações, uma ação de movimento pode acionar reações não somente quando você inicia a ação, mas também a cada 1,5 metros que você se mover durante essa ação, conforme descrito na página 474. A ação Dar um Passo (página 470) lhe permite se mover sem acionar reações, mas somente 1,5 metros.

Resultado da rolagem de ataque de magia = rolagem do d20 + modificador do atributo utilizado para conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

CD de magia = 10 + modificador do atributo utilizado para conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

PERCEPÇÃO



Percepção mede sua habilidade de estar alerta ao ambiente. Toda criatura possui Percepção, que trabalha com os sentidos de uma criatura e é limitada por eles (descrito na página 464). Sempre que fizer um teste baseado em sua consciência sobre as coisas ao seu redor, você fará um teste de Percepção. Sua Percepção utiliza seu modificador de Sabedoria, portanto, você utilizará a fórmula a seguir quando fizer um teste de Percepção.

Resultado do teste de Percepção = rolagem do d20 + modificador de Sabedoria + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Jogadas de salvamento de Fortitude lhe permitem reduzir os efeitos de habilidades e aflições que podem debilitar o corpo. Elas utilizam seu modificador de Constituição e são calculadas como mostrado na fórmula abaixo.

Resultado do salvamento de Fortitude = rolagem do d20 + modificador de Constituição + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Jogadas de salvamento de Reflexos medem quão rápido você é capaz de responder a uma situação e quão graciosamente é capaz de evitar efeitos que seriam lançados contra você. Elas utilizam seu modificador de Destreza e são calculadas como mostrado na fórmula abaixo.

Resultado do salvamento de Reflexos = rolagem do d20 + modificador de Destreza + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

Jogadas de salvamento de Vontade medem quão bem você é capaz de resistir a ataques contra sua mente e espírito. Elas utilizam seu modificador de Sabedoria e são calculadas como mostrado na fórmula abaixo.

Resultado do salvamento de Vontade = rolagem do d20 + modificador de Sabedoria + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades

TESTES DE PERÍCIA

O Pathfinder possui uma variedade de perícias, de Atletismo a Medicina e Ocultismo. Cada uma lhe concede um conjunto de ações relacionadas que se baseiam na rolagem de um teste de perícia. Cada perícia possui um atributo chave baseado no escopo da perícia em questão. Por exemplo: Atletismo lida com feitos de proeza física como nadar e saltar, portanto, seu atributo chave é Força. Medicina lida com a habilidade de diagnosticar e tratar ferimentos e padecimentos, portanto, seu atributo chave é Sabedoria. O atributo chave de cada perícia é listado no Capítulo 4: Perícias. Não importa qual perícia esteja utilizando, testes relacionados a perícias são calculados utilizando a seguinte fórmula:

Resultado do teste de perícia = rolagem do d20 + modificador do atributo chave da perícia + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades