



# LIVRO DO JOGADOR



DUNGEONS & DRAGONS

Tudo o que um jogador precisa para criar personagens  
heróicos para o melhor jogo de RPG do mundo

# Nota do Editor

Para devidos fins, o Editor comunica que o PRINCIPAL intuito da tradução do *Players Handbook*, para *Livro do Jogador* foi para que os jogadores do Grupo Anel dos Seis, pudessem jogar a nova edição.

Sendo assim, no primeiro momento, o Editor não se preocupa se as ilustrações são diferente da versão original ou se alguns diferenciais forem encontrado.

## Versão 1.0.0 Créditos Edição Brasileira

### Cordenação Editorial

*Anel dos Seis*

### Tradução

Capital; Feitosa;  
Klung; Porquinho

### Revisão

Klung; Augusto Siciliani

### Diagramação

Klung



*Editora  
Jack Sparrow*

# Sumário

<b>PREFÁCIO</b>	4
<b>INTRODUÇÃO</b>	5
Mundos de Aventuras .....	5
Como utilizar este livro .....	6
Como Jogar .....	6
Aventuras .....	7
<b>PARTE 1</b>	9
<b>CAPÍTULO 1:</b> <b>PASSO - A - PASSO PERSONAGENS</b> .....	11
Além do 1º Nível .....	15
<b>CAPÍTULO 2: RACAS</b> .....	17
Escolhendo uma Raça .....	17
Anão .....	18
Draconato .....	19
Elfo .....	20
Gnomo .....	21
Halfling .....	22
Humano .....	23
Meio Elfo .....	24
Meio Orc .....	25
Tiefling .....	26
<b>CAPÍTULO 3: CLASSES</b> .....	27
Bárbaro .....	28
Bardo .....	29
Bruxo .....	30
Clérigo .....	31
Druida .....	32
Feiticeiro .....	33
Guerreiro .....	34
Ladrão .....	35
Mago .....	36
Monge .....	37
Paladino .....	38
Ranger .....	39
<b>CAPÍTULO 4:</b> <b>PERSONALIDADE E BACKGROUND</b> .....	40
Detalhes do Personagem .....	41
Inspirações .....	42
Background .....	43
<b>CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO</b> .....	44
Equipamento Inicial .....	45
Riqueza .....	46
Armadura e Escudos .....	47
Armas .....	48
Material de Aventura .....	49
Ferramentas .....	50
Montaria e Veículos .....	51
Bens de Trocas .....	52
Despesas .....	53
Bugigangas .....	54
<b>CAPÍTULO 6: CUSTOMIZAÇÃO</b> .....	55
Multiclasses .....	56
Talentos .....	57
<b>PARTE 2</b>	58
<b>CAPÍTULO 7:</b> <b>USANDO VALORES DE HABILIDADE</b> .....	59
Atributos e Modificadores .....	60
Vantagem e Desvantagem .....	61
Bônus de Proficiência .....	62
Teste de Habilidade .....	63
Usando cada habilidade .....	64
Testes de Resistência .....	65
<b>CAPÍTULO 8: AVENTURANDO-SE</b> .....	66
Tempo .....	67
Movimento .....	68
Meio Ambiente .....	69
Interação Social .....	70
Descanso .....	71
Entre Aventuras .....	72
<b>CAPÍTULO 9: COMBATE</b> .....	73
A Ordem de Combate .....	74
Movimento e posição .....	75
Ações em Combate .....	76
Fazendo um Ataque .....	77
Cobertura .....	78
Dano e Cura .....	79
Combate Montado .....	80
Combate Subaquático .....	81
<b>PARTE 3</b>	84
<b>Capítulo 10: Conjuração</b> .....	85
O que é uma Magia? .....	86
Lançando uma Magia .....	87
<b>Capítulo 11: Magia</b> .....	88
Lista de Magias .....	89
Descrição das Magias .....	90
<b>APÊNDICE A: CONDIÇÕES</b>	91
<b>APÊNDICE B:</b> <b>DEUSES DO MULTIVERSO</b>	92
<b>APÊNDICE C:</b> <b>OS PLANOS DE EXISTÊNCIA</b>	93
O Plano Material .....	94
Além do Material .....	95
<b>APÊNDICE D:</b> <b>ESTATÍSTICAS DE CRIATURAS</b>	96
<b>APÊNDICE E:</b> <b>LEITURA PARA INSPIRAÇÃO</b>	97
<b>ÍNDICE</b>	98
<b>FICHA DE PERSONAGEM</b>	99

# Prefácio



ra uma vez a muito, muito tempo atrás, em um reino chamado Centro-Oeste dos Estados Unidos, especificamente os estados de Minnesota e Wisconsin, um grupo de amigos se reuniram para alterar para sempre a história dos jogos.

Não era sua intenção de fazê-lo. Eles estavam cansados de simplesmente ler contos sobre mundos de magia, monstros e aventura. Eles queriam jogar nesses mundos, em vez de observá-los. Foi quando eles inventaram Dungeons & Dragons, e, assim, iniciaram uma revolução nos jogos que continua até hoje, fala a duas coisas.

Primeiro, falamos da sua engenhosidade e genialidade em descobrir que os jogos eram a maneira perfeita para explorar mundos que não poderiam existir. Quase todos os jogos modernos, se jogado em um dispositivo digital ou uma mesa, deve a alguma dúvida para D & D.

Segundo, é um testemunho do apelo inerente do jogo que eles criaram. Dungeons & Dragons provocou um fenômeno global próspero. É o primeiro jogo de RPG, e continua a ser um dos melhores de seu gênero.

Para jogar D & D, e jogá-lo bem, você não precisa ler todas as regras, memorizar todos os detalhes do jogo, ou dominar a arte de rolagem engraçadas dados futuros. Nenhuma dessas coisas tem qualquer relação com o que há de melhor sobre o jogo.

O que você precisa são duas coisas, primeiros amigos com quem você pode compartilhar o jogo. Jogando com seus amigos é muito divertido, mas D & D faz algo mais do que entreter.

Jogar D & D é um exercício de criação colaborativa. Você e seus amigos criar histórias épicas cheias de tensão e drama memorável. Você cria bobas piadas que fazem você rir anos depois. O dado será cruel com você, mas você vai soldado. Sua criatividade coletiva vai construir histórias que você vai contar uma e outra vez, que vão desde o completamente absurdo para o legendário.

Se você não tem amigos interessados em jogar, não se preocupe. Há uma alquimia especial que ocorre em torno de uma mesa de D & D que nada mais pode igualar. Jogue o jogo com alguém o suficiente, e os dois que são susceptíveis acabarem sendo amigos. É um efeito colateral legal do jogo.

A segunda coisa que você precisa é de uma imaginação fértil ou, mais importante, a vontade de usar a imaginação que você tem. Você não precisa ser um exímio contador de histórias ou um artista brilhante. Você só precisa aspirar a criar, ter a coragem de alguém que esteja disposto a construir algo e compartilhá-lo com outras pessoas.

Felizmente, assim como D & D pode fortalecer suas amizades, ele pode ajudar a construir a confiança em você para criar e compartilhar. D & D é um jogo que ensina você a procurar a solução inteligente, compartilhar a idéia repentina que pode superar um problema, e esforçar a imaginar o que poderia ser, ao invés de simplesmente aceitar o que é.

Os primeiros personagens e aventuras criadas provavelmente será uma coleção de clichês. Isso é verdade para todos, desde os maiores Mestres na história em baixo. Aceitar essa realidade e seguir em frente para criar o segundo personagem ou aventura, que vai ser melhor, e depois o terceiro, o que vai ser melhor ainda. Repita que, ao longo do tempo, e em breve você vai ser capaz de criar qualquer coisa, de história de fundo de um personagem para um mundo épico de aventura e fantasia.

Depois de ter essa habilidade, ele é seu para sempre. Inúmeros escritores, artistas e outros criadores podem traçar suas origens até algumas páginas de notas de D & D, um punhado de dados, numa mesa de cozinha.

Acima de tudo, D & D é sua. As amizades que você faz em torno da mesa será exclusivo para você. As aventuras de embarcar, os personagens que você criar, as lembranças que você faz este serão seus. D & D é o seu canto pessoal do universo, um lugar onde você tem total liberdade para fazer o que quiser.

Vá em frente agora. Leia as regras do jogo e a história de seus mundos, mas lembre-se sempre que você é o único que lhes dá vida. Eles não são nada sem a centelha de vida que você lhes dá.

Mike Mearls  
Maio de 2014



# Introdução



jogo de RPG Dungeons & Dragons é sobre contar histórias em mundos de espadas e feitiçaria. Ele compartilha elementos com jogos infantis de faz de conta. Como esses jogos, D & D é conduzido pela imaginação. Trata-se de imaginar o castelo altaneiro sob o céu de noite de tempestade e imaginando como um aventureiro pode reagir aos desafios que a cena apresenta.

**Dungeon Master (DM):** Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma guinada para as torres leste do Castelo Ravenloft. Torres decadentes de pedra manter uma vigilância silenciosa sobre a aproximação. Elas se parecem com guaritas abandonadas. Além dessas, uma ampla garganta, desaparecendo na névoa abaixo. A ponte levadiça atravessa o abismo abaixo, levando a uma entrada em arco para o pátio do castelo. Do alto das muralhas, gárgulas de pedra olham para vocês a partir de órbitas vazias e sorrisos horripilantes. As correntes da ponte levadiça rangem ao vento, sua ferrugem corroendo o ferro, a ponte de madeira apodrecendo, verde com crescimento de musgos, paira no túnel de entrada. Além disso, as portas principais de Castelo Ravenloft estão abertas, com uma luz quente que ilumina o pátio.

**Phillip (jogando Gareth):** Eu olho para as gárgulas. Tenho a sensação de que eles não são apenas estátuas.

**Amy (jogando Riva):** A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver como resistente é. Não acho que podemos atravessá-la, ou é ele que vai entrar em colapso sob o nosso peso!

Ao contrário de um jogo de faz-de-conta, D & D dá estrutura para as histórias, uma maneira de determinar as consequências da ação dos aventureiros. Os jogadores rolam os dados para resolver se os seus ataques acertam ou erram, ou se os seus aventureiros podem escalar um penhasco, se esquivar de um relâmpago mágico, ou realizar alguma tarefa perigosa. Tudo é possível, mas o dado torna alguns resultados mais prováveis do que outros.

**Dungeon Master (DM):** OK, um de cada vez. Phillip, você está olhando para as gárgulas?

**Phillip:** Sim. Existe alguma dica que indica se são criaturas e não decorações?

**DM:** Faça um teste de Inteligência.

**Phillip:** A minha perícia Investigação vale?

**DM:** Claro!

**Phillip (rola um d20):** Ugh. Sete.

**DM:** Eles se parecem com decorações para você. E Amy, Riva está verificando a ponte levadiça?

No jogo Dungeons & Dragons, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se junta a outros aventureiros (interpretado por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar um calabouço escuro, uma cidade em ruínas, um castelo assombrado, um templo perdido nas profundezas da selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa.

Os aventureiros podem resolver quebra-cabeças, falar com outros personagens, batalhar com monstros fantásticos, e descobrir itens mágicos fabulosos e outros tesouros.

Um jogador, no entanto, assume o papel do Mestre dos Magos (DM), contador de histórias e árbitro principal do jogo. O DM cria aventuras para os personagens, que navegam em seus perigos e decidem quais caminhos a explorar. O DM pode descrever a entrada do Castelo Ravenloft, e os jogadores decidem o que querem que seus aventureiros façam. Será que eles vão caminhar na ponte levadiça que perigosamente pode não resistir? Amarraram juntos com uma corda para minimizar a chance de que se alguém cair poderem salvar? Ou lançar um feitiço para carregá-los sobre o abismo?

Em seguida, o DM determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o que eles experimentam. Porque o DM pode improvisar para reagir a qualquer coisa que os jogadores tentem, D & D é bastante flexível, e cada aventura pode ser emocionante e inesperado.

O jogo não tem fim real; quando uma história ou missão termina, outra começa, criando uma história em curso chamado de campanha. Muitas pessoas que jogam mantêm suas campanhas acontecendo por meses ou anos, o encontro com os seus amigos a cada semana ou mais para continuar a história de onde pararam. Os aventureiros crescem em força enquanto a campanha continua. Cada monstro derrotado, cada aventura concluída, e cada tesouro recuperado não só contribui para a continuação da história, mas também os aventureiros ganham novas capacidades. Este aumento de potência é refletido pelo nível de um aventureiro.

Não há ganhar e perder no jogo Dungeons & Dragons, pelo menos, não da forma como esses termos são geralmente entendidos. Juntos, o DM e os jogadores criar uma história emocionante de aventureiros corajosos que enfrentam perigos mortais. Às vezes, um aventureiro pode chegar a um fim terrível, dilacerado por monstros ferozes ou por um vilão nefasto. Mesmo assim, os outros aventureiros podem procurar poderosa magia para reviver seu companheiro caído, ou o jogador pode optar por criar um novo personagem para continuar. O grupo pode não conseguir completar uma aventura com sucesso, mas se todos tiveram um tempo e criou uma história memorável, todos eles ganham.

## MUNDOS DE AVENTURAS

Os vários mundos do Dungeons & Dragons são lugares de magia e monstros, de bravos guerreiros e aventuras espetaculares. Eles começam com uma fundação de fantasia medieval e em seguida, adicionadas as criaturas, lugares e magia que fazem estes mundos únicos.

Os mundos do jogo Dungeons & Dragons existem dentro de um vasto cosmos chamados multiverso, conectados de maneiras estranhas e misteriosas para o outro e para outros planos de existência, como o Plano Elemental do Fogo e as infinitas profundezas do abismo. Dentro desse multiverso são uma infinidade de variedade de mundos. Muitos deles foram publicados como definições oficiais para o jogo D & D. As lendas de Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara, e as configurações de Eberron são tecidas no tecido do multiverso. Paralelamente a estes mundos são centenas de milhares de outros, criados por gerações de jogadores de D & D para os seus próprios jogos. E no meio de toda a riqueza do multiverso, você pode criar um mundo próprio.

Todos esses mundos compartilham características, mas cada mundo é separado por sua própria história e

cultura, monstros e raças distintas, geografia fantástica, dungeons antigas, e vilões tramando algo. Algumas raças têm características incomuns em mundos diferentes. Os halflings do cenário Dark Sun, por exemplo, são canibais que vivem na selva, e os elfos são nômades do deserto. Alguns mundos apresentam raças desconhecidas em outras configurações, como warforged, os soldados de Eberron criados e imbuídos de vida para lutar na última guerra. Alguns mundos são dominadas por uma grande história, como a Guerra da Lança, que desempenha um papel central na definição de Dragonlance. Mas eles são todos os mundos de D&D, e você pode usar as regras neste livro para criar um personagem e jogar em qualquer um deles.

Seu Mestre pode definir a campanha em um desses mundos ou em um que ele ou ela criou. Porque há tanta diversidade entre os mundos do D & D, que você deve verificar com o seu DM sobre as regras da casa que irão afetar o seu jogo. Em última análise, o Mestre dos Magos é a autoridade sobre a campanha e sua configuração, mesmo sobre um cenário publicado.

## COMO UTILIZAR ESTE LIVRO

O *Livro do Jogador* é dividido em três partes.

**Parte 1** é sobre a criação de um personagem, fornecendo as regras e orientações que você precisa para fazer o personagem que você vai jogar. Ele inclui informações sobre as diversas raças, classes, Backgrounds, equipamentos e outras opções de personalização que você pode escolher. Muitas das regras na parte 1 dependem de materiais nas partes 2 e 3. Se você se deparar com um conceito de jogo na parte 1 que você não entender, consultar o índice do livro.

**Parte 2** detalha as regras de como jogar, além das noções básicas descritas nesta introdução. Essa parte cobre os tipos de rolagens de dados que você faz para determinar o sucesso ou o fracasso nas tarefas de suas tentativas de personagem, e descreve as três grandes categorias de atividade no jogo: exploração, interação e combate.

**Parte 3** é tudo sobre magia. Abrange a natureza da magia no mundo da D&D, as regras para feitiços, e a enorme variedade de magias disponíveis para personagens de magia (e monstros) no jogo.

## COMO JOGAR

O jogo Dungeons & Dragons se desenrola de acordo com este padrão básico.

**1. O DM descreve o ambiente.** O DM diz aos jogadores onde seus aventureiros estão e o que está ao seu redor, apresentando o escopo básico de opções que se apresentam (quantas portas de uma sala, o que está em uma mesa, que está na taverna, e assim por diante).

**2. Os jogadores descrever o que eles querem fazer.** As vezes um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós vamos até a porta leste", por exemplo. Outras vezes, diferentes aventureiros fazem coisas diferentes: um aventureiro pode procurar um tesouro enquanto um segundo examina um símbolo místico gravado em uma parede e um terceiro vigia os monstros. Os jogadores não precisam se revezar, mas o DM ouve cada jogador e decide como resolver essas ações.

As vezes, a resolver uma tarefa é fácil. Se um aventureiro quer andar pela sala e abrir uma porta, o Mestre pode apenas dizer que a porta se abre e descrever o que está além. Mas a porta pode ser bloqueado, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou alguma outra circunstância pode tornar difícil um aventureiro completar uma tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, muitas vezes contando com uma rolagem de dado para determinar os resultados de uma ação.

**3. O DM narra os resultados das ações dos aventureiros.** Descrevendo os resultados, muitas vezes leva a outro ponto de decisão, o que eleva o fluxo do jogo de volta para o passo 1.

Esse padrão se mantém se os aventureiros estão cautelosamente explorando uma ruína, conversando com um príncipe desviante, ou engajado em um combate mortal contra um poderoso dragão. Em determinadas situações, principalmente de combate, a ação é mais estruturada e os jogadores (e DM) se revezam escolhendo as opções de ações. Mas na maioria das vezes, o jogo é fluido e flexível, adaptando-se às circunstâncias da aventura.

Muitas vezes a ação de uma aventura se passa na imaginação dos jogadores e DM, com base em descrições verbais do DM para definir a cena. Alguns DMs gostam de usar a música, a arte, ou efeitos sonoros gravados para ajudar a definir o humor, e muitos jogadores e Mestres iguais adotam vozes diferentes para os vários aventureiros, monstros e outras personagens que interpretam no jogo. Às vezes, um Mestre pode traçar um mapa e usar símbolos ou figuras em miniatura para representar cada criatura envolvida em uma cena para ajudar os jogadores a manter o controle de onde todos estão.

## CONJUNTO DE DADOS

O jogo usa dados poliédricos com diferentes números de lados. Você pode encontrar dados como estes na lojas de jogos ou em muitas livrarias.

Nestas regras, os diferentes dados são referidos pela letra d, seguido do número de lados: d4, d6, d8, d10, d12, d20 e. Por exemplo, um d6 é um dado de seis lados (o cubo comum que muitos jogos usam).

Dados percentuais, ou d100, funciona um pouco diferente. Você gera um número entre 1 e 100 rolando dois



dados de dez lados diferentes, numeradas de 0 a 9. Um dado (designado antes de rolar) apresenta o dígito dezenas, e o outro dá o dígito. Se você tirar um 7 e um 1, por exemplo, o número é 7, se rolou dois 0 representam 100. Alguns dados de dez lados estão contados em dezenas (00, 10, 20, e assim por diante), tornando-o mais fácil de distinguir o dezenas de o dígito. Neste caso, um rolo de 70 e 1 é 71, e 00 e 0 é 100.

Quando você precisa para rolar dados, as regras dizer quantas dados e o tipo, bem como o que modificadores adicionar. Por exemplo, “3d8 + 5” significa que deve rolar três dados de oito lados, soma-los, e adicionar 5 ao total.

A mesma notação d aparece nas expressões “1d3” e “1d2.” Para simular o rolo de 1d3, role um d6 e divida o número por 2 (arredondado para cima). Para simular o rolo de 1d2, rolar qualquer dado e atribuir um 1 para ímpar e o 2 para os pares.

## O D20

A espada de um aventureiro machucou um dragão ou apenas bate em suas escamas de ferro-duro? Será que o ogro acredita em um blefe ultrajante? Pode um personagem atravessar a nado um rio caudaloso? Pode um personagem evitar a Bola de fogo, ou ele tomará o dano total do fogo? Nos casos em que o resultado de uma ação é incerto, o jogo Dungeons & Dragons conta com rolagem de um dado de 20 lados, um d20, para determinar o sucesso ou fracasso.

Cada personagem e monstro no jogo tem capacidades definidas por seis habilidades. As habilidades são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, e que normalmente variam de 3 a 18 para a maioria dos aventureiros. (Monstros podem ter pontuações tão baixas quanto 1 ou tão altas quanto 30) Estes valores de habilidade, e os modificadores de habilidade, são a base para quase todos os rolagens de d20 que um jogador faz em nome de um personagem ou monstro.

Testes de habilidade, as jogadas de ataque e testes de resistência são os três principais tipos de rolagem d20, que formam o núcleo das regras do jogo. Todos os três seguir estes passos simples.

**1. rolar o dado e adicionar um modificador.** Role um d20 e adicione o modificador relevante. Este é tipicamente o modificador derivado de um dos seis valores de habilidade, e às vezes inclui um bônus de proficiência para refletir habilidade especial do personagem. (Veja o capítulo 1 para obter detalhes sobre cada habilidade e como determinar um modificador de habilidade.)

**2 Aplicar bônus circunstanciais e penalidades.** A característica de classe, um feitiço, uma circunstância particular, ou algum outro efeito pode dar um bônus ou penalidade para o teste.

**3 Compare o total a um número alvo.** Se o total for igual ou superior ao número alvo, o teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é um sucesso. Caso contrário, é um fracasso. O DM é geralmente aquele que determina números alvo e diz aos jogadores se seus testes de habilidade, as jogadas de ataque e testes de resistência foi um sucesso ou fracasso.

O número alvo para um teste de habilidade ou um teste de resistência é chamada de Classe de Dificuldade (CD). O número alvo de uma jogada de ataque é chamado de Classe de Armadura (CA).

Esta regra simples rege a resolução da maioria das regras no D&D. Capítulo 7 prevê regras mais detalhadas para usar o d20 no jogo.

## VANTAGENS E DESVANTAGEM

Às vezes, um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é modificado por situações especiais, chamados de vantagem e desvantagem. Vantagem reflete as circunstâncias positivas em torno de um rolagem de d20, enquanto desvantagem reflete o oposto. Quando você tem qualquer vantagem ou desvantagem, você rolar um segundo d20 quando você faz a rolagem. Use o mais elevado dos dois se você tem vantagem, e use o inferior se você tem desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem e rolar um 17 e um 5, você usa o 5. Se você tiver vantagem e jogar esses números, você usa a 17.

Regras mais detalhadas para vantagem e desvantagem são apresentados no capítulo 7.

## EXCEÇÕES

Este livro contém regras, especialmente nas partes 2 e 3, que determinam como o jogo se desenrola. Dito isto, muitos traços raciais, características de classe, magias, itens mágicos, habilidades de monstros e outros elementos do jogo quebram as regras gerais, de alguma forma, a criação de algumas exceção à forma como o resto do jogo funciona. Lembre-se: Se uma regra específica contradiz uma regra geral, a regra específica ganha.

Exceções às regras são muitas vezes menor. Por exemplo, muitos aventureiros não têm proficiência com arcos longos, mas todos os Elfo da Floresta possuem por causa de uma característica racial. Essa característica cria uma pequena exceção no jogo. Outros exemplos de violação de regras são mais evidentes. Por exemplo, um aventureiro normalmente não pode atravessar paredes, mas algumas magias tornar isso possível. Magia responde pela maior parte das grandes exceções às regras.

## PARA BAIXO

Há mais uma regra geral que você precisa saber desde o início. Sempre que você dividir um número no jogo, arredonde para baixo, se você acabar com uma fração, mesmo que a fração é metade ou mais.



## AVENTURAS

O jogo Dungeons & Dragons consiste em um grupo de personagens que embarcam em uma aventura que o Mestre dos Magos lhes apresenta. Cada personagem traz capacidades específicas para a aventura na forma de valores de habilidades e competências, características de classe, traços raciais, equipamentos e itens mágicos. Cada personagem é diferente, com vários pontos fortes e fracos, por isso o melhor grupo de aventureiros é aquele em que os personagens se complementam e cobrem as fraquezas de seus companheiros. Os aventureiros devem cooperar para completar com sucesso a aventura.

A aventura é o coração do jogo, uma história com um começo, um meio e um fim. Uma aventura pode ser criada pelo Mestre dos Magos ou comprada, ajustada e modificada para atender às necessidades e desejos do DM. Em ambos os casos, uma aventura apresenta um cenário fantástico, quer se trate de um calabouço subterrâneo, um castelo em ruínas, um trecho de deserto, ou uma cidade movimentada. Possui um rico elenco de personagens: os aventureiros criados e interpretados por outros jogadores na mesa, bem como personagens os não jogadores (NPCs). Esses personagens podem ser patronos, aliados, inimigos, mercenários, ou apenas figurantes em uma aventura. Muitas vezes, um dos NPCs é um vilão cuja agenda dirige grande parte da ação de um aventureiro.

Ao longo de suas aventuras, os personagens são confrontados com uma variedade de criaturas, objetos e situações que têm de lidar de alguma forma. Às vezes, os aventureiros e outras criaturas fazem o seu melhor para matar ou capturar o outro em combate. Em outras ocasiões, os aventureiros falam com outra criatura (ou até mesmo um objeto mágico) com um objetivo em mente. E, muitas vezes, os aventureiros gastam tempo tentando resolver um quebra-cabeça, contornar um obstáculo, encontrar algo escondido, ou desvendar a situação atual. Enquanto isso, os aventureiros explorar o mundo, tomam decisões sobre qual caminho a percorrer e o que eles vão tentar fazer em seguida.

Aventuras variam em tamanho e complexidade. Uma pequena aventura pode apresentar apenas alguns desafios, e pode demorar mais do que uma única sessão de jogo para completar. As longa aventura pode envolver centenas de combates, interações e outros desafios, e tirar dezenas de sessões para passar, que se estende por semanas ou meses de tempo real. Normalmente, o fim de uma aventura é marcado pelos aventureiros que retornam à civilização para descansar e desfrutar os despojos de seus trabalhos. Mas isso não é o fim da história. Você pode pensar em uma aventura como uma série de TV de um único episódio, fez até várias cenas emocionantes. A campanha é a série toda série de aventuras unidas, com um grupo consistente de aventureiros seguindo a narrativa do início ao fim.

## OS TRÊS PILARES DA AVENTURA

Os aventureiros podem tentar fazer qualquer coisa que seus jogadores podem imaginar, mas pode ser útil falar sobre as suas atividades em três grandes categorias: exploração, interação social e de combate.

**Exploração** inclui tanto o movimento dos aventureiros através do mundo e sua interação com os objetos e situações que requerem sua atenção. Exploração é o dar-e-receber dos jogadores que descrevem o que eles querem que seus personagens façam, e o Mestre dos Magos diz aos jogadores o que acontece como resultado. Em grande escala, que pode envolver os personagens de passar um dia ou um seu caminho através de cavernas subterrâneas. Em

menor escala, isso pode significar um personagem puxa a alavanca em um sala de calabouço para ver o que acontece.

**A interação social** apresenta os aventureiros conversando com alguém (ou algo). Pode significar que um olheiro revele a entrada secreta para a toca goblin, receber informações de um prisioneiro resgatado, implorar misericórdia de um chefe orc, ou persuadir um espelho mágico falante para mostrar um local distante para os aventureiros. As regras dos capítulos 7 e 8 de exploração e interação social, características de classe de como fazer muitas coisas no capítulo 3 e traços de personalidade no capítulo 4.

**Combate**, o foco do capítulo 9, envolve personagens e outras criaturas brandindo armas, feitiços, manobras para a posição, e assim por diante, tudo em um esforço para derrotar seus adversários, mesmo que isso signifique matar todos os inimigos, levando cativos, ou forçar uma rota. O combate é o elemento mais estruturada de uma sessão de D&D, com criaturas se revezando para se certificar de que todos têm a oportunidade de agir. Mesmo no contexto de um batalha campal, ainda há muitas oportunidades para os aventureiros para tentar acrobacias malucas, como surfar por um lance de escadas em um escudo, para examinar o ambiente (talvez puxando uma alavanca misteriosa), e para interagir com outras criaturas, incluindo aliados, inimigos e neutros.

## MARAVILHAS DA MAGIA

Poucas aventuras de D&D termina sem acontecer algo mágico. Seja útil ou prejudicial, a magia aparece com frequência na vida de um aventureiro, e é o foco dos capítulos 10 e 11.

Nos mundos de Dungeons & Dragons, praticantes de magia são raros, para além de definir as massas de pessoas por seu talento extraordinário. Pessoas comuns pode ver a evidência de magia em uma base regular, mas é geralmente menor que um monstro fantástico, uma oração visivelmente respondida, um Mago andar pelas ruas com um guardião protetor animado como um guarda-costas.

Para os aventureiros, no entanto, a magia é a chave para a sua sobrevivência. Sem a magia de cura dos clérigos e paladinos, os aventureiros rapidamente sucumbiriam aos seus ferimentos. Sem o apoio mágico edificante de bardos e clérigos, guerreiros poderia ser dominado por inimigos poderosos. Sem o poder mágico pura e versatilidade de bruxos e druidas, cada ameaça seria ampliado dez vezes.

Magia é também um instrumento de vilões. Muitas aventuras são impulsionadas pelas maquinções dos feiticeiros que estão determinados sobre o uso de magia para algum fim doente. A líder da seita procura despertar um deus que dorme sob o mar, uma bruxa raptar jovens para drená-los magicamente para seu vigor, um dragão começa um ritual místico para ascender como um deus da destruição, estas são apenas algumas das ameaças mágicos que os aventureiros podem enfrentar. Com a magia e itens mágicos, os aventureiros podem prevalecer!

# Capítulo 1: Personagens Passo-a-Passo



seu primeiro passo para jogar como aventureiro no jogo D&D é imaginar e criar um personagem de sua preferência. Seu personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação, e sua imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como um Guerreiro ou um Mago). Você também inventar a personalidade, aparência e passado de seu personagem. Depois de concluído, o seu personagem ele serve como seu representante no jogo, o seu avatar no mundo de Dungeons & Dragons.

Antes de mergulhar no passo 1 abaixo, pense sobre o tipo de aventureiro que você quer jogar. Você pode ser um guerreiro corajoso, um ladino se escondendo, um clérigo fervoroso ou um mago extravagante. Ou você pode estar mais interessado em personagens não-convencionais, como um ladino vigoroso que gosta de combate corpo-a-corpo, ou um atirador que escolhe os inimigos de longe. Você gosta de ficção da fantasia que caracteriza anões ou elfos? Tente construir um personagem de uma dessas Raças. Você quer que seu personagem seja o aventureiro mais resistente na mesa? Considere uma classe como bárbaro ou paladino. Se você não sabe mais onde começar, dê uma olhada nas ilustrações deste livro para ver o que chama seu interesse.

Uma vez que você tem um personagem em mente, siga estes passos no ordem, a tomada de decisões que refletem o personagem que você quiser. Sua concepção de seu personagem pode evoluir com cada escolha que você faz. O que é importante é que você vem para a mesa com um personagem que você está animado para jogar.

Ao longo deste capítulo, usamos a ficha de personagem termos para significar o que você usa para controlar seu personagem, se é uma folha formal de personagem (como a que está no final deste livro), alguma forma de registro digital, ou um pedaço de papel de caderno. Uma folha de personagem oficial D & D é um bom lugar para começar até que você saiba quais as informações que precisa e como você usá-lo durante o jogo.

## CONSTRUÇÃO BRUENOR

Cada passo de criação de personagens inclui um exemplo de uma etapa, com um jogador chamado Bob construir seu personagem anão, Bruenor.

## 1. ESCOLHA A RAÇA

Cada personagem pertence a uma raça, uma das muitas espécies humanóides inteligentes do mundo D&D. As raças mais comuns são anões, elfos, halflings e humanos. Algumas raças também têm sub-raças, como o anão da montanha ou elfo da floresta. O Capítulo 2 fornece mais informações sobre essas raças, bem como as raças menos generalizados de draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs, e tieflings.

A raça que você escolher contribui para a identidade de seu personagem de uma forma importante, através da criação de uma aparência geral e os talentos naturais obtidos a partir de cultura e ascendência. A raça do seu personagem concede determinadas características raciais, tais como sentidos especiais, proficiência com certas armas ou ferramentas, a proficiência em uma ou mais habilidades ou a capacidade de usar magias menores. Essas características, por vezes, se encaixam com as capacidades de certas classes (ver passo 2). Por exemplo, os traços raciais dos halflings pés-leves torna-os ladrões

excepcionais, e elfos tendem a ser poderosos magos. Às vezes, jogar contra o tipo pode ser divertido, também. Paladinos meio-orc e anões da montanha magos, por exemplo, podem ser personagens incomuns, mas memoráveis.

Sua raça também aumenta um ou mais dos seus valores de habilidade, que você determinar na etapa 3. Anote estes aumentos e lembre-se de aplicá-los mais tarde.

Registre os traços concedidos pela sua raça em sua ficha de personagem. Certifique-se de anotar as suas línguas raciais e sua velocidade de base também.

## CONSTRUÇÃO BRUENOR, PASSO 1

Bob senta para criar seu personagem. Ele decide que um anão da montanha áspera se encaixa ao personagem que ele quer para jogar. Ele anota todas as características raciais dos anões em sua ficha de personagem, incluindo sua velocidade de 7,5 metros e as línguas que ele conhece: Comum e Anão.

## 2. ESCOLHA A CLASSE

Todo aventureiro é um membro de uma classe. Classe amplamente descreve vocações de um personagem, que talentos especiais que ele ou ela possui, e as táticas que ele ou ela é mais provável emprega ao explorar uma masmorra, a luta contra monstros, ou se envolver em uma negociação tensa. O características de classes são descritas no capítulo 3.

Seu personagem recebe uma série de benefícios a partir de sua escolha de classe. Muitos desses benefícios são recursos de capacidades (incluindo feitiços) que estabelecem o seu personagem para além de membros de outras classes. Você também ganha um número de proficiência: armadura, armas, habilidades, testes de resistência e, às vezes ferramentas. Suas proficiências definem muitas das coisas que seu personagem pode fazer muito bem, como usar certas armas até contar uma mentira convincente.

Em sua ficha de personagem, registre todos os recursos que sua classe lhe dá no 1º nível.

## NÍVEL

Normalmente, um personagem começa no nível 1 e avança de nível em aventuras ganhando pontos de experiência (XP). Um personagem de nível 1 é inexperiente no mundo dos aventureiros, embora ele ou ela pode ter sido um soldado ou um pirata e feito coisas perigosas antes.

Começando pelo primeiro nível marca a entrada do seu personagem na vida de aventuras. Se você já está familiarizado com o jogo, ou se você está em uma campanha D&D, o Mestre pode decidir começar com um nível superior, no pressuposto de que o seu personagem já sobreviveu a algumas aventuras angustiantes.

### Construção Rapida

Cada descrição da classe no capítulo 3 inclui uma seção com sugestões para construir rapidamente um personagem daquela classe, incluindo como atribuir suas maiores valores de habilidade, um fundo adequado para a classe, e começando magias.

Grave o seu nível em sua ficha de personagem. Se você está começando em um nível superior, registre os elementos adicionais a sua classe lhe dá para os seus níveis passado. Registre também seus pontos de experiência. Um personagem de nível 1 tem 0 XP. Um personagem de nível superior normalmente começa com a quantidade mínima de XP necessário para chegar a esse nível (ver “além do nível 1”, mais adiante neste capítulo).

## PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Os pontos de vida do seu personagem definem o quanto difícil seu personagem é em combate e outras situações perigosas. Seus pontos de vida são determinados por seu Dado de Vida.

No primeiro nível, o seu personagem tem um Dado de Vida, que é determinada por sua classe. Você começa com pontos de vida igual ao maior rolagem do dado, como indicado na sua descrição da classe. (Você também adiciona seu modificador de Constituição, o que você vai determinar o passo 3) Este é também o seu máximo de pontos de vida.

Escreva seu Pontos de Vida (PV) em sua ficha de personagem. Registre também o tipo de DV e número de Dados de Vida que você tem. Depois de descansar, você pode gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida (ver “Descanso” no capítulo 8).

## BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

A tabela que aparece na sua descrição da classe mostra o seu bônus de proficiência, que é dois para um personagem de nível 1. Seu bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai ser a gravação em sua ficha de personagem:

- Jogadas de ataque usando armas que você está acostumado
- Ataque com magias
- Testes de habilidade usando as perícias que você é proficiente
- Testes de habilidade usando ferramentas que você é proficiente
- Testes de resistência que você é proficiente
- Testes de resistência para lance de magia CDs (explicado em cada classe de conjuração)

Sua classe determina suas proficiências em arma, testes de resistências, e algumas de suas perícias e ferramentas. (Competências são descritos no capítulo 7, ferramentas no capítulo 5) Seu background lhe dá proficiências em perícias e ferramentas, e algumas raças dará mais proficiências. Certifique-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, em sua ficha de personagem.

O bônus proficiência não pode ser adicionada a um única rolagem de dados ou outro número mais do que uma vez. Ocionalmente, o bônus de proficiência pode ser modificado (duplicada ou reduzida para metade, por exemplo) antes de aplicá-lo. Se uma circunstância sugere que o seu bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma rolagem ou que deveria ser multiplicado mais de uma vez, no entanto, você adicioná-lo apenas uma vez, multiplicá-lo apenas uma vez, e reduzir pela metade apenas uma vez.

## CONSTRUÇÃO BRUENOR, PASSO 2

Bob imagina Bruenor carregamento para a batalha um machado, um chifre quebrado em seu capacete. Ele faz Bruenor um guerreiro e observa proficiências do guerreiro e talentos de classe de nível 1 em sua ficha de personagem.

## 3. DETERMINE OS VALORES DE HABILIDADE

Muito do que o seu personagem faz no jogo depende de suas seis habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada habilidade tem uma pontuação, que é um número que você gravar em sua ficha de personagem.

As seis habilidades e seu uso no jogo são descritos no capítulo 7. A tabela Resumo de valores de Habilidade fornece uma referência rápida para que qualidades são medidas por cada habilidade, o aumento racial de habilidades e quais classes consideram cada habilidade importante.

Você gera seis habilidades do seu personagem de forma aleatória. Role quatro dados de 6 lados e registre o

total dos três dados mais altos em um pedaço de papel de rascunho. Faça isso cinco vezes mais, de modo que você tem seis números. Se você quiser economizar tempo ou não gosta da ideia de determinar aleatoriamente valores de habilidade, você pode usar as seguintes pontuações vez: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Agora pegue seus seis números e escreva cada número ao lado de uma das seis habilidades do seu personagem para atribuir pontuações a Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Depois, faça quaisquer alterações em seus valores de habilidade, como resultado de sua escolha racial.

Depois de atribuir seus valores de habilidade, determine seus modificadores de habilidade usando os valores de habilidade e modificadores. Para determinar um modificador de habilidade sem consultar a tabela, subtrair 10 do valor de habilidade e, em seguida, dividir o resultado por 2 (arredondado para baixo). Escreva o modificador ao lado de cada atributo.

## CONSTRUÇÃO BRUENOR, PASSO 3

Bob decide usar o conjunto padrão de pontos (15, 14, 13, 12, 10, 8) para atributo de Bruenor. Uma vez que ele é um guerreiro, ele coloca sua maior pontuação, 15, em força. Seu mais elevado seguinte, 14, vai na Constituição. Bruenor pode ser um guerreiro ousado, mas Bob decide que quer um anão ser mais velho, mais sábio e um bom líder, então ele coloca pontuação decente em Sabedoria e Carisma. Depois de aplicar seus benefícios raciais (aumentando Constituição de Bruenor por 2 e a sua força por 2), as pontuações e modificadores de habilidade de Bruenor ficam assim: Força 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constituição 16 (+3), Inteligência 8 (-1), Sabedoria 13 (+1), Carisma 12 (+1). Bob preenche pontos de vidas de Bruenor: 10 + seu modificador de Constituição de 3, para um total de 13 pontos de vida.

### VARIANTE:

#### PERSONALIZAÇÃO DE VALORES DE HABILIDADE

Por opção do seu Mestre, você pode usar esta variante para determinar seus valores de habilidade. O método descrito aqui permite que você crie um personagem com um conjunto de valores de habilidade que você escolher individualmente.

Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de habilidade. O custo de cada pontuação é mostrada na tabela Custo Aponte a Contagem da capacidade. Por exemplo, uma atributo 14 custa 7 pontos. Usando este método, 18 é a maior pontuação de atributo, você deve comprar os pontos antes de aplicar aumentos raciais. Você não pode ter uma pontuação inferior a 8.

Este método de determinar valores de habilidade permite que você crie um conjunto de três números elevados e três mais baixas (15, 15, 15, 8, 8, 8), um conjunto de números que estão acima da média, e quase igual (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre estes dois extremos.

## CUSTO DE VALOR DE HABILIDADE

Atributo	Custo	Atributo	Custo
9	1	14	7
10	2	15	9
11	3	16	12
12	4	17	15
13	5	18	18

## RESUMO DE VALORES DE HABILIDADE

### Força

*Medidas:* atletismo,  
*Importante para:* Bárbaro, Guerreiro, Paladino  
*Aumentos raciais:*

Anão da Montanha (+2)	Meio-orc (+2)
Dragonato (+2)	Humano (+1)

### Destreza

*Medidas:* agilidade física, reflexos, equilíbrio,  
*Importante para:* Monge, Ranger, Ladino  
*Aumentos raciais:*

Elfo (+2)	Gnomo da Floresta (+1)
Halfling (+2)	Humano (+1)

### Constituição

*Medidas:* Saúde, resistência, força vital

*Importante para:* Todos

*Aumentos raciais:*

Anão (+2)	Meio-orc (+1)
Halfling Robusto (+1)	Humano (+1)
Gnomo da Rocha (+1)	

### Inteligência

*Medidas:* acuidade mental, recuperação de informação, capacidade analítica

*Importante para:* Mago

*Aumentos raciais:*

Alto Elfo (+1)	Tiefling (+1)
Gnomo (+2)	Humano (+1)

### Sabedoria

*Medidas:* consciência, intuição, percepção

*Importante para:* Clérigo, Druida

*Aumentos raciais:*

Anão da Colina (+1)	Humano (+1)
Elfo da Floresta (+1)	

### Carisma

*Medidas:* Confiança, a eloquência, a liderança

*Importante para:* Bardo, Feiticeiro, Bruxo

*Aumentos raciais:*

Meio elfo (+2)	Dragonato (+1)
Drow (+1)	Humano (+1)
Halfling Pes-leves (+1)	Tiefling (+2)

## VALOR DE HABILIDADE E MODIFICADORES

Atributo	Modificador	Atributo	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

## 4. DESCREVA SEU PERSONAGEM

Depois de conhecer os aspectos básicos do jogo de seu personagem, é hora de concretizar ele ou ela como uma pessoa. Seu personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre o que ele ou ela se parece e como ele ou ela se comporta em termos gerais.

Usando as informações no capítulo 4, você pode aperfeiçoar a aparência e personalidade traços físicos do seu personagem. Escolha o alinhamento do seu personagem (a bússola moral que orienta suas decisões) e ideais. Capítulo 4 também ajuda a identificar as coisas que seu personagem tem de mais caro, chamadas títulos e as falhas que poderiam um dia prejudicarem ele ou ela.

A história de seu personagem descreve de onde ele ou ela veio, sua ocupação original e lugar do personagem no mundo D&D. Seu Mestre pode oferecer background adicionais além daqueles incluídos no capítulo 4, e podem estar dispostos a trabalhar com você para criar um background que é um ajuste mais preciso para o seu conceito de personagem.

Um background dá ao seu personagem um talento (um benefício geral) e proficiência em duas habilidades, e isso pode dar-lhe idiomas ou proficiência adicional com certos tipos de ferramentas. Anote essas informações, juntamente com as informações de personalidade que você desenvolve, em sua ficha de personagem.

### SUAS HABILIDADES DO PERSONAGEM

Leve seus valores de habilidade e raça do personagem em conta quando você detalhar sua aparência e personalidade. Um personagem muito forte, com baixa inteligência pode pensar e se comportar de maneira muito diferente de um personagem muito inteligente, com baixa força.

Por exemplo, alta força geralmente corresponde a um corpo musculoso ou atlético, enquanto um personagem com baixa força pode ser magro ou gordo.

Um personagem com alta Destreza é, provavelmente, flexível e fino, enquanto um personagem com baixo Destreza pode ser desajeitado e inábil ou pesado com dedos grossos.

Um personagem com alta Constituição geralmente parece saudável, com os olhos brilhantes e energia abundante. Um personagem com baixo Constituição pode ser doente ou frágil.

Um personagem com alta inteligência pode ser muito curiosa e estudiosa, enquanto um personagem com baixa inteligência pode falar simplesmente ou facilmente esquecer detalhes.

Um personagem com alta Sabedoria tem bom senso, empatia, e uma consciência geral do que está acontecendo. Um personagem com baixa sabedoria pode ser distraído, imprudente ou alheio.

Um personagem com alta Carisma transpira confiança, que normalmente é misturado com uma presença graciosa ou intimidatória. Um personagem com um baixo Carisma pode surgir como abrasivo, inarticulado, ou tímido.

### CONSTRUÇÃO BRUENOR, PASSO 4

Bob preenche alguns detalhes básicos de Bruenor: seu nome, seu sexo (masculino), sua altura e peso, e seu alinhamento (leal bom). Sua alta Força e Constituição sugerem, um corpo atlético e saudável, e sua baixa inteligência sugere um grau de esquecimento.

Bob decide que Bruenor vem de uma linhagem nobre, mas o seu clã foi expulso de sua terra natal quando Bruenor era muito jovem. Ele cresceu trabalhando como ferreiro nas aldeias remotas do Vale do Vento Gélido. Mas Bruenor tem um destino heróico - de recuperar sua terra natal - assim Bob escolhe o background herói popular para seu anão. Ele anota as proficiências e talento especial que background lhe concede.

Bob tem uma imagem muito clara da personalidade de Bruenor em mente, então ele ignora os traços de personalidade sugeridas no background herói popular, observando vez que Bruenor é carinhoso, sensível e que realmente ama seus amigos e aliados, mas ele esconde esse coração suave atrás de rosnado e comportamento rude. Ele escolhe o ideal de justiça a partir da lista em background, observando que Bruenor acredita que ninguém está acima da lei.

Dada a sua história, ligação de Bruenor é óbvia: ele aspira recuperar algum dia o Salão de Mithral, sua terra natal, do dragão das sombras que expulsou os anões.

Seu defeito está ligada ao seu carinho, a natureza sensível - ele tem um fraco por órfãos e almas perdidas, levando-o a mostrar misericórdia, mesmo quando não merecem.

## 5. ESCOLHA EQUIPAMENTOS

Sua classe e background determinam o seu equipamento inicial, incluindo armas, armaduras e outros equipamentos de aventura. Anote estes equipamentos em sua ficha de personagem. Todos esses itens são detalhados no capítulo 5.

Em vez de levar o equipamento fornecido pelo sua classe e background, você pode comprar o seu equipamento inicial. Você tem um número de peças de ouro (po) para gastar com base em sua classe, como mostra o capítulo 5. Extensa lista de equipamentos, com preços, também aparecem nesse capítulo. Se quiser, você também pode ter uma bugiganga sem custo (consulte a tabela de bugiganga no final do capítulo 5).

O seu valor de Força limita a quantidade de equipamento que você pode carregar. Tente não comprar o equipamento com um peso total (em quilos) superior ao valor da sua força vezes 7. Capítulo 7 tem mais informações sobre a capacidade de carga.

### CLASSE DE ARMADURA

Sua Classe de Armadura (CA) representa o quanto bem seu personagem evita ser ferido em batalha. Coisas que contribuem para o seu CA incluem a armadura que você usa, o escudo que você carrega, e seu modificador de Destreza. Nem todos os personagens usam armaduras ou carregam escudos, no entanto.

Sem armadura ou um escudo, a CA do seu personagem é igual a  $10 + \text{seu modificador de Destreza}$ . Se o seu personagem usa uma armadura, leva um escudo, ou ambos, calcule o seu CA usando as regras no capítulo 5. Anote seu CA em sua ficha de personagem.

Seu personagem precisa ser proficiente com armaduras e escudos para vestir e usá-los de forma eficaz, e suas proficiências com armadura e escudo são determinados pela sua classe. Há desvantagens para usar uma armadura ou carregar um escudo, se você não tem a proficiência requerida, conforme explicado no capítulo 5.

Algumas magias e talentos de classe oferece uma forma diferente de calcular o seu CA. Se você tem várias características que lhe dão diferentes formas de calcular o seu AC, você escolhe qual usar.

### ARMAS

Para cada arma seu personagem empunha, calcule o modificador que você usa quando você atacar com a arma e os danos que lidam quando você bate.

Quando você faz um ataque com uma arma, você rolar um d20 e adicionar seu bônus de proficiência (mas

só se você está acostumado com a arma) e o modificador de habilidade apropriado.

- Para ataques com armas de combate, use seu modificador de Força para jogadas de ataque e danos. Uma arma que tem a propriedade de Delicada, como um florete, pode usar seu modificador de Destreza.

- Para ataques com armas de longo alcance, use o modificador de Destreza para jogadas de ataque e danos. Uma arma que tem a propriedade Arremesso, como um machado de mão, pode usar seu modificador de Força em seu lugar.

### CONSTRUÇÃO BRUENOR, PASSO 5

Bob anota o equipamento a partir da classe guerreiro e o Background herói popular. Seu equipamento inicial inclui cota de malha e um escudo, que se combinam para dar a Bruenor uma Classe de Armadura de 18.

Para armas de Bruenor, Bob escolhe um machado de batalha e dois machadinhas. Sua machado de batalha é uma arma corpo a corpo, de modo que Bruenor usa seu modificador de Força para seus ataques e danos. Seu bônus de ataque é o seu modificador de Força (+3), além de seu bônus de proficiência (+2), para um total de cinco. O dano do machado da batalha é 1d8 dano cortante, e Bruenor adiciona seu modificador de Força ao dano quando ele acerta, para um total de  $1d8 + 3$  de dano cortante. Ao lançar uma machadinha, Bruenor tem o mesmo bônus de ataque (machadinhas, como armas de arremesso, use força para ataques e danos), e a arma causa  $1d6 + 3$  dano cortante quando bate.



## 6. VAMOS JUNTOS

A maioria dos personagens de D&D não trabalham sozinhos. Cada personagem tem um papel dentro de um grupo, um grupo de aventureiros que trabalham em conjunto para um objetivo comum. Trabalho em equipe e cooperação melhoram muito as chances do seu grupo para sobreviver a muitos perigos nos mundos do D&D. converse com seus colegas jogadores e seu DM para decidir se seus personagens se conhecem, como eles se conheceram, e que tipos de missões o grupo pode realizar.

## ALÉM DO 1º NÍVEL

À medida que seu personagem vai em aventuras e supera desafios, ele ou ela ganha experiência, representada por pontos de experiência. Um personagem que chega a um ponto de experiência específico total, há avanços na sua capacidade. Este avanço é chamado de ganhar um nível.

Quando seu personagem ganha um nível, a sua classe, muitas vezes concede talentos adicionais, conforme detalhado na descrição da classe. Alguns desses talentos permitem que você aumente seus valores de habilidade, seja aumentando dois atributos em 1 ou aumentar um atributo em 2. Você não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20. Além disso, o bônus de proficiência aumenta em certos níveis para cada personagem.

Cada vez que você ganhar um nível, você ganha 1 Dado de Vida adicional. Role o dado de vida, adicione seu modificador de Constituição, e adicione o total no seu ponto de vida total. Alternativamente, você pode usar o valor fixo mostrado em sua classe, que é o resultado médio da rolagem de dados (arredondado para cima).

Quando seu modificador de Constituição aumenta em 1, o seu PV máximo aumenta em 1 ponto para cada nível que você já alcançou. Por exemplo, quando Bruenor atinge 8 nível como um guerreiro, ele aumenta seu valor de Constituição de 17 para 18, aumentando assim o seu modificador de Constituição de 3 para 4. Seu ponto máximo de vida aumenta em 8.

A tabela Avanço de Personagem resume o XP que você precisa para avançar nos níveis, desde o nível 1 até o nível 20, e o bônus de proficiência para um personagem desse nível. Consulte as informações na descrição de sua classe para ver que outras melhorias que você ganha a cada nível.

A tabela Avanço Personagem resume o XP que você precisa para avançar nos níveis, desde o nível 1 até o nível 20, e o bônus de proficiência para um personagem desse nível. Consulte as informações na descrição de seu caráter de classe para ver que outras melhorias que você ganha a cada nível.

## NÍVEIS DE JOGO

O sombreamento na tabela de Avanço de Personagem mostra os quatro níveis de jogo. Os níveis não têm quaisquer regras a eles associados; eles são uma descrição geral de como a experiência de jogo muda conforme os personagens ganham níveis.

Nos primeiros níveis (níveis 1 a 4), os personagens são aventureiros aprendiz. Eles estão aprendendo os talentos que os definem como membros das suas classes, incluindo os sabores das principais dos seus talentos de classe à medida que avançam (como Tradição Arcana de um mago ou Arquétipo Marcial de Guerreiro). As ameaças que eles enfrentarão são relativamente menores, geralmente representando um perigo para fazendas ou aldeias locais.

Na segunda divisão (níveis 5 a 10), os personagens começam a traçar seus caminhos. Muitos magos tem acesso a magias de nível 3 no início deste nível, cruzando um novo patamar de poder mágico com magias, como bola de

fogo e relâmpago. Neste nível, muitas classes que utilizam armas ganham a capacidade de fazer vários ataques em uma rodada. Esses personagens se tornaram importantes, enfrentando perigos que ameaçam cidades e reinos.

Na terceira divisão (níveis 11 a 16), personagens atingiram um nível de poder que os coloca muito acima da população normal e os torna especiais, mesmo entre os aventureiros. No 11º nível, muitos lançadores tem acesso a magias de nível 6, alguns dos quais criam efeitos anteriormente impossível para personagens. Outros personagens ganham características que lhes permitem fazer mais ataques ou fazer coisas mais impressionantes com esses ataques. Estes aventureiros poderosos muitas vezes confrontam ameaças à regiões inteiras e continentais.

Na quarta divisão (níveis 17 a 20), os personagens atingem o auge de suas características de classe, tornando-se arquétipos heróis (ou vilões) em seu próprio direito. O destino do mundo ou mesmo a ordem fundamental do multiverso pode estar em jogo durante suas aventuras.

## AVANÇO DE PERSONAGEM

Experiência	Nível	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
335.000	20	+6



# Capítulo 2: Raças



ma visita a uma das cidades grandes no mundo de Dungeons & Dragons - Águas Profundas, a Cidade Livre de Greyhawk, ou até mesmo a estranha Sigil, a Cidade das Portas - revelam os sentidos. Vozes tagarelam em inúmeras línguas diferentes. Os cheiros de cozido de diferentes cozinhas se misturam com os cheiros das ruas lotadas e falta de saneamento. Edifícios em estilos arquitetônicos e mírfide que exibem as diversas origens dos seus habitantes.

E as próprias pessoas - diferentes tamanhos, formas e cor, vestidos com um espectro estonteante de estilos e tons - representam muitas raças diferentes, de halflings diminutos e anões robustos para majestosamente belas elfas, misturando-se entre uma variedade de etnias humanas.

Espalhados entre os membros dessas raças mais comuns são os verdadeiros exóticos: um desmedido Dragonborn aqui, abrindo caminho por entre a multidão, e um astuto tiefling ali, à espreita nas sombras com malícia em seus olhos. Um grupo de gnomos ri como um deles ativa um brinquedo de madeira inteligente que se move por conta própria. Metade elfos e meio-orcs viver e trabalhar ao lado de seres humanos, sem totalmente pertencentes às raças de qualquer um dos seus pais. E lá, bem longe da luz do sol, é um drow solitário - um fugitivo da extensão subterrânea do Subterrâneo, tentando fazer o seu caminho em um mundo que teme a sua espécie.

Espalhados entre os membros dessas raças mais comuns existem verdadeiras raças exóticas: um corpulento Dragonborn abrindo caminho por entre a multidão, e um astuto tiefling à espreita nas sombras com malícia em seus olhos. Um grupo de gnomos ri quando um deles ativa um brinquedo de madeira inteligente que se move por conta própria. Meio-elfos e meio-orcs vivem e trabalham ao lado de seres humanos, sem pertencentes totalmente às raças de qualquer um dos seus pais. E lá, bem longe da luz do sol, é um drow solitário - um fugitivo da extensão do subterrâneo, tentando fazer o seu caminho em um mundo que teme a sua espécie.

## Escolhendo uma raça

Os seres humanos são os mais comuns no mundo da D&D, mas vivem e trabalhar ao lado de anões, elfos, halflings, e inúmeras outras espécies fantásticas. Seu personagem pertence a um desses povos.

Nem toda raça inteligente do multiverso é apropriado para um aventureiro controlado pelo jogador. Anões, elfos, halflings, e humanos são as raças mais comuns para produzir o tipo de aventureiros que compõem grupos típicos. Dragonborn, gnomos, meio-elfos, meio-orcs, e tieflings são menos comuns como aventureiros. Drow, um sub-raças elvica, também são incomuns.

A sua escolha de raça afeta muitos aspectos diferentes de seu personagem. Estabelece qualidades fundamentais que existem ao longo da carreira de aventuras do seu personagem. Ao tomar essa decisão, tenha em mente o tipo de personagem que você quer jogar. Por exemplo, um halfling pode ser uma boa escolha para um ladrão furtivo, um anão é um forte guerreiro, e um elfo pode ser um mestre de magia arcana.

Sua raça do personagem não só afeta seus valores de habilidade e características, mas também fornece as pistas para a construção de história de seu personagem. A descrição de cada raça neste capítulo inclui informações para ajudar você a interpretar um personagem daquela raça, incluindo personalidade, aparência física, características da sociedade, e as tendências raciais. Estes detalhes são sugestões para ajudar você a pensar sobre o seu personagem; os aventureiros

podem divergir bastante a norma para a sua raça. Vale a pena considerar por que seu personagem é diferente, como uma forma útil de pensar sobre o background e personalidade do seu personagem.

## TRAÇO RACIAL

A descrição de cada raça inclui características raciais que são comuns aos membros dessa raça. As seguintes entradas aparecem entre as características da maioria das raças.

## AJUSTE NO VALOR DE HABILIDADE

Cada raça aumenta um ou mais dos valores de habilidade de um personagem.

## IDADE

A entrada de idade observa a idade em que um membro da raça é considerada um adulto, bem como a vida útil esperada da raça. Esta informação pode ajudar a decidir quantos anos o seu personagem está no início do jogo. Você pode escolher qualquer idade para o seu personagem, o que poderia fornecer uma explicação para alguns dos seus valores de habilidade. Por exemplo, se você interpretar um personagem jovem ou muito velho, sua idade poderia explicar uma força particularmente baixa ou valor de Constituição, enquanto que a idade avançada poderia ser responsável por uma alta inteligência ou sabedoria.

## TENDÊNCIA

A maioria das raças têm tendências para certos alinhamentos, descritos aqui. Estes não são vinculativas para os personagens dos jogadores, mas, considerando por isso que seu anão é caótico, por exemplo, em desafio da sociedade anã que é leal pode ajudá-lo a definir melhor seu personagem.

## TAMANHO

A maioria das raças dos personagens são médios, uma categoria de tamanho que inclui criaturas que são de 1,2 a 2,4 metros de altura. Os membros de algumas raças são pequenas (entre 0,6 e 1,2 metros de altura), o que significa que certas regras do jogo afetá-los de forma diferente. A mais importante dessas regras é que os personagens pequenos têm dificuldade em empunhar armas pesadas, como explicado no capítulo 6.

## DESLOCAMENTO

A sua velocidade determina o quanto longe você pode mover-se ao viajar (Capítulo 8) e combate (capítulo 9).

## IDIOMAS

Em virtude da sua raça, seu personagem pode falar, ler e escrever certas línguas. Capítulo 4 lista das línguas mais comuns do multiverso D&D.

## SUB-RAÇAS

Algumas raças têm sub-raças. Os membros de uma sub-raça tem os traços da raça-mãe, além das características especificadas para a sua sub-raça. As relações entre os sub-raças variam significativamente de raça para raça e um mundo para outro. No cenário de campanha Dragonlance, por exemplo, anões da montanha e anões da colina vivem juntos como diferentes clãs de um mesmo povo, mas em Forgotten Realms, vivem distantes em reinos separados e chamam-se anões do escudo e anões de ouro, respectivamente.



## ANÃO

*“Hei, elfo!” Veio uma voz áspera familiar. Bruenor Mar-telo de Batalha caminhou até as costas de seu inimigo mor-to, desconsiderando o fato de que o pesado monstro estava caido em cima de seu amigo elfo. Apesar do desconfor-to, apontou para o longo nariz de anão, muitas vezes quebra-do, fazendo uma listra vermelha na barba, ainda queimada, embora como uma visão bem-vinda para Drizzt. “Sabia que ia encontrar-vos em apuros, é só tirar os olhos de vós!”*

R. A. Salvatore – O Fragmento de Cristal

Reinos ricos em antiga grandeza, salões esculpidas nas raízes das montanhas, o eco de picaretas e martelos em minas profundas e forjas ardentes, um compromisso com clã e tradição, e um ódio ardente de goblins e orcs - estas linhas comuns unem todos os anões.

## CURTO E GROSSO

Corajoso e resistente, anões são conhecidos como guerreiros hábeis, mineiros e trabalhadores de pedra e metal. Apesar de estar bem com menos de 1,5 metros de altura, anões são tão largo e compacto que pode pesar tanto quanto um humano quase meio metros mais alto. Sua coragem e resistência também são páreo para qualquer um dos povos de maior porte.

A pele dos anões varia de marrom profundo para uma tonalidade mais pálida tingida de vermelho, mas os tons mais comuns são marrom claro ou bronzeado, como certos tons de terra. Seus cabelos, são longos, mas em

estilos simples, é geralmente preto, cinza ou marrom, embora anões mais pálidos, muitas vezes têm cabelo ruivo. Anões machos valorizam suas barbas longas e preparadas cuidadosamente.

## MEMÓRIA LONGA, LONGOS RESENTIMENTOS

Anões pode viver mais de 400 anos, de modo que os mais antigos anões vivos muitas vezes lembram de um mundo muito diferente. Por exemplo, alguns dos anões mais antigos que vivem em Cidadela Felbarr (no mundo de Forgotten Realms) pode recordar o dia, a mais de três séculos atrás, quando orcs con-

quistaram a fortaleza e levaram para um exílio que durou mais de 250 anos. Esta longevidade concede-lhes uma perspectiva sobre o mundo que as raças de vida mais curta, como os seres humanos e halflings não possuem.

Anões são sólidos e duradouros como as montanhas que amam, resistindo à passagem dos séculos com a resistência estóica e pouca mudança. Eles respeitam as tradições de seus clãs, traçando sua ascendência de volta para a fundação de suas fortalezas mais antigas na juventude do mundo, e não abandonam essas tradições levemente. Parte dessas tradições é a devoção aos deuses dos anões, que defendem os ideais do trabalho diligente, habilidade na batalha, e devoção à força.

Individualmente anões são determinados e leais, fiel à sua palavra e decisivo na ação, às vezes ao ponto de teimosia. Muitos anões têm um forte senso de justiça, e eles são lentos para esquecer injustiças que sofreram. A injustiça feita a um anão é um mal feito a todo o clã do anão, então o que começa como caça de vingança a um anão pode se tornar uma rixa ao clã inteiro.

## CLÃS E REINOS

Reinos Anões estendem-se nas profundezas das montanhas, onde os anões garimpam gemas e metais preciosos e forjam itens maravilhosos. Eles amam a beleza e arte de metais preciosos e joias finas e, em alguns anões esse amor pode apodrecer em avareza. Seja qual for a riqueza que não podem encontrar em suas montanhas, eles ganham com o comércio. Eles não gostam de barcos, para isso eles contratam humanos comerciantes e halflings para frequentemente lidar com o comércio de bens dos anões ao longo das rotas marítimas. Membros de confiança de outras raças são bem-vindos em assentamentos anões, embora algumas áreas estão fora dos limites até mesmo para eles.

O chefe da unidade da sociedade anão é o clã, e os anões valorizam posição social. Mesmo anões que vivem longe de seus próprios reinos valorizar suas identidades de clãs e afiliações, reconhecer anões relacionados, e invocam o nome de seus antepassados em juramentos e maldições. Ser um "sem-clã" é o pior destino que pode acontecer a um anão.

Anões em outras terras são tipicamente artesãos, especialmente armeiros, ferreiros e joalheiros. Alguns tornam-se mercenários ou guarda-costas, muito procurado pela sua coragem e lealdade.

## DEUSES, OURO E CLÃ

Anões que ocupam a vida de aventuras podem ser motivados por um desejo de tesouro - para seu próprio bem, para uma finalidade específica, ou até mesmo de um desejo altruísta de ajudar os outros. Outros anões são dirigidos pelo comando ou a inspiração de uma divindade, um chamado direto ou simplesmente o desejo de trazer glória a um dos deuses anões. Clã e ancestralidade também são motivadores importantes. Um anão poderia tentar restaurar a honra perdida de um clã, vingar um mal antigo que seu clã sofreu, ou ganhar um novo lugar dentro do clã depois de ter sido exilado. Ou um anão pode procurar o machado que foi empunhado por um poderoso ancestral, perdido no campo de batalha séculos atrás.

### LENTO PARA CONFIAR

Anões conviver razoavelmente bem com a maioria das outras raças. "A diferença entre um conhecido e um amigo é cerca de cem anos," é um ditado anão que pode ser exagero, mas certamente aponta para o quanto difícil pode ser para um membro de uma raça de curta duração como os seres humanos para ganhar a confiança anões.

**Elfos.** "Não é sensato depender dos elfos. Sem falar que um elfo vai fazer a seguir; quando um martelo encontra a cabeça do orc, eles são tão propensos a começar a cantar como retirar uma espada. Eles são leviano e frívolo. Duas coisas a se dizer para eles, no entanto: Eles não têm muitos ferreiros, mas os que têm fazem o trabalho muito bem. E quando orcs e goblins vêm escorrendo para fora das montanhas, é bom ter um elfo em suas costas. Não é tão bom como um anão, talvez, mas sem dúvida eles odeiam os orcs, tanto quanto nós."

**Halflings.** "Claro, eles são um povo agradável. Mas mostre-me um herói halfling. Um império, um exército triunfante. Mesmo um tesouro feitos por mãos halfling. Nada. Como você pode levá-los a sério?"

**Humanos.** "Reserve um tempo para conhecer um ser humano, e até em seu leito de morte. Se você tiver sorte, ele tem parentes - uma filha ou neta, talvez - tenham as mãos e o coração tão bom quanto o dele. Isso é quando você pode fazer um amigo humano. É vê-los partir! Eles colocam o coração em alguma coisa, eles vão buscá-la, seja um tesouro de um dragão ou o trono de um império. Você tem que admirar esse tipo de dedicação, mesmo que ele entrem em apuros mais frequentemente do que o necessário."

## NOMES ANÃO

O nome de um anão é concedido pelo velho do clã, de acordo com a tradição. Cada nome dos anões adequadamente tem sido usado e reutilizado através das gerações. O nome de um anão pertence ao clã, não ao indivíduo. Um anão que abusa ou envergonha a um nome de clã perde o nome e é proibido por lei de usar o nome dos anões.

**Nomes masculinos:** Adrik, Alberich, Baern, Barend, Brott, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

**Nomes femininos:** Amber, Artin, Audhild, Bardrynn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

**Nomes do clã:** Balderk, Battlehammer, Brawnanvil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

## TRAÇOS ANÃO

Seu personagem anão tem uma variedade de habilidades inatas, parte integrante da natureza dos anões.

**Aumento Valor de habilidade.** Seu valor de Constituição aumenta em 2.

**Idade.** Anões amadurecer na mesma proporção, como seres humanos, mas eles são considerados jovens até que atinjam a idade de 50 anos, em média, vivem cerca de 350 anos.

**Tendência.** A maioria dos anões são leais, acreditando firmemente nos benefícios de uma sociedade bem ordenada. Eles tendem para o bem, com um forte senso de justiça e uma crença de que todo mundo merece compartilhar os benefícios de sociedade ordenada e justa.

**Tamanho.** Anões medem entre 1,20 a 1,50 metros de altura e média de cerca de 70 quilos. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 7,5 metros. Seu deslocamento não é reduzida por uso de armaduras pesadas.

**Visão no escuro.** Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior em condições de escuridão e pouca luz. Você pode ver na luz fraca num raio de 18 metros, como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza.

**Resistência dos Anões.** Você tem vantagem nos testes de resistência contra o veneno, e você tem resistência contra danos de veneno (explicado no capítulo 9).

**Treinamento de Combate Anão.** Você tem proficiência com o machado de batalha, machadinha, martelo de arremesso, e martelo de guerra.

**Proficiência em Ferramentas.** Você ganha proficiência com as ferramentas do artesão de sua escolha: Ferramentas de ferreiro, suprimentos de cervejeiro, ou ferramentas de pedreiro.

**Ligaçao com pedras.** Sempre que você faz um teste de Inteligência (História) relacionada com a origem de pedra, você é considerado proficiente na habilidade História e adiciona o dobro de proficiência para o teste, em vez de seu bônus normal de proficiência.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Anão. Anão está cheio de consoantes duras e sons guturais, e esse sotaque se espalha em qualquer outra língua que você fale.

**Sub-raça.** Duas principais sub raças de anões preenchem os mundos de D&D: anões da colina e anões da montanha. Escolha uma destas sub-raças.

### ANÃO DA COLINA

Como um anão da colina, você tem sentidos aguçados, a intuição profunda e notável capacidade de resistência. Os anões de ouro de Faerun em seu reino do sul são valentes anões da colina, assim como a Neidar exilado e o Klar aviltada de Krynn no cenário Dragonlance.

**Aumento no Valor de habilidade.** O seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

**Resistência dos Anões.** Seu ponto de vida máximo aumenta em 1, e aumenta em 1 cada vez que você ganhar um nível.

### ANÃO DA MONTANHA

Como um anão da montanha, você é forte e resistente, acostumado a uma vida difícil em terreno acidentado. Você é um pouco mais alto (para um anão), e tende a coloração mais clara. Os anões do escudo do norte de Faerun, bem como o clã Hylar dominante e do nobre clã Daewar de Dragonlance, são anões da montanha.

**Valor de habilidade Aumento.** Sua Força aumenta em 2.

**Treino Anão com Armadura.** Você tem proficiência com armaduras leves e médias.



## DRACONATO

*Seu pai estava no primeiro dos três degraus que levavam ao um portal imóvel. As escamas de seu rosto tinha ficado pálido em torno das bordas, mas Clanless Mehen ainda parecia como se pudesse lutar com um urso atroz sozinho. Sua familiar armadura foi, substituída por uma armadura de escamas de cor violeta, com traçados prateadas brilhantes. Havia um brasão no braço, bem como, a marca de alguma casa estrangeira. A espada em suas costas era a mesma, porém, o que ele tinha realizado antes de ter encontrado os gêmeos deixados enfaixados nas portas de Arush Vayem.*

*Por toda sua vida, Farideh sabia que ler o rosto de seu pai era uma habilidade que ela tinha tido a sorte de aprender. Um ser humano que não podiam detectar a mudança nos olhos de Havilar ou de certamente ver apenas a indiferença de um dragão. Mas a mudança de escalas, o arco de uma crista, o conjunto de seus olhos, a boca aberta de seus dentes - o rosto de seu pai faltava algo.*

*Mas cada escama desta vez, parecia completamente ainda a indiferença de um dragão, mesmo para Farideh.*

—Erin M. Evans, O Adversário

Nascido de dragões, como o próprio nome anuncia, os draconatos caminham orgulhosamente através de um mundo que os cumprimenta com incompreensão e medo. Moldada por deuses draconianos ou os próprios dragões, draconatos originalmente são provenientes de ovos de dragão como uma raça única, que combina os melhores atributos de dragões e humanóides. Alguns dos dragões são servos fiéis aos dragões verdadeiros, outros formam as fileiras de soldados em grandes guerras, e outros ainda encontram-se à deriva, sem vocação clara na vida.

### ORGULHOSOS PARENTES DRACRÔNICOS

Draconatos se parecem muito com os dragões ereto em forma humanoide, embora eles não possuam asas ou cauda. Os primeiros draconatos tiveram escamas de tons vibrantes combinando as cores de seus parentes dragão, mas gerações de cruzamentos criaram uma aparência mais uniforme. Suas pequenas e finas escamas são normalmente na coloração latão ou bronze, às vezes, variando a escarlate, ferrugem, ouro ou cobre-verde. Eles são altos e robustos, muitas vezes em pé meçam 2 metros de altura e pesando 130 quilos ou mais. Suas mãos

e pés são fortes, com garras com três dedos e um polegar em cada mão.

O sangue de um determinado tipo de dragão corre muito forte por alguns clãs draconatos. Estes draconatos muitas vezes exibem as escalas que correspondem mais de perto aqueles de seu ancestral dragão - vermelho, verde, azul ou branco, preto, dourado, prata, bronze, cobre ou bronze.

### CLÃS AUTOSSUFICIENTES

Para qualquer draconato, o clã é mais importante que a própria vida. Draconatos devem a sua devoção e respeito ao seu clã, acima de tudo, até mesmo os deuses. A conduta de cada draconato reflete sobre a honra de seu clã, e trazendo desonra para o clã pode resultar em expulsão e exílio. Cada draconato sabe seu posto e direitos dentro do clã, a honra exige a manutenção dos limites dessa posição.

A movimentação constante de auto aperfeiçoamento reflete a autossuficiência. Draconato possuem perícia e

excelência em todos os empreendimentos. Eles odeiam a falhar, e eles empenham-se ao extremos, antes de desistir de alguma coisa. Uma criatura draconiana detém o domínio de uma habilidade especial como um objetivo de vida. Membros de outras raças que compartilham o mesmo compromisso acham que é fácil ganhar o respeito de um draconatos.

Embora todos draconatos se esforçam para ser autossuficientes, eles reconhecem que a ajuda às vezes é necessário em situações difíceis. Mas a melhor fonte para esse tipo de ajuda é o clã, e quando um clã precisa de ajuda, ele se procuram em outro clã de draconatos antes de procurar ajuda de outras raças - ou mesmo dos deuses.

## NOMES DRACONATOS

Draconato tem nomes pessoais fornecidos no momento do nascimento, mas eles colocaram os seus nomes de clãs primeiramente como um sinal de honra. Um nome ou apelido de infância é muitas vezes usado entre companheiros de viagem como um termo descritivo ou um termo carinhoso. O nome pode se lembrar de um evento ou um hábito.

**Nomes Masculinos:** Arjhan, Balasar, Bharash, Donar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Sheddinn, Tarhun, Torinn

**Nomes Femininos:** Akra, Biri, Daar, Farideh, Harrann, Flavilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadgit

**Nomes de Infância:** Alpinista, Orelha dobrada, Saltador, Piedoso, Mordedor de Escudo, Zeloso

**Nome do Clã:** Clethinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendaror, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shesten-deliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

## TRAÇOS DRACONATO

Sua herança dracônica se manifesta em uma variedade de características que você compartilhar com outros draconatos.

**Aumento Valor de habilidade.** Seu valor de força aumenta 2, e seu Carisma aumenta em 1.

**Idade.** Jovens draconatos crescem rapidamente. Eles andam horas após a eclosão, atingem o tamanho e desenvolvimento de uma criança humana de 10 anos de idade aos 3 anos de idade e atingem a idade adulta por volta dos 15. Vivem em torno de 80.

**Tendencia.** Draconatos tendem aos extremos, fazendo uma escolha consciente para um lado ou para o outro na guerra cósmica entre o bem e o mal (representado por Bahamut e Tiamat, respectivamente). A maioria dos draconatos são bons, mas os que ficam do lado de Tiamat podem ser terríveis vilões.

**Tamanho.** Draconato são mais altos e mais pesados do que os seres humanos, de pé bem mais de 2 metros de altura e uma média de quase 120 quilos. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Sua velocidade base de caminhada é de 9 metros.

**Ancestrais dracônico.** Você tem ascendência draconiana. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestrais Dracônicos. O sopro e resistência a danos são determinadas pelo tipo de dragão, como mostrado na tabela.

**Sopro.** Você pode usar sua ação para exalar energia destrutiva. Sua ascendência draconiana determina o tamanho, forma e tipo de dano do sopro.

Quando você usa o seu sopro, cada criatura na área da baforada deve fazer um teste de resistência, o tipo é determinado pela sua ascendência draconiana. A CD para

este teste de resistência é igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. A criatura sofre 2d6 de dano se fracassar, e metade do dano em um sucesso. O dano aumenta para 3d6 no 6º nível, 4d6 no 11º nível e 5d6 no nível 16.

Depois de usar seu sopro, você não pode usá-lo novamente até que você completar um descanso curto ou longo.

**Resistência a Dano.** Você tem resistência ao tipo de dano associado à sua ascendência draconiana.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Dracônicos. Dracônicos é pensado para ser uma das línguas mais antigas e é frequentemente utilizado no estudo da magia. A linguagem soa duro para a maioria das outras criaturas e inclui numerosas consoantes duras e sibilantes.

## ANCESTRAL DRACÔNICO

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

## RAÇAS INCOMUNS

O Draconato e o resto as raças neste capítulo são incomuns. Eles não existem em todos os mundos de D&D, e até onde eles são encontrados, eles são menos difundida do que anões, elfos, halflings e humanos.

Nas cidades cosmopolitas do multiverso D&D, a maioria das pessoas dificilmente olham duas vezes para os membros de raças mais exóticas. Mas as pequenas cidades e aldeias que salpicam a paisagem é diferente. As pessoas comuns não estão acostumados a ver os membros desses raças, e eles reagem em conformidade.

**Draconato.** É fácil supor que um draconato é um monstro, especialmente se as suas escamas traírem uma herança cromática. Principalmente se o draconato começar a soprar fogo e causar destruição, porém, as pessoas tendem a reagir com cautela ao invés de fugir com medo.

**Gnomos.** Não apresentam uma ameaça e podem rapidamente desarmar a suspeita com seu bom humor. As pessoas comuns são muitas vezes curioso sobre gnomos, provavelmente nunca tenha visto um antes, mas eles raramente são hostis ou hajam com medo.

**Meio Elfo.** Apesar de muitas pessoas nunca terem visto um meio-elfo, praticamente todo mundo sabe que eles existem. Chega a ser estranho, pois meio-elfos são seguido por fofoca e olhares roubados em toda áreas públicas, ao invés de qualquer confronto ou curiosidade aberta.

**Meio Orc.** Geralmente é seguro supor que um meio-orc é agressivo e rápidos a raiva, para que as pessoas observam um meio-orc desconhecido. Os comerciantes pode disfarçadamente esconder bens valiosos ou frágeis quando um meio-orc vem, e as pessoas lentamente assumam que vai sair uma luta em breve na taberna.

**Tiefling.** Meio-orcs são recebidos com um cuidado prático, mas tieflings são o tema do medo sobrenatural. O mal de sua herança é claramente visível em suas características, pois um tiefling poderia muito bem ser um demônio diretamente dos Nove Infernos. Tanto que a maioria das pessoas fazem sinais prevenindo a aproximação do Tiefling, ou atravessam a rua para evitar passar perto, ou fechar as portas da loja ou taverna antes de um tiefling pode entrar.



## ELFO

*“Eu nunca imaginei que tamanha beleza existisse”  
Lua Dourada disse suavemente. Marchar durante o dia tinha sido difícil, mas a recompensa no final foi além de seus sonhos. Os companheiros estavam no alto de um penhasco sobre a cidade lendária de Qualinost.*

*Quatro torres esbeltas crescem dos cantos da cidade como eixos brilhantes, suas brilhantes pedras brancas de mármore com brilho prateado. Graciosos arcos, mergulhando de torre em torre, subindo pelo ar. Feito por antigos ourives anões, elas eram fortes o suficiente para suportar o peso de um exército, mas elas pareciam tão delicadas que uma ave sobre elas poderiam derrubar tudo. Estes arcos brilhantes eram apenas os limites da cidade; não havia nenhum muro ao redor de Qualinost. A cidade élfica abriu seus braços carinhosamente à região selvagem.*

—Margaret Weis & Tracy Hickman,  
Dragões do Crepúsculo de Outono

Elfos são um povo mágico da graça sobrenatural, que vivem no mundo, mas não inteiramente parte dela. Eles vivem em lugares de beleza etérea, no meio de florestas antigas ou em torres prateadas brilhando com a luz das fadas, onde a música suave deriva através do ar e fragrâncias suaves flutuar pela brisa. Elfos amam a natureza e magia, arte e artística, música e poesia, e as coisas boas do mundo.

### ESBELTO E GRACIOSO

Com seus traços sobrenatural e gracioso, elfos parecem assustadoramente belo para os seres humanos e membros de muitas outras raças. Eles são um pouco menor que os seres humanos, em média, variando de 1,50 a 1,70mt. Eles são mais delgados do que os seres humanos, pesando apenas de 40 a 60kg. Machos e fêmeas são quase da mesma altura, e os machos são apenas um pouco mais pesados do que as fêmeas.

A coloração élfica abrange a faixa normal humana e também inclui pele em tons de cobre, bronze, e quase branco-azulada, cabelo verde ou azul, e olhos como piscinas de ouro líquido ou prata. Elfos não têm pelos facial e pouco corporal. Eles preferem roupas elegantes em cores brilhantes, e eles gostam de joia simples, mas linda.

### UMA PERSPECTIVA ATEMPORAL

Elfos podem viver mais de 700 anos, dando-lhes uma perspectiva mais ampla sobre os acontecimentos que possam parecer problema para raças de vida curta. Eles são mais divertidos do que animado, e mais propensos a ser curiosos que gananciosos. Eles tendem a permanecer indiferente e imperturbável por casos insignificante. Porém ao perseguir um objetivo, se aventurar em uma missão ou aprender uma nova habilidade ou arte, elfos pode ser focados e implacáveis. Eles são lentos para fazer amigos e inimigos, e ainda mais lento para esquecerem e insultos graves com vingança.

Assim como os galhos de uma árvore jovem, elfos são flexíveis em face do perigo. Eles confiam na diplomacia e compromisso para resolver as diferenças antes de partirem para a violência. Eles têm sido conhecidos por recuar em invasões de suas casas na floresta, confiantes de que podem simplesmente esperar os invasores partirem. Mas quando surge a necessidade, elfos revelam um lado marcial severo, demonstrando habilidade com a espada, arco, e estratégia.

## ESCONDIDAS NO REINO DA FLORESTA

A maioria dos elfos habitam em aldeias florestais pequenas escondidas entre as árvores. Elfos caçam, recolhem alimentos, e cultivam vegetais, e sua habilidade em magia lhes permitem sustentar-se sem a necessidade de preparar e arar a terra. Eles são talentosos artesãos, fabricam roupas finas trabalhadas e objetos de arte. Seu contato com estrangeiros é geralmente limitada, embora alguns elfos aceitem visitas para negociar itens artesanais em metais (eles não têm nenhum interesse na mineração).

Elfos encontrados fora de suas próprias terras são comumente viajantes menestréis, artistas ou sábios. Humanos nobres competem pelos serviços de instrutores elfos para ensinar esgrima ou magia para seus filhos.

## EXPLORAÇÃO E AVENTURA

Elfos assumir aventurar por luxúria. Uma vez que eles possuem longa vida, eles podem desfrutar de séculos de exploração e descoberta. Eles não gostam do ritmo da sociedade humana, que é regida no dia a dia, mas em constante mutação ao longo de décadas, assim que encontram carreiras que lhes permitem viajar livremente e definir seu próprio ritmo. Elfos também desfrutam em exercer sua habilidade marcial ou ganhando maior poder mágico, e se aventurar lhes permite fazê-lo. Alguns elfos podem se juntar com os rebeldes lutando contra a opressão, e outros podem se tornar campeões de causas morais.

## NOME ELFO

Elfos são considerados filhos até que eles se declaram adultos, algum tempo depois do centésimo aniversário, e antes deste período, eles são chamados por nomes de crianças.

Em declaração à idade adulta, um elfo seleciona um nome de adulto, embora aqueles que ele ou ela usava como um jovem pode continuar a usar. Nome adulto de cada Elfo é uma criação única, embora possa refletir os nomes dos indivíduos respeitados, ou de outros membros da família. Existe pouca distinção entre nomes masculinos e nomes femininos; os agrupamentos aqui refletem tendências gerais apenas. Além disso, cada elfo tem um nome de família, normalmente uma combinação de outras palavras élficas. Alguns elfos viajam entre os seres humanos e traduzem seus nomes de família para comum, mas outros mantêm a versão élfica.

**Nomes Infantis:** Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Sai, Syllin, Thia, Vall

**Nomes masculinos Adulto:** Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellois, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

**Nomes femininos Adulto:** Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethryonna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

**Nomes de Família (comum):** Amakiir (Flor de Gema), Amastacia (Flor de Estrela), Galanodel (Sussurro da Lua), Holimion (Diamante de Orvalho), Ilphelkiir (Florescer), Liadon (Prata da Fronda), Meliamne (Calcanhar de Carvalho), Nai'lo (Brisa da Noite), Siannodel (Ribeiro da Lua), Xiloscient (Pétola Dourada)

## ARROGANTE, MAS GRACIOSOS

Embora possam ser arrogante, elfos são geralmente graciosos mesmo para aqueles que ficam aquém de suas expectativas - o que é a maioria dos não-elfos. Ainda assim, eles podem encontrar o bem em qualquer pessoa.

**Anões.** "Anões são maçantes, imbecis desajeitado. Mas o que falta em humor, sofisticação e boas maneiras, eles formam em valor. E eu devo admitir, seus melhores ferreiros produzir arte que aborda a qualidade dos elfos."

**Halflings.** "Halflings são pessoas de prazeres simples, e isso não é uma qualidade de escárnio. Eles são boa gente, eles cuidam uns dos outros e cuidar dos jardins, e eles têm se provado mais difícil do que parece quando surge a necessidade."

**Humanos.** "Tudo é pressa, sua ambição e unidade para realizar algo antes de suas vidas breves passar - os empreendimentos humanos parecem tão fútil às vezes. Mas depois que você olhar para o que eles têm feito, e você tem que apreciar as suas realizações. Só eles podem desacelerar e aprender um pouco de refinamento."

## TRAÇOS ELFO

Seu personagem elfo tem uma variedade de habilidades naturais, o resultado de milhares de anos de refinamento élfico.

**Aumento Valor de habilidade.** Sua destreza aumenta em 2.

**Idade.** Embora elfos atingem a maturidade física mais ou menos na mesma idade que os seres humanos, o entendimento dos elfos da idade adulta vai além do crescimento físico para abranger experiência mundana. Um elfo tipicamente afirma idade adulta e um nome de adulto em torno de 100 anos de idade e pode viver até os 750 anos de idade.

**Tendência.** Elfos amam a liberdade, variedade e auto expressão, de modo que se inclinam fortemente para os aspectos mais suaves do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade dos outros, bem como a sua própria, e eles são mais bom do que mal. Os Drows são uma exceção; seu exílio no Subterrâneo fez-lhes perigoso. Drows são mais mal do que bom.

**Tamanho.** Elfos variam de menos de 1,50 a 1,70 metros de altura. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Sua velocidade base é de 9 metros.

**Visão no escuro.** Acostumado aos crepúsculos na floresta e do céu noturno, você tem uma visão superior em condições de escuridão e pouca luz. Você pode ver na luz fraca 18 metros de você, como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza.

**Sentidos aguçados.** Você tem proficiência na perícia Percepção.

**Fadas Ancestrais.** Você tem vantagem nos testes de resistência contra encantamento, e magias não pode colocá-lo para dormir.

**Transe.** Os elfos não precisam dormir. Em vez disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconsciente, durante 4 horas por dia. (A palavra comum para tal meditação é "transe".) Durante a meditação, você pode sonhar de certa maneira; tais sonhos são realmente exercícios mentais que se tornaram reflexivo através de anos de prática. Depois de descansar, desta forma, você ganha o mesmo benefício que um ser humano a partir de 8 horas de sono.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e élfico. Élfico é fluido, com entonações sutis e gramática complexa. Literatura élfica é rica e variada, e as suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem a sua língua, para que possam adicionar baladas élficas ao seu repertório.

**Sub-raça.** Antigas divisões entre os povos élficos resultou em três sub-raças principais: Alto elfoss, elfos da floresta e elfos negros, que são comumente chamados de drow. Escolha uma destas sub-raças. Em alguns mundos, estas sub-raças são ainda mais dividido (como os elfos do sol e elfos da lua de Forgotten Realms), então se você quiser, você pode escolher uma sub-raça mais estreita.

## ALTO ELFO

Como um alto elfo, você tem uma mente afiada e um domínio de pelo menos os princípios da magia. Em muitos dos mundos do D&D, existem dois tipos de altos elfos. Um tipo (que inclui os elfos cízentos e elfos do vale de Greyhawk, o silvanesti de Dragonlance, e os elfos do sol de Forgotten Realms) eles são arrogantes e reclusos, julgando-se superior aos não-elfos e até mesmo outros elfos. O outro tipo (incluindo os altos elfos de Greyhawk. Qualinesti de Dragonlance, e os elfos da lua de Forgotten Realms) são mais comuns e mais amigável, e frequentemente encontrados entre os seres humanos e outras raças.

Os elfos do sol de Faerun (também chamados de elfos dourados) tem pele bronze e cabelo de cobre, preto ou loiro dourado. Seus olhos são dourado, prateado ou preto. Elfos da lua (também chamados de elfos prateados ou elfos cinza) são muito mais pálidos, com pele de alabastro por vezes tingida de azul. Eles têm muitas vezes cabelo preto, azul ou branco-prateada, mas vários tons de loiro, marrom e vermelho não são incomuns. Seus olhos são azuis ou verdes e salpicados de dourado.

**Aumento Valor de habilidade.** O seu valor de Inteligência aumenta em 1.

**Treinamento com armas.** Você tem proficiência com a espada longa, espada curta, arco curto e arco longo.

**Truque.** Você conhece um truque a sua escolha a partir da lista de magias do mago. A inteligência é a sua capacidade de conjuração para ele.

**Idioma Extra.** Você pode falar, ler e escrever uma língua extra de sua escolha.

## ELFOS DA FLORESTA

Como um elfo da floresta, você tem sentidos aguçados e intuição, e seus pés levá-lo rapidamente e furtivamente através de suas florestas nativas. Esta categoria inclui os elfos selvagens (grugach) de Greyhawk e Kagonesti de Dragonlance, assim como as raças chamadas de elfos da floresta em Greyhawk e Forgotten Realms. Em Faerun, elfos da floresta (também chamados de elfos selvagens, elfos verdes, ou elfos da floresta) são reclusos e desconfiados dos não-elfos.

Pele dos elfos da floresta tende a ter a tonalidade cobreada, às vezes com traços de verde. O cabelo tende para pardos e negros, mas é ocasionalmente loiros ou cor de cobre. Seus olhos são verdes, marrom ou cor de avelã.

**Aumento Valor de habilidade.** O seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

**Treinamento com armas.** Você tem proficiência com a espada longa, espada curta, arco curto e arco longo.

**Passo Largo.** Sua velocidade base é 10,5 metros.

**Máscara Selvagem.** Você pode tentar se esconder, mesmo quando você está apenas levemente obscurecido por vegetação, chuva forte, queda de neve, nevoeiro e outros fenômenos naturais.

## ELFO NEGRO (DROW)

Descendente de uma sub-raça de pele escura, os elfos drow foram banidos do mundo da superfície para seguir a deusa Lolth para o caminho do mal e da corrupção. Agora eles têm construído a sua própria civilização nas profundezas do Subterrâneo, modelado após o Caminho de Lolth. Também chamados de elfos negros, os drow

têm a pele preta que lembra a obsidiana e cabelo branco ou amarelo pálido. Eles geralmente têm os olhos muito claros (tão pálida que são confundido com branco) e tons de lilás, prata, rosa, vermelho e azul. Eles tendem a ser menores e mais leves do que a maioria dos elfos.

Aventureiros Drow são raros, e a raça não existe em todos os mundos. Verifique com o Mestre dos Magos para ver se você pode jogar com um personagem drow.

**Aumento Valor de habilidade.** O seu valor de Carisma aumenta em 1.

**Treinamento com armas.** Você tem proficiência com sabre, espada curta e besta de mão.

**Visão superior no escuro.** Sua visão no escuro tem um raio de 36 metros.

**Sensibilidade a luz solar.** Você tem desvantagem nas jogadas de ataque e no teste de Sabedoria (percepção), que depende da visão quando você, está na luz solar direta.

**Magia Drow.** Você sabe o truque luz dançantes. Quando você chegar ao 3º nível, você pode conjurar a magia fogo das fadas uma vez por dia. Quando você chegar a 5º nível, você também pode lançar escuridão uma vez por dia. Carisma é a sua habilidade de conjuração para essas magias.

## A ESCURIDÃO DO DROW

Se não fosse por uma exceção de renome, a raça dos drow seria universalmente injuriado. Para a maioria, eles são uma raça de demônio saqueadores - adorando que habita as profundezas do subterrâneo, surgindo apenas nas noites mais negras para pilhar e matar os habitantes da superfície que eles desprezam. Sua sociedade é depravada e preocupada com o favor de Lolth, a deusa aranha, que promove assassinato e extermínio de famílias inteiras por disputa de posição.

No entanto, um drow, pelo menos, quebrou o molde. No mundo de Forgotten Realms, Drizzt Do'Urden, guarda a Floresta do Norte, ele já provou a sua qualidade como um bom coração defensor dos fracos e inocentes. Rejeitando a sua herança e a deriva em um mundo que olha para ele com terror e repugnância, Drizzt é um modelo para aqueles poucos drow que seguem seus passos, tentando encontrar uma vida para além da sociedade do mal de suas casas Subterrâneas.

Drow crescem acreditando que as raças da superfície são inferiores, sem valor, exceto como escravos. Drows que desenvolvem uma consciência ou acham que é necessário cooperar com membros de outras raças têm dificuldade em superar o preconceito, especialmente quando eles são tão frequentemente recebidos com ódio.





## GNOMO

*Magros e de cabelos louros, pele castanha e seus olhos um turquesa surpreendente, Burgell ficou a metade da altura de Aeron e teve que subir em um banquinho para olhar pelo olho mágico. Como a maioria das habitações em Oeble, os cortiços tinham sido construídos para os seres humanos, e residentes menores lidam com o constrangimento da melhor forma possível.*

*Mas pelo menos a grandeza relativa da residência deu espaço para Burgell mexer nas engrenagens da porta. A sala da frente era a sua oficina, e continha uma miscelânea desconcertante de ferramentas: martelos, cincelos, serras, gazuas, lentes coloridas, lupa de joalheiro, e frascos de ingredientes e pó e misturas para lançar feitiços. Um gato cinzento gordo, familiar do mago, estava deitado em cima de um grimoire. Ele abriu os olhos, deu uma olhada desdém em Aeron, em seguida, voltou a dormir.*

—Richard Lee Byers, *O Buquê Preto*

Um zumbido constante das atividades ocupa as tocas e bairros onde gnomos ou suas comunidades vivem. Sons mais altos pontuam o zumbido: a rolagem de engrenagens de moagem aqui, uma explosão menor ali, um grito de surpresa ou triunfo, e principalmente gargalhadas. Gnomos tem prazer na vida, curtindo cada momento de invenção, exploração, investigação, criação e jogo.

## EXPRESSÃO VIBRANTE

Energia e entusiasmo de um gnomo para a vida brilha através de cada centímetro de seu corpo minúsculo. Gnomos medem em média 1 metro de altura e pesam 20 quilos. Seus rostos beges ou marrom são geralmente adornados com sorrisos largos (debaixo de seus narizes prodigiosos), e seus olhos brilhantes, que brilham de emoção.

Seu cabelo loiro tem uma tendência a ficar arrepiado em todas as direções, como se manifestando interesse insaciável do gnomo em tudo ao seu redor.

A personalidade de um gnomo é escrita com letras grandes em sua aparência. Barba de um gnomo, em contraste com seu cabelo selvagem, é mantida cuidadosamente aparada, mas muitas vezes estilizado em garfo ou aparada. Roupas de um gnomo, embora geralmente feito em tons de terra, é elaboradamente decorados com bordados, estampagem, ou jóias brilhantes.

## ENCANTADA DEDICAÇÃO

Mesmo que os gnomos estejam preocupados, estar vivo é uma coisa maravilhosa, e eles espremem cada gota de prazer dos seus 3 a 5 séculos de vida. Os seres humanos podem se perguntar sobre ficar entediado ao longo de uma vida tão longa, e elfos levam muito tempo para saborear as belezas do mundo em seus longos anos, mas os gnomos parecem preocupar-se que, mesmo com todo esse tempo, eles não possam obter em suficiente as coisas que eles querem fazer e ver.

Gnomos falam como se eles não pudesse deixar os pensamentos fora de suas cabeças. Mesmo que eles oferecem idéias e opiniões sobre uma variedade de assuntos, eles ainda conseguem ouvir atentamente os outros, adicionando as exclamações adequadas de surpresa e apreciação ao longo do caminho.

Embora gnomos amem piadas de todos os tipos, especialmente trocadilhos e brincadeiras, eles são tão dedicados a tarefas mais sérias que estejam realizando. Muitos gnomos são engenheiros qualificados, alquimistas, funileiros e inventores. Eles estão dispostos a cometer erros e rir de si mesmos no processo de aperfeiçoar o que eles fazem, tendo corajosos (por vezes imprudentes) sonhos grandes.

## TOCAS BRILHANTES

Gnomos fazem suas casas em zonas arborizadas, montanhosas. Eles vivem no subsolo, mas obtém mais ar fresco do que anões, aproveitando a natureza, o mundo, vivendo na superfície sempre que podem. Suas casas são bem escondidas para tanto a construção é inteligente e com simples ilusões. Os visitantes que são bem-vindos são rapidamente levados para as brilhantes e quentes tocas. Aqueles que não são bem-vindos é improvável que encontram as tocas em primeiro lugar.

Gnomos que se estabelecem em terras humanas são comumente de joalheiros, engenheiros, sábios ou funileiros. Algumas famílias humanas retêm tutores gnomo, garantindo que os seus alunos desfrutem de uma mistura

de aprendizagem séria e prazer. Um gnomo pode ensinar várias gerações de uma mesma família humana ao longo de sua longa vida.

## NOMES GNOMO

Gnomos amam nomes, e a maioria tem umas meia dúzia ou mais. A mãe de um gnomo, o pai, o mais velho do clã, tias, tios e cada um dá o gnomo um nome e vários apelidos, que podem ou não ficar ao longo do tempo. Nomes Gnomos são tipicamente variantes dos nomes de antepassados ou parentes distantes, embora alguns são puramente novas invenções. Ao lidar com os seres humanos e outras raças que acham "entupido" sobre os nomes, um gnomo aprende a usar não mais que três nomes: um nome pessoal, um nome de clã, e um apelido divertido de dizer.

**Nomes masculinos:** Alston, Alvyn, Boddylock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

**Nomes femininos:** Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

**Nomes Clan:** Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

**Apelidos:** Aleslosh, Ashhearth, Badger, Cloak, Doublelock, Filchbatter, Fnipper, Ku, Nim, Oneshoe, Pock, Sparklegem, Stumbleduck

## VENDO O MUNDO

Curioso e impulsivo, gnomos podem se aventurar como uma forma de ver o mundo, ou pelo amor de explorar. Como os amantes de jóias e outros artigos finos, alguns gnomos se aventuram como um rápido e perigoso caminho para a riqueza. Independentemente do que lhes estimula a aventura, os gnomos que adotam esse modo de vida para suprir o prazer com isso, como eles fazem fora de qualquer outra atividade que se comprometem. A vezes, para o grande desgosto de seus companheiros de aventura.

## TRAÇOS GNOMO

Seu personagem gnomo tem certas características em comum com todos os outros gnomos.

**Aumento Valor de Habilidade.** Sua inteligência aumenta em 2.

**Idade.** Gnomos amadurecem na mesma proporção dos seres humanos, e são esperados para se estabelecer em uma vida adulta com cerca de 40 anos de idade. Eles podem viver de 350 a quase 500 anos.

**Tendência.** Os gnomos são na maioria das vezes é bom. Aqueles que prestam para com a lei são sábios, engenheiros, pesquisadores, estudiosos, pesquisadores ou inventores. Aqueles que prestam para o caos são meneiros, malandros, andarilhos, ou joalheiros fantasiosas. Os gnomos são de bom coração, e até mesmo os malandros entre eles são mais brincalhões do que vicioso.

**Tamanho.** Os gnomos medem entre 0,9 a 1,2 metros de altura, cerca de 18kg. Seu tamanho é pequeno.

**Deslocamento.** Sua velocidade base de passeio é de 7,5 metros.

**Visão no Escuro.** Acoostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior em ambiente escuro e pouca luz. Você pode ver na luz fraca dentro de 18 metros de você, como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza.

**Astúcia Gnomo.** Você tem vantagem em todos os teste de resistência contra magia.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Gnômico. A linguagem Gnômico, usa o alfabeto anão, e é famosa por seus tratados técnicos e seus catálogos de conhecimento sobre o mundo natural.

**Sub-raça.** Duas sub-raças de gnomos são encontrados entre os mundos do D&D: gnomos da floresta e gnomos da rocha. Escolha uma destas sub-raças.

## GNOMO DA FLORESTA

Como um gnomo da floresta, você tem um dom natural para a ilusão e rapidez inerente a discrição. Nos mundos de D&D, gnomos da floresta são raros e secreto. Eles se reúnem em comunidades escondidas nas florestas, utilizando ilusões e truques para esconder-se de ameaças ou mascarar a sua fuga sem serem detectados. Gnomos da floresta tendem a ser amigável com outros bons espíritos da floresta, e eles consideram elfos e fadas como seus mais importantes aliados. Estes gnomos também possuem amizade com pequenos animais da floresta e dependem deles para obter informações sobre ameaças que possam rondar suas terras.

**Aumento Valor de habilidade.** O valor de Destreza aumenta em 1.

**Ilusionista Natural.** Você sabe o truque de ilusão menor. Inteligência é sua habilidade de conjuração para ele.

**Falar com pequenos animais.** Através de sons e gestos, você pode se comunicar com idéias simples, com pequenos ou animais menores. Gnomos da floresta amam animais e muitas vezes mantêm esquilos, texugos, coelhos, toupeiras, pica-paus e outras criaturas como animais de estimação.

## GNOMO DA ROCHA

Como um gnomo da rocha, você tem uma criatividade natural e rusticidade além de outros gnomos. A maioria dos gnomos nos mundos de D&D são gnomos da rocha, incluindo os gnomos funileiro do cenário Dragonlance.

**Aumento Valor de habilidade.** Seu valor de Constituição aumenta em 1.

**Conhecimento de Artífice.** Sempre que você faz um teste de Inteligência (História) relacionados com itens mágicos, objetos alquímicos, ou dispositivos tecnológicos, você pode adicionar duas vezes o seu bônus de proficiência, em vez de qualquer bônus de proficiência que se aplicaria normalmente.

**Funileiro.** Você tem proficiência com ferramentas de artesão (ferramentas de funileiro). Usando essas ferramentas, você pode gastar uma hora e um valor de 10 gp em materiais para a construção de um dispositivo de corda minúsculo (AC 5, 1 hp). O dispositivo deixa de funcionar depois de 24 horas (a menos que você gasta uma hora repará-lo para manter o funcionamento do dispositivo), ou quando você usa sua ação para desmantelá-lo; neste momento, você pode recuperar os materiais usados para recriá-lo. Você pode ter até três desses dispositivos ativos ao mesmo tempo.

Quando você criar um dispositivo, escolha uma das seguintes opções:

**Brinquedo de corda.** Este brinquedo é um animal de corda, monstro, ou pessoa, como um sapo, rato, pássaro, dragão, ou soldado. Quando colocada no chão, o brinquedo se move 1,5 metros em cada um de seus turnos em uma direção aleatória. Ele faz barulhos como apropriado para a criatura que ele representa.

**Isqueiro.** O aparelho produz uma chama em miniatura, que pode ser usada para acender uma vela, a tocha ou fogeira. Utilizar o dispositivo requer sua ação.

**Caixa de Música.** Quando aberto, esta caixa toca uma música a um volume moderado. A caixa para de tocar quando chega o fim da música ou quando ela é fechada.



## HALFLING

Régis, o halfling, o único de sua espécie num raio de centenas de milhas, prendeu os dedos por trás da cabeça e recostou-se contra a capa musgosa do tronco da árvore. Régis era baixo, mesmo para os padrões de sua diminuta raça, e a lanugem de suas madeixas castanhas e encaracoladas mal ultrapassava a marca de um metro. Mas a barriga alargava-se abundantemente, devido a seu amor por uma boa refeição — ou várias delas, dependendo das oportunidades que se apresentassem. O galho retorcido que lhe servia como vara de pesca erguia-se acima dele, seguro entre dois dos seus peludos dedos do pé, e inclinava-se sobre as águas plácidas do lago, perfeitamente espelhado na superfície vítreia do Maer Dualdon.

-R. A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

O conforto de casa são o objetivo da maioria dos halflings: um lugar para viver em paz e sossego, longe de monstros saqueadores e choques de exércitos; um fogo ardente e uma refeição generosa; bebida fina e boa conversa. Embora alguns halflings vivam seus dias em remotas comunidades agrícolas, outros formam bandos nômades que viajam constantemente, atraídos pela estrada aberta e o horizonte amplo para descobrir as maravilhas de novas terras e povos. Mas mesmo esses halflings andarilhos amam a paz, a comida, uma lareira, e uma casa, mesmo que essa casa possa ser uma carroagem, empurrada ao longo de uma estrada de terra, ou uma balsa flutuando rio abaixo.

### PEQUENOS E PRÁTICOS

Os pequenos halflings sobrevivem em um mundo cheio de criaturas grandes, evitando serem notadas ou, evitando confrontos diretos. Com, no máximo, 1 metro de altura, parecem relativamente inofensivos e assim conseguiram sobreviver durante séculos na sombra dos impérios e nas margens de guerras e conflitos políticos. Eles tendem a ser robustos, pesando entre 18 e 20 quilos.

Pele dos Halflings varia do bronzeado ao pálido com um elenco corado, e seu cabelo é geralmente castanho e ondulado. Eles têm olhos castanhos ou avelã. Halfling machos frequentemente ostentam longas costeletas, mas barbas são raras entre eles e bigodes mais ainda. Eles gostam de usar roupas simples, confortáveis e práticos, favorecendo cores brilhantes.

Praticidade Halfling se estende para além da roupa. Eles estão preocupados com as necessidades básicas e os prazeres simples e não são imclinados para ostentação. Até mesmo o mais rico dos halflings mantém seus tesouros trancados em um porão em vez de expor para que todos possam ver. Eles têm um talento especial para encontrar a solução mais simples para um problema, e têm pouca paciência para impaciência.

### AMÁVEIS E CURIOSOS

Halflings são um povo afável, caloroso e alegre. Eles apreciam os laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e da casa, acalentando poucos sonhos de ouro e glória. Mesmo os aventureiros que existem entre eles normalmente aventuram-se no mundo por razões de comunidade, amizade, desejo de viajar, ou curiosidade. Eles amam descobrir coisas novas, até mesmo as mais simples, tais como uma comida exótica ou um estilo estranho de vestuário.

Halflings são facilmente movidos pela piedade e detestam ver qualquer ser vivo sofrer. Eles são generosos, partilhando alegremente o que eles possuem, mesmo em tempos de vacas magras.

### MISTURANDO-SE NA MULTIDÃO

Halflings são adeptos em viver em comunidades de humanos, anões ou elfos, tentando provarem-se valiosos e bem-vindos. A combinação de sua inherente furtividade e sua natureza modesta ajuda os halflings a evitar uma atenção indesejada. Os halflings trabalham facilmente com os outros, e eles são leais a seus amigos, sendo eles halflings ou não. Eles podem demonstrar uma notável

ferocidade quando seus amigos, familiares, ou comunidades estão ameaçadas.

## JOVIALIDADE PASTORIL

A maioria dos halflings vivem em comunidades pequenas e pacíficas com grandes fazendas e bosques preservados. Eles nunca construíram um reino próprio, ou mesmo dominaram muitas terras além de seus tranquilos condados. Eles não reconhecem qualquer tipo de nobreza ou realeza por conta própria, em vez disso, aconselham-se com os anciões de suas famílias para guiá-los. As famílias preservam suas maneiras tradicionais à despeito da ascensão e queda de impérios.

Muitos halflings vivem entre outras raças onde seu trabalho duro e sua lealdade lhes oferece recompensas abundantes e conforto. Algumas comunidades halflings preferem viajar como forma de vida, dirigindo carregadores ou guiando barcos de lugar em lugar sem manter um lar permanente.

## EXPLORADORES DE OPORTUNIDADES

Halflings geralmente entram para o caminho do aventureiro para defender suas comunidades, apoiar seus amigos, ou explorar um mundo grande e cheio de maravilhas. Para eles, aventurar-se não é tanto uma carreira, é mais uma oportunidade ou às vezes uma necessidade.

## NOMES HALFLINGS

Um halfling tem um determinado nome, um nome de família, e, possivelmente, um apelido. Os nomes de família são muitas vezes apelidos que ficaram tão tenazmente que foram passadas através das gerações.

**Nomes masculinos:** Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

**Nomes Femininos:** Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

**Nome de Família:** Brushgather, Goodbarrel, Greenbottle, High-hill, Hilltopple, Leagallow, Tealeaf, Thorn-gage, Toss cobble, Underbough

## TRAÇOS RACIAIS DOS HALFLINGS

Um personagem halfling possui uma série de características em comum com todos os outros halflings.

**Ajuste de Atributo.** A Destreza aumenta em 2.

**Idade:** Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode atingir os 150 anos.

**Tendência:** A maioria dos halflings são leais e bondosos. Via de regra, eles possuem um bom coração e são amáveis, odeiam ver o sofrimento dos outros, e não toleram a opressão. Eles também são muito ordeiros, fortemente apegados à sua comunidade e ao conforto de suas antigas tradições.

**Tamanho:** Halflings medem cerca de 90cm de altura e pesam aproximadamente 18 quilos. Seu tamanho é Pequeno.

**Deslocamento:** O deslocamento base é 7,5 metros.

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

**Bravo:** O halfling têm vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

**Agilidade Halfling:** O halfling pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.

**Idiomas:** O halfling pode falar, ler e escrever comum e halfling. A linguagem Halfling não é secreta, mas os halflings são relutantes em compartilhá-la com os outros. Eles escrevem muito pouco, por isso eles não possuem uma literatura rica. No entanto, sua tradição oral é muito forte. Quase todos os halflings falam o idioma comum para conversar com as pessoas das terras que habitam, ou através das quais eles estejam viajando.

**Sub-Raça:** Os dois tipos principais de halflings, Pés-Leves e Robustos, são mais como famílias estreitamente relacionados do que verdadeiras sub-raças. O jogador deve escolher uma destas sub-raças.

## PÉS-LEVES

Um halfling pé-leve pode esconder-se facilmente, mesmo usando apenas outras pessoas como cobertura. Ele geralmente é afável e se dá muito bem com os outros. Em Forgotten Realms, os halflings pés-leve espalharam-se até os lugares mais distantes e, portanto, são a variedade mais comum.

Pés-Leves são mais propensos à vontade de viajar do que os outros halflings, e, muitas vezes, vivem ao lado de outras raças ou levam uma vida nômade. No mundo de Greyhawk, estes halflings são chamados pés-peludos ou companheiros altos.

**Aumento Valor de habilidade.** O Carisma aumenta em 1.

**Furtividade Natural.** O Pé-Leve 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.

## ROBUSTO

Um halfling robusto é mais resistente do que a média de sua raça e possui certa resistência à venenos. Alguns dizem que os Robustos têm sangue dos anões. Em Forgotten Realms, estes halflings são chamados de Corações-Fortes, e são mais comuns no sul.

**Aumento Valor de habilidade.** A Constituição aumenta em 1.

**Resiliência do Robusto.** O Robusto tem vantagem em testes de resistência contra veneno, e tem resistência contra dano venenoso

## AFÁVEIS E POSITIVOS

Halflings tentam se dar bem com todo mundo e são relutantes em fazer vastas generalizações - especialmente as negativas.

**Anões.** "Anões são amigos leais, e você pode confiar em sua palavra. Mas será que faria mal a eles sorrirem de vez em quando?"

**Elfos.** "Eles são tão belos! Seus rostos, sua música, sua graça e tudo mais. É como se estivessem saído de um sonho maravilhoso. Mas não há como dizer o que está se passando por trás de sua face sorridente - certamente muito mais do que eles demonstram."

**Humanos.** "Os humanos são realmente muito parecidos com a gente. Pelo menos alguns deles. Saia de seus castelos e fortalezas, vá conversar com os agricultores e pastores e você vai encontrar gente bondosa. Não que haja algo de errado com os barões e os soldados - é preciso admirar a sua convicção. E protegendo suas próprias terras, eles também nos protegem."





## HUMANO

*Estas são as histórias de um povo incansável que, há muito tempo, saiu aos mares e rios em longos navios, primeiro para saquear e aterrorizar, em seguida para colonizar. No entanto, havia uma energia, um amor pela aventura, que foi cantado em cada página. Durante a longa noite, Liriel leu, iluminada pela luz de velas após velas.*

*Ela nunca tinha dado muita atenção para os humanos, mas essas histórias à fascinavam. Nestas páginas amareladas estavam os contos de heróis corajosos, animais estranhos e ferozes, primitivos deuses poderosos, e a magia que era parte daquela terra distante e também sua força.*

- Elaine Cunningham, Filha do Drow

Nos confins da maioria dos mundos, os humanos são o mais jovem das raças comuns, chegando mais tarde no cenário mundial e com uma vida curta, se comparados com os anões, os elfos e os dragões. Talvez seja por causa de suas vidas mais curtas que eles se esforçam para alcançar o máximo que podem nos anos lhes são dados. Ou talvez eles sintam que têm algo a provar às raças mais antigas, e é por esta razão que eles constroem seus poderosos impérios através da conquista e do comércio. O que quer que os motive, os humanos são os inovadores, os empreendedores e os pioneiros dos mundos.

### UM AMPLO ESPECTRO

Com sua propensão para a migração e conquista, e suas vidas breves, os humanos são fisicamente mais diversificados que as outras raças comuns. Não há um humano típico: um indivíduo pode ficar ter entre 1,65m até 1,90m de altura e pesar entre 60kg e 110kg. Os tons de pele podem variar do negro ao muito pálido e os cabelos podem ir do negro ao loiro (encaracolado, enroscado, ou liso); homens podem possuir pêlos faciais esparsos ou abundantes. A diversidade dos humanos pode ter uma pitada de sangue não-humano, revelando indícios de elfos, orcs, ou outras linhagens. Os seres humanos chegam à idade adulta na adolescência e raramente vivem um século.

### VARIADOS EM TUDO

Os humanos são os mais adaptáveis, flexíveis, e ambiciosos entre todas as raças comuns. Eles têm gostos amplamente diferentes, moralidades e hábitos nas muitas diferentes regiões onde eles se instalaram. Quando se estabelecem em um lugar, no entanto, eles permanecem: eles constroem cidades que duram por eras, e grandes reinos que podem persistir por longos séculos. Um humano individual pode ter uma vida relativamente curta, mas uma nação ou cultura humanas preservam tradições com origens muito além do alcance da memória de qualquer ser humano único. Eles vivem plenamente o presente - tornando-os bem adaptados a uma vida de aventuras - mas também planejam o futuro, esforçando-se para deixar um legado duradouro. Individualmente e como grupo, os humanos são oportunistas adaptáveis, e permanecem alerta às dinâmicas mudanças políticas e sociais.



## INSTITUIÇÕES DURADOURAS

Enquanto um único elfo ou anão pode assumir a responsabilidade de proteger um local especial ou um poderoso segredo, os humanos encontraram ordens sagradas e instituições para tais fins. Enquanto clãs anões e anciãos halflings passam as antigas tradições para cada nova geração, os templos, governos, bibliotecas, e códigos de lei dos humanos fixam suas tradições na rocha da história. Os humanos sonham com a imortalidade, mas (exceto aqueles poucos que procuram a não-vida ou a ascensão divina para escapar das garras da morte) somente alcançam-na apenas certificando-se que serão lembrados depois que partirem. Embora alguns humanos possam ser xenófobos, em geral suas sociedades são inclusivas. As terras humanas dão as boas-vindas a um grande número de raças não-humanas em comparação com a proporção de humanos que vivem em terras não-humanas.

## EXEMPLOS DE AMBIÇÃO

Os humanos que buscam aventura são os mais ousados e ambiciosos membros de uma ousada e ambiciosa raça. Eles buscam ganhar glória aos olhos de seus companheiros acumulando poder, riqueza e fama. Mais do que as outras raças, os humanos defendem causas, em vez de territórios ou grupos.

## NOMES E ETNIAS HUMANAS

Possuindo muito mais diversidade do que outras culturas, os humanos como um todo não possuem nomes típicos. Alguns pais humanos dão nomes de outras línguas aos seus filhos, como nomes anões ou élficos (pronunciando-os mais ou menos corretamente), mas as maiorias dos pais humanos dão nomes que estão ligados a cultura da sua região ou os nomes tradicionais de seus antepassados.

A cultura material e as características físicas dos humanos podem mudar muito de região para região. Em Forgotten Realms, por exemplo, o vestuário, a arquitetura, a culinária, a música e a literatura dos humanos são diferentes nas terras do noroeste das Fronteiras Prateadas, daquela da distante Turmish ou Impiltur ao leste - e até mesmo mais distintas na longínqua Kara-Tur. As características físicas dos humanos, no entanto, variam de acordo com as antigas migrações dos primeiros huma-

nos, de modo que os humanos das Fronteiras Prateadas possuem todas as variações possíveis de coloração de pele e características.

Em Forgotten Realms, nove grupos étnicos humanos são amplamente reconhecidos, apesar de mais de uma dezena de outros, serem encontrados em áreas mais localizadas de Faerûn. Estes grupos, e os nomes típicos de seus membros, podem ser usados como inspiração, não importando em qual mundo humano os jogadores estão.

### O SEGUNDO MELHOR AMIGO DE TODOS

Da mesma maneira em que se misturam entre si, os humanos se misturam com os membros de outras raças. Eles se dão bem com quase todos, embora possam não ser íntimos de todos. Os humanos muitas vezes servem como embaixadores, diplomatas, magistrados, comerciantes e funcionários de todos os tipos.

**Anões.** “Eles são gente forte, amigos leais e fiéis à sua palavra. No entanto, sua ganância por ouro é sua ruína.”

**Elfos.** “É melhor não andar pelas florestas dos elfos. Eles não gostam de intrusos, e é provável que você seja ou enfeitiçado, ou crivado de flechas. Ainda assim, se um elfo puder esquecer esse seu maldito orgulho racial e realmente tratá-lo como um igual, você pode aprender muito com eles.”

**Halflings.** “É difícil haver uma refeição melhor que na casa de um halfling, contanto que você não quebre sua cabeça no teto da casa - boa comida e boas histórias diante de uma lareira acolhedora. Se os halflings tivessem um pingo de ambição, eles poderiam realmente conquistar alguma coisa.”

### CALISHITAS

Mais baixos e de constituição mais leve do que a maioria dos outros humanos, os Calishitas possuem pele, cabelos e olhos marrons escuros. Eles são encontrados principalmente no sudoeste Faerûn.

**Nomes Calishitas.** (Masculino) Aseir, Bardeid, Ha-seid, Kemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (Femininos) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (Sobrenomes) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

### CHONDATHAN

Chondathanos são um povo delgado, de pele morena com cabelos castanhos que variam do quase loiro ao quase negro. A maioria deles são altos e possuem os olhos verdes ou castanhos, mas esses traços são quase univer-

sais. Humanos de descendência Chondathana dominam as terras centrais de Faerûn, em torno do Mar Interior.

**Nomes Chondathanos.** (Masculinos) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (Femininos) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (Sobrenomes) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

## DAMARAN

Encontrados principalmente no noroeste de Faerûn, os Damaranos são de altura e constituição mediana, com tons de pele que vão desde o moreno ao claro. Seu cabelo é geralmente castanho ou negro, e seus olhos são muito variáveis, embora o castanho seja o mais comum.

**Nomes Damaranos.** (Masculinos) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (Femininos) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (Sobrenomes) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsh, Nemetsk, Shemov, Starag

## ILLUSKAN

Illuskanos são um povo alto, de pele clara com olhos azuis ou cínceros como o aço. A maioria tem cabelos negros como um corvo, mas aqueles que habitam o extremo noroeste possuem cabelos loiros, ruivos ou castanho claros.

**Nomes Illuskanos.** (Masculinos) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (Femininos) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (Sobrenomes) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windrivver

## MULAN

Dominantes nas costas leste e sudeste do Mar Interior, os Mulanos são geralmente altos, magros, e com pele morena clara, com olhos amendoados ou castanhos. Seus cabelos variam do negro ao castanho escuro, mas nas terras onde eles são mais proeminentes, seus nobres e muitos outros Mulanos costumam raspar todo o cabelo.

**Nomes Mulanos.** (Masculinos) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (Femininos) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murihi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (Sobrenomes) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

## RASHEMI

Encontrados, na maioria das vezes, à leste do Mar Interior e muitas vezes misturados com os Mulanos, os Rashemitas tendem a ser baixos, robustos e musculosos. Eles geralmente têm pele e olhos escuros, e cabelos negros.

**Nomes Rachemitas.** (Masculinos) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (Femininos) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (Sobrenomes) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

## SHOU

Os Shou são a etnia mais numerosa e poderosa do grupo de Kara-Tur, bem ao leste de Faerûn. Eles são de cor de um bronze amarelada, com cabelos negros e olhos escuros. Os sobrenomes dos Shou são geralmente apresentados antes do próprio nome.

**Nomes Shou.** (Masculinos) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (Femininos) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (Sobrenomes) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

## TETHYRIANOS

Espalhados ao longo de toda a Costa da Espada na borda oeste de Faerûn, os Tethyrianos são de estatura e peso medianos, com pele escura, e aqueles que habitam as terras mais ao norte, tendem a ser mais altos. A cor de seus cabelos e olhos variam muito, mas os cabelos castanhos e os olhos azuis são os mais comuns. Tethyrianos usam principalmente nomes Chondathanos.

## TURAMI

Nativos da costa sul do Mar Interior, o povo Turami é geralmente alto e musculoso, com pele escura como o mogno, cabelos negros encaracolados e olhos escuros.

**Nomes Turami.** (Masculinos) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umberto; (Femininos) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (Sobrenomes) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

## TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS

É difícil fazer generalizações sobre os humanos, mas um personagem humano possui as seguintes características.

**Ajuste Valor Habilidade.** Todos os valores de habilidade aumentam em 1.

**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 é 9 metros.

**Idiomas:** Um humano pode falar, ler e escrever comum e um outro idioma adicional da escolha do jogador. Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de recheiar seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas: maldições orcs, expressões musicais élficas, frases militares dos anões, e assim por diante.

## TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Se a sua campanha usa as regras opcionais de talento do capítulo 5, o Mestre dos Magos pode permitir que esses traços variantes, substituam o Valor de Habilidade das características do humano

**Aumento valor de Habilidade.** Dois valores de habilidade diferentes de sua escolha aumentaram 1.

**Perícias.** O jogador adquire proficiência em uma perícia de sua escolha

**Talentos.** O jogador ganha um talento de sua escolha



## MEIO ELFO

*"Flint olhou para o sol poente. Ele pensou ter visto a figura de um homem caminhando pela estrada. Em pé, Flint recuou para a sombra de um pinheiro alto para ver melhor. A caminhada do homem foi marcada por uma graça simples - uma graça élfica, Flint teria dito; mas o corpo do homem tinha a espessura e os músculos tensos de um humano, enquanto a humanidade do ser foi definitivamente vista - cabelo facial. O anão podia ver o rosto do homem sob um capuz verde, uma pele bronzeada e uma barba ruiva. Um arco longo estava sobre um ombro e uma espada pendurada ao seu lado esquerdo. Ele estava vestido de couro macio, cuidadosamente trabalhada nos intrincados desenhos dos seus entes elfos. Mas, não há elfo no mundo da Krynn que poderiam deixar a barba crescer ... não elfo, mas ... "Tanis?", Disse Flint hesitante quando o homem se aproximava.*

*"O mesmo". Barbudo e com um largo sorriso no rosto do recém-chegado. Ele ergueu os braços abertos e, antes que o anão pudesse detê-lo, tomou conta Flint em um abraço que ele levantou o anão do chão. O anão apertou seu velho amigo por um breve instante, então, lembrando-se de sua dignidade, se contorceu e libertou-se do abraço do meio-elfo.*

—Margaret Weis & Tracy Hickman,  
Dragões do Crepúsculo de Outono

Andando em dois mundos, mas verdadeiramente pertencente a nenhum dos dois, meio-elfos combinam o que alguns dizem que são as melhores qualidades de seus pais elfo e humanos: a curiosidade humana, criatividade e ambição temperada pelos sentidos refinados, amor à natureza e gostos artísticos dos elfos. Alguns meio-elfos vivem entre os humanos, separados por suas diferenças físicas e emocionais, observando amigos e entes queridos através das eras, enquanto o tempo quase não toca-os. Outros vivem com os elfos, ficando impacientes à medida que atingem a idade adulta nos reinos élficos atemporais, enquanto os seus colegas continuam a viver como filhos. Muitos meio-elfos, incapazes de caber em qualquer sociedade, escolhem a vida de perambulação solitária ou juntam-se com outros inadaptados e exilados na vida de aventuras.

## DOS DOIS MUNDOS

Para os humanos, meio-elfos parecem elfos, e para os elfos, eles parecem humanos. Na altura, eles estão entre ambos os pais, embora eles não sejam tão esbelto como elfos, nem tão amplos quanto os humanos. Eles variam de 1,50 a 1,80 metros de altura, e 50 a 80 quilos, os homens são apenas ligeiramente mais altos e mais pesados do que as mulheres. Meio-elfo machos tem pelos faciais, e, por vezes, deixam a barba crescer para mascarar a sua ascendência élfica. Coloração e características do meio-elfo está em algum lugar entre seus pais humanos e elfo, e assim mostram uma variedade ainda mais acentuada do que a encontrada entre qualquer raça. Eles tendem a ter os olhos de seus pais élficos.

## DIPLOMATAS ERRANTES

Meio-elfos não têm terras próprias, embora eles são bem-vindos em cidades humanas e um pouco menos nas florestas élficas. Em grandes cidades em regiões onde elfos e humanos interagem frequentemente, meio-elfos são, por vezes numerosas o suficiente para formar pequenas comunidades próprias. Eles gostam da companhia de outros meio-elfos, as únicas pessoas que realmente entendem o que é viver entre esses dois mundos.

Em muitas partes do mundo, porém, meio-elfos são incomuns o suficiente para que se possa viver por anos sem encontrar outro. Alguns meio-elfos preferem evitar companhia por completo, vagando pelas selvas como caçadores, guardas florestais, caçadores, ou aventureiros e vi-

sitar civilização apenas raramente. Como os elfos, eles são movidos pelo desejo de viajar que vem de sua longevidade. Outros, ao contrário, atiram-se ao grosso da sociedade, colocando seu carisma e habilidades sociais para grande utilidade em funções diplomáticas ou como vigaristas.

## NOMES MEIO-ELFO

Meio-elfos usam tanto convenções de nomenclatura humanas ou élficas. Como que para enfatizar que eles realmente não se encaixam em qualquer sociedade, meio-elfos criados entre os seres humanos muitas vezes recebem nomes élficos, e aqueles criados entre os elfos muitas vezes recebem nomes humanos.

## TRAÇOS MEIO-ELFO

Seu personagem meio-elfo tem algumas qualidades em comum com elfos e alguns que são exclusivos de meio-elfos.

**Aumento Valor de habilidade.** Seu valor de Carisma aumenta em 2, e dois outros valores de habilidade a sua escolha aumentam um.

**Idade.** Meio-elfos amadurecer na mesma proporção os seres humanos fazem e chegam à idade adulta em torno dos 20 anos. Eles vivem muito mais tempo do que os humanos, no entanto, muitas vezes superior a 180 anos.

**Alinhamento.** Meio-elfos compartilhar a tendência caótica de sua herança élfica. Eles valorizam tanto a liberdade pessoal e a expressão criativa, não demonstrando nem amor e nem desejo de seguir líderes. Eles se irritam com as regras, se ressentem com exigências dos outros, e às vezes não são confiáveis, ou no mínimo imprevisível.

**Tamanho.** Meio-elfos são aproximadamente do mesmo tamanho, como seres humanos, variando de 1,50 a 1,80 metros de altura. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento é de 9 metros

**Visão no escuro.** Graças ao seu sangue élfico, você tem uma visão superior em condições escuras e pouca luz. Você pode ver na luz fraca no prazo de 18 metros de você, como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza.

**Ancestrais Fada.** Você tem vantagem nos testes de resistência contra a ser encantado, e magia não pode colocá-lo para dormir.

**Versatilidade perícias.** Você ganha proficiência em duas perícias de sua escolha.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever comum, élfico, e uma língua extra de sua escolha.



## MEIO ORC

*"O Chefe Guerreiro Mhurren despertou do seu sono - e empurrou as peles e suas mulheres para puxar uma pequena cota de malha de anéis de aço sobre seu pesado e grosso torso musculoso. Ele geralmente acorda antes que a maioria de seus guerreiros orcs, já que ele tinha um forte traço de sangue humano, e assim a luz do dia se torna menos incômodo do que para a maioria da sua tribo. Entre os Crânios Sangrentos, um guerreiro é julgado por sua força, sua ferocidade e sua inteligência. A ancestralidade humana não foi defeito algum para um guerreiro assim- sendo que ele era tão forte, resistente e sanguinário como seus parentes de sangue puro. Meio-orcs mais fracos do que seus camaradas orcs não duram muito tempo entre os Crânios Sangrentos ou qualquer outra tribo orc. Mas muitas vezes é verdade que um pouco de sangue humano deu ao guerreiro a mistura certa de astúcia, ambição e autodisciplina para ir mais longe, como Mhurren na verdade tinha. Ele era dono de uma tribo que conseguiu reunir duas mil lanças, e ser o chefe mais forte em Thar. -Richard Baker, Lâmina Arcana"*

Sendo unidos sob a liderança de um poderoso bruxo ou por terem lutados após anos de conflito, orc e tribos humanas, por vezes, formar alianças, unindo forças em uma horda maior para o terror de terras civilizadas. Quando essas alianças são seladas por casamentos, meio-orcs são gerados. Alguns meio-orcs nascem para se tornar chefes orgulhosos de tribos orcs, seu sangue humano garante uma vantagem sobre seus rivais orcs. Alguns se aventuram no mundo para provar o seu valor entre os seres humanos e outras raças mais civilizadas. Muitos se tornam aventureiros, para tentar alcançar a grandeza com seus atos poderosos e notoriedade por seus costumes bárbaros e fúria selvagem.

## ASSUSTADOR E FORTE

Meio-orcs possuem uma pigmentação acinzentada, testas inclinadas, maxilares salientes, dentes proeminentes e imponentes, essa é a herança dos orcs, simples para que todos possam ver. Meio-orcs ficar entre 1,80 a 2,10 metros de altura e pesam entre 80 a 110 quilos

Orcs consideram cicatrizes de batalha como símbolos de orgulho e cicatrizes ornamentais como coisas de beleza. Outras cicatrizes, no entanto, marcam um orc ou meio-orc como um ex-escravo ou um exilado em desgraça. Qualquer meio-orc que viveu entre ou perto de orcs tem cicatrizes, se são marcas de humilhação ou de orgulho, dependem de suas façanhas e lesões anteriores. Entre os humanos os meio-orc podem exibir essas cicatrizes com orgulho ou escondê-las com vergonha.

## A MARCA DE GRUUMSH

O deus caolho Gruumsh criou os orcs, e até mesmo os orcs que se desviam da sua adoração não pode escapar totalmente sua influência. O mesmo é válido para os meio-orcs, embora seu sangue humano diminua o impacto de sua herança orcs. Alguns meio-orcs ouvem os sussurros de Gruumsh em seus sonhos, chamando-os para liberar a raiva que ferve dentro deles. Outros sentem exaltação de Gruumsh quando eles se juntam no combate corpo a corpo, e quer exaltar junto com ele ou tremer de medo e ódio. Meio-orcs não são maus por natureza, mas o mal se esconde dentro deles, se eles vão abraçá-lo ou se rebelar, isso é com eles.

Além da raiva de Gruumsh, meio-orcs sentem emoções poderosas. Raiva não apenas acelera o pulso, faz o corpo queimar. Um insulto arde como o ácido, e a tristeza enfraquecem a sua força. Mas eles riem em voz alta e de coração, e prazeres corporais simples – como festejar, beber, lutar e dança selvagem - enchem o coração de alegria. Eles tendem a ser curtos e às vezes mal-humorados, mais inclinados à ação de contemplação e a o combate do que discutir. Os meio-orcs mais realizados são aqueles com autocontrole o suficiente para sobreviver em uma terra civilizada.

## TRIBOS E PERIFERIAS

Meio-orcs na maioria das vezes vivem entre orcs. Das outras raças, os humanos são mais os propensos a aceitá-los, os meio-orcs quase sempre vivem em terras humanas, quando não vivem entre as tribos de orcs. Tentando viver entre as tribos bárbaras ou nas periferias das grandes cidades, meio-orcs conseguem por sua força física, sua resistência, e a pura determinação que herdaram de seus ancestrais humanos.

## NOMES MEIO ORC

Meio-orcs costumam ter nomes apropriados para a cultura em que eles foram criados. Um meio-orc que quer

se encaixar entre os seres humanos pode ter um nome humano. Alguns meio-orcs com nomes humanos decidem adotar um nome orc gutural, porque acho que os torna mais intimidante.

**Nomes masculinos Orc:** Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

**Nomes femininos:** Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

## TRAÇOS MEIO ORC

Seu personagem meio-orc tem certas características decorrentes da sua ascendência orc.

**Aumento Valor de Habilidade.** Sua força aumenta 2, e sua Constituição aumenta em 1.

**Idade.** Meio-orcs amadurecem um pouco mais rápido do que os seres humanos, atingindo a idade adulta em torno de 14 anos de idade Envelhecem visivelmente mais rápido e raramente vivem mais do que 75 anos.

**Tendencia.** Meio-orcs herdam uma tendência para o caos de seus pais orcs e não estão fortemente inclinados para o bem. Meio-orcs criados entre orcs e dispostos a viver a sua vida entre eles são geralmente mal.

**Tamanho.** Meio-orcs são um pouco maiores e mais volumosos do que os humanos, e eles variam de 1,80 a 2,10 metros de altura. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Sua velocidade base de é de 9 metros.

**Visão no escuro.** Graças ao seu sangue orc, você tem uma visão superior em ambientes escuros e pouca luz. Você pode ver na luz fraca num prazo de 18 metros de você, como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza.

**Ameaçador.** Você ganha proficiência na perícia Intimidação

**Resistência Implacável.** Quando você for reduzido abaixo de 0 pontos de vida, você não morre imediatamente, você pode escolher ficar com 1 ponto de vida no lugar. Você não pode usar esse recurso novamente até que você termine um descanso longo.

**Ataques selvagens.** Quando você conseguir um sucesso decisivo com um ataque de arma branca, você pode rolar um dos dados de dano da arma adicional e adicioná-lo ao dano extra no crítico.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Orc. Orc é uma linguagem dura, com consoantes duras. Não tem alfabeto próprio, está escrito no alfabeto anão

## ACEITAÇÃO RELUTANTE

Cada meio-orc encontra uma maneira de ganhar a aceitação daqueles que odeiam orc. Alguns são reservados, tentando não chamar a atenção para si mesmo. Alguns demonstram piedade e bom coração publicamente como eles podem (nem sempre as manifestações são genuínas). E alguns simplesmente tentam ser tão resistentes que outros apenas queiram evitá-los.





## TIEFLING

"Mas você vê a forma como as pessoas olham para você, filho do diabo."

Aqueles olhos negros, frio como uma tempestade de inverno, estavam olhando diretamente em seu coração e a seriedade repentina em sua voz a sacudiu.

"O que é que eles dizem?" Pediu "Um a curiosidade, dois conspicção -".

"Três é uma maldição", completou. "Você acha que eu não ouvi esse lixo antes?"

"Eu sei que você tem." Quando ela olhou para ele, ele acrescentou: "Não é como se eu canalizasse das profundezas de sua mente, querida. Esse é o motivo de cada tiefling. Alguns quebram sob ele, alguns fazem dele a pedra de moinho, alguns se divertem nele. Ele balançou a cabeça de novo, examinando-a, com um brilho perverso nos olhos. "Você lutar contra isso, não é? Como um pequeno gato selvagem, eu apostei. Cada pequeno golpe e comentário, apenas afiam suas garras."

-Erin M. Evans, Brim anjos de pedra

Ser recebido com olhares e cochichos, a sofrer violência e insultos na rua, para ver desconfiança e medo em cada olho: este é a sorte do tiefling. E ao torcer a faca, tieflings sabem que isso é porque foi feito um pacto de gerações, atingidas e infundida a essência de Asmodeus - soberano dos Nove Infernos - em sua linhagem. Sua aparência e sua natureza, não são sua culpa, mas o resultado de um pecado antigo, para que eles e seus filhos e filhos de seus filhos sempre fossem responsabilizados.

### LINHAGEM INFERNAL

Tieflings são derivados de linhagens humanas e, no sentido mais amplo possível, eles continuam humano ao olhar. No entanto, a sua herança infernal deixou uma marca clara em sua aparência. Tieflings têm grandes chifres que podem ter uma variedade de formas: alguns têm chifres em ondulação como um carneiro, outros têm chifres retos e altos como uma gazela do, e alguns espiral ascendente como chifres de um antílope. Eles têm caudas grossas, com 1,20 a 1,50 metros de comprimento, que balançam em torno de suas pernas quando ficar chateado ou nervoso. Seus dentes caninos são pontiagudos, e seus olhos são de um preto sólido, vermelho, branco, prata ou dourado, sem esclerótica visível ou pulipa. Seus tons de pele cobrem toda a gama de coloração humana, mas também incluem vários tons de vermelho. Seus cabelos caem para baixo por trás seus chifres, é geralmente de tons escuro, preto ou marrom ao vermelho escuro, azul ou roxo.

### AUTO - CONFIANTE E SUSPEITO

Tieflings subsistem nas pequenas minorias, encontrados principalmente em cidades humanas ou vilarejos, muitas vezes em bairros mais perigosos desses lugares, onde crescem até ser vigaristas, ladrões, ou senhores do crime. Às vezes, eles vivem entre outras populações minoritárias em guildas onde são tratados com mais respeito.

Na falta de uma pátria, tieflings sabem que eles têm que fazer seu próprio caminho no mundo e que tem que ser forte para sobreviver. Eles não confiam em alguém que diz ser um amigo tão facilmente, mas quando companheiros de um Tiefling demonstram que confiam nele ou nela, o tiefling aprende a estender a mesma confiança a eles. E uma vez que um tiefling dá lealdade alguém, o tiefling é um amigo firme ou aliado para a vida.

## NOMES TIEFLING

Nomes Tiefling se dividem em três grandes categorias. Tieflings nascidos em outra cultura tipicamente têm nomes referentes dessa cultura. Alguns têm nomes derivados do idioma Infernal, transmitida através de gerações, que refletem sua herança demoníaca. E alguns tieflings mais jovens, que se esforçam para encontrar um lugar no mundo, adotam um nome que significa uma virtude ou outro conceito e tentar incorporar esse conceito. Para alguns, o nome escolhido é uma busca nobre. Para outros, é um destino sombrio.

**Nomes masculinos Infernais:** Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

**Nomes Feminino infernais:** Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, EA, Kallista, Lerissa, Makaria, Neméia, Orianna, Phelaia, Rieta

**Nomes Virtude:** Arte, Carnica, Cântico, Credo Desespero, Excelência, Medo, Glória, Esperança, Ideal, Música, Agora aqui, Aberto, a poesia, Aventura, aleatório, a reverência, a tristeza, a temeridade, tormento, cansados

## TRAÇOS TIEFLING

Tiefling compartilham certas características raciais, como resultado de sua descendência infernal.

**Aumento Valor de Habilidade.** Sua inteligência aumenta em 1, e seu Carisma aumenta em 2.

**Idade.** Tieflings amadurecer na mesma proporção, como seres humanos, mas viver mais alguns anos.

**Tendencia.** Tieflings pode não ter uma tendência inata para o mal, mas muitos deles acabam por aí. Mal ou não, uma natureza independente inclina muitas tieflings em direção a um alinhamento caótico

**Tamanho.** Tieflings são aproximadamente do mesmo tamanho e peso dos humanos. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Sua velocidade base de é 9 metros

**Visão no escuro.** Graças à sua herança infernal, você tem uma visão superior em ambientes escuros e pouca luz. Você pode ver na luz fraca num prazo de 60 metros de você, como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse luz fraca. Você não pode discernir cor na escuridão, apenas tons de cinza.

**Resistência infernal.** Você tem resistência a danos por fogo.

**Legado Infernal.** Você sabe o truque de taumaturgia. Depois de chegar a 3º nível, você pode conjurar a magia repreensão infernal, uma vez por dia, como um feitiço 2º-nível. Quando chegar 5º nível, você também pode lançar a escuridão mágica uma vez por dia. Carisma é a sua habilidade de conjuração para essas magias.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Infernal.

## DESCONFIANÇA MÚTUA

As pessoas tendem a suspeitar dos tieflings, assumindo que sua herança infernal deixou marcas em sua personalidade e moralidade, e não apenas na sua aparência. Lojistas mantêm um olhar atento sobre os seus bens quando tieflings entram em suas lojas e demagogos culpam tieflings por acontecimentos estranhos.

A realidade, porém, é que a linhagem de um tiefling não afeta sua personalidade em qualquer grau. Anos lidando com a desconfiança é que deixam a sua marca na maioria dos tieflings, e eles respondem a isso de diferentes maneiras. Alguns optam por viver de acordo com o estereótipo do mau, mas outros são virtuosos. A maioria são simplesmente muito consciente de como as pessoas reagem a eles. Depois de lidar com essa desconfiança em toda a juventude, um tiefling muitas vezes desenvolve a capacidade de superar o preconceito através de charme ou intimidação.

# Capítulo 3: Classes



ventureiros são pessoas extraordinárias, impulsionados por uma sede de emoção em um vida que os outros nunca se atreveriam a liderar. Eles são heróis, compelidos a explorar locais obscuros do mundo e assumir desafios que as mulheres e homens comuns não podem suportar.

Classe é a definição primária do que o seu personagem pode fazer. É mais do que uma profissão, é o seu caráter, sua vocação. A Classe molda a forma sobre o que você pensa sobre o mundo e interage com ele e seu relacionamento com outras pessoas e poderes do multiverso. Um guerreiro, por exemplo, pode ver o mundo em termos pragmáticos de estratégia e manobras militares, e assim pode ver-se como apenas um peão em um jogo muito maior. Um clérigo, pelo contrário, pode ver-se como um servo disposto no plano de desdobramento de um deus ou prestando-se no conflito entre as várias divindades. Enquanto o guerreiro tem contatos em um grupo de mercenários ou exército, o clérigo pode saber um número de sacerdotes, paladinos e devotos que compartilham a sua fé.

Sua classe dá-lhe uma variedade de características especiais, tais como o domínio de um guerreiro em armas e armaduras e as magias do Mago. Em níveis baixos, sua classe oferece apenas duas ou três características, mas com o seu avançar de níveis você ganhará mais recursos existentes para melhorar muitas vezes. Cada classe neste capítulo inclui uma tabela resumindo os benefícios que você ganha em todos os níveis e uma explicação detalhada de cada uma. Aventureiros avançam por vezes em mais do que uma classe. Um ladino pode mudar o rumo de sua vida e fazer o juramento de um paladino. Um bárbaro pode descobrir uma latente capacidade mágica e mexer com a classe feiticeiro enquanto continua a avançar como um bárbaro. Elfos são conhecidos por combinar maestria marcial com treinamento mágico e avançar como guerreiros e magos simultaneamente. Regras opcionais para combinar classes, desta forma, chamados multiclasse, aparecem no capítulo 6.

Doze classes - listadas na tabela de Classes - são encontradas em quase todos os mundos de D&D, e definem o espectro de aventureiros típicos.

## CLASSES

Classe	Descrição	Dado de Vida	Atributo Primário	Proficiência em Testes de Resistência	Proficiências com armas e armaduras
Bárbaro	Um guerreiro feroz com ascendência primitiva que pode entrar em fúria durante as batalhas	d12	Força	Força & Constituição	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais
Bardo	Um inspirador mágico cujo poder ecoa a música da criação	d8	Carisma	Destreza & Carisma	Armaduras leve, armas simples, besta de mão, espadas curtas, espadas longas, sabre
Bruxo	Um conjurador, cuja magia é derivada de um acordo com uma entidade extraplanar	d8	Carisma	Sabedoria & Carisma	Armadura leve, armas simples
Clérigo	Um campeão eclesiástico que usa magia divina para alcançar objetivos maiores	d8	Sabedoria	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Druida	Um sacerdote da Antiga Fé, empunhando os poderes da natureza – luz da lua e crescimento de plantas, fogo e eletricidade – e adotando formas animais	d8	Sabedoria	Inteligência & Sabedoria	Armaduras leves e médias (não metálicas), escudos (não metálicas), clava, adaga, dados, azagaias, maças, cajados, cimarras, foices, fundas e lanças
Feiticeiro	Um conjurador que extraí a magia inerente de um presente ou linhagem sanguínea	d6	Carisma	Constituição & Carisma	Adagas, dardos, funda, cajados, besta leve
Guerreiro	Mestre em combate marcial, versado na utilização de diversas armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força & Constituição	Todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais
Ladino	Malandro que usa furtividade e esperteza para superar inimigos e obstáculos	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, armas simples, besta de mão, espada curta, espada longa, sabre
Mago	Estudante usuário de magia que molda a realidade à sua vontade	d6	Inteligência	Inteligência & Sabedoria	Adagas, bestas leves, cajados, dardos, Funda
Monge	Um mestre das artes marciais, explorando o poder do corpo em busca da perfeição física e espiritual	d8	Destreza & Sabedoria	Força & Sabedoria	Armas simples, espada curta.
Paladino	Um guerreiro santo ligado a um voto sagrado	d10	Força & Carisma	Sabedoria & Carisma	Todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais.
Ranger	Um guerreiro que faz uso de proezas marciais e magia natural para combater ameaças no entorno da civilização	d10	Destreza & Sabedoria	Força & Sabedoria	Armaduras médias e leves, escudos, armas simples e marciais



## BÁRBARO

Um homem alto tribal caminha a passos largos pela nevasca, envolto em pele animal e carregando seu machado. Ele sorri enquanto avança na direção do gigante do gelo que ousou caçar a manada de alces de seu povo.

Um meio-orc xinga o último a desafiar sua autoridade sobre sua tribo selvagem, pronto para quebrar o pescoço do mesmo com suas mãos nuas, assim como fez com os seus últimos seis rivais.

Com a boca espumando, um anão bate seu elmo no rosto de seu inimigo drow e então se vira para dar uma cotovelada nas entranhas de outro.

Estes bárbaros, tão diferentes quanto parecem, são definidos pela fúria: uma fúria desenfreada, insaciável e irracional. Mais que uma mera emoção, a raiva deles é a ferocidade de um predador encerrado, o ataque implacável de uma tempestade, a agitação desordenada do mar.

Para alguns, a fúria brota de uma comunhão com espíritos de animais ferozes. Outros a retiram de uma reserva enervante de raiva com um mundo cheio de dor. Para cada bárbaro, fúria é um poder que alimenta não somente um frenesi de batalha, mas também reflexos excepcionais, vitalidade e feitos de força.

## INSTINTO PRIMITIVO

Pessoas das cidades e metrópoles sentem-se orgulhosas em como seus modos civilizados os separam dos animais, como se negar a própria natureza fosse uma marca de superioridade. Para um bárbaro, no entanto, civilização não é uma virtude, mas um sinal de fraqueza. Os fortes abraçam sua natureza animal – instintos apurados, fisicalidade primitiva e fúria feroz. Bárbaros ficam desconfortáveis quando cercados por muros ou multidões. Eles se dão melhor nos ermos de suas terrais natais: a tundra, a selva ou as pradarias onde suas tribos vivem e caçam.

Bárbaros ganham vida no caos do combate. Eles podem entrar em um estado berseker onde a fúria toma conta, dando-lhes resistência e força sobre-humanas. Um bárbaro pode tomar proveito de sua fúria somente algumas vezes sem descansar, mas essas poucas fúrias são normalmente suficientes para derrotar qualquer ameaça que apareça.

## UMA VIDA DE PERIGO

Nem todo membro de tribos consideradas “bárbaras” pelos descendentes da sociedade civilizada tem a classe “bárbaro”. Um verdadeiro bárbaro entre estas pessoas é tão incomum quanto um habilidoso guerreiro em uma cidade e ele ou ela, exerce o papel de um protetor do povo e um líder em tempos de guerra. A vida em lugares selvagens pelo mundo é repleta de riscos: tribos inimigas, clima implacável e monstros terríveis. Bárbaros vão com



tudo para cima desses perigos, para que seu povo não tenha que fazê-lo.

A coragem deles mediante o perigo torna os bárbaros perfeitamente apropriados para aventurearem-se. Perambular por aí é freqüentemente um modo de vida para suas tribos nativas, e a vida desenraizada de um aventureiro é uma mera adversidade para um bárbaro. Alguns bárbaros sentem falta das coesas estruturas familiares da tribo, mas eventualmente as encontram substituídas pelos laços formados entre os membros de seus grupos de aventuras.

## CRIANDO UM BÁRBARO

Ao criar um personagem Bárbaro, pense sobre de onde seu personagem vem e o seu lugar no mundo. converse com seu mestre sobre uma origem apropriada para seu bárbaro. Você veio de uma terra distante, o que faz de você um estrangeiro na área da campanha? Ou essa campanha se passa em uma fronteira turbulenta onde bárbaros são comuns?

O que te levou a adotar a vida de aventureiro? Você foi atraído para terras assentadas pela promessa de riquezas? Você juntou forças com soldados dessa terra para enfrentar uma ameaça em comum? Monstros ou uma horda invasora te forçaram a sair de sua terra natal, fazendo de você um refugiado sem raízes? Talvez você fosse um prisioneiro de guerra, trazido acorrentado para terras "civilizadas" e só agora é capaz de ganhar a liberdade. Ou pode ser que você tenha sido exilado de seu povo por causa de um crime que você cometeu, um tabu violado ou uma reviravolta que o removeu da posição de autoridade.

## CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer rapidamente um bárbaro ao seguir essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de atributo mais alto na Força, seguido de Constituição. Depois, escolha o background de forasteiro.

## BÁRBARO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	Fúria ao Dia	Dano de Fúria	Caminho do Berserker	Caminho do Guerreiro Totem
1º	+2	Fúria, Defesa sem Armadura	2	+2		
2º	+2	Ataque Imprudente, Senso De Perigo	2	+2		
3º	+2	Caminho Primitivo	3	+2	Frenesi	Caçador Espiritual, Espírito Totem
4º	+2	Melhoria De Atributo	3	+2		
5º	+3	Ataque Extra, Movimentação Rápida	3	+2		
6º	+3		4	+2	Fúria Insensata	Aspecto Da Fera
7º	+3	Instinto Selvagem	4	+2		
8º	+3	Melhoria De Atributo	4	+2		
9º	+4	Crítico Brutal (1 dado)	4	+3		
10º	+4		4	+3	Presença Intimidadora	Andarilho Espiritual
11º	+4	Fúria Implacável	4	+3		
12º	+4	Melhoria De Atributo	5	+3		
13º	+5	Crítico Brutal ( 2dados)	5	+3		
14º	+5		5	+3	Retaliação	Harmonização Do Totem
15º	+5	Fúria Persistente	5	+3		
16º	+5	Melhoria De Atributo	5	+4		
17º	+6	Crítico Brutal (3 dados)	6	+4		
18º	+6	Poder Indomável	6	+4		
19º	+6	Melhoria De Atributo	6	+4		
20º	+6	Campeão Primitivo	Ilimitado	+4		

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um bárbaro, você possui as seguintes características:

### PONTOS DE VIDA

Dado de vida: d12

Pontos de vida 1º nível: 12 + modificador de Constituição

Pontos de vida em níveis posteriores: 1d12 (ou 7) + modificador de constituição por nível de bárbaro após o 1º

### PROFIÇÕES

**Armaduras:** Leves, médias ou escudos

**Armas:** Armas simples, armas marciais

**Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de resistência:** Força e Constituição

**Perícias:** Escolha duas entre Empatia Animal, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

### EQUIPAMENTO

Você começa com o equipamento a seguir, em adição ao equipamento garantido pelo seu background:

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

(a)Duas machadinhas ou (b)uma arma simples

(a)Uma mochila de explorador e quatro azagaias

## FÚRIA

Em batalha, você luta com uma ferocidade primitiva. Em seu turno, você pode entrar em fúria como uma ação bônus.

Durante a fúria, você ganha os benefícios a seguir se você não estiver usando armadura pesada:

- Você tem vantagem em testes de Força e Testes de resistência de Força;
- Quando você faz um ataque corpo-a-corpo usando Força, você ganha um bônus na jogada de dano que aumenta conforme você adquire níveis como bárbaro, como é mostrado na coluna “Dano de Fúria” na tabela do bárbaro;
- Você tem resistência a dano de corte, perfuração e concussão.

Se você tiver a capacidade de soltar magias, você não pode soltá-las ou concentrar nelas durante a fúria.

Sua fúria dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você for nocautead o e ficar inconsciente, se ao término de seu turno você não tiver atacado uma criatura hostil ou se não sofreu dano desde seu último turno. Você também pode terminar sua fúria em seu turno como uma ação bônus.

Uma vez que tenha entrado em fúria um número de vezes mostrado para seu nível de bárbaro na coluna “Fúrias” da tabela do bárbaro, você deve ter um descanso longo antes de se enfurecer novamente.

## **DEFESA SEM ARMADURA**

Enquanto não estiver usando nenhuma armadura, sua classe de armadura é igual a 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição. Você pode usar um escudo e ainda sim ganhar o benefício.

## **ATAQUE IMPRUDENTE**

A começar pelo 2º nível, você pode deixar de lado toda preocupação com defesa para atacar com um desespero feroz. Ao fazer seu primeiro ataque no turno, você pode decidir atacar imprudentemente. Fazer isso lhe dá vantagem nas jogadas de ataque de arma corpo-a-corpo usando Força durante este turno, mas jogadas de ataque contra você possuem vantagem até o seu próximo turno.

## **SENSO DE PERIGO**

No 2º nível, você ganha um sentido excepcional de quando as coisas por perto não estão como deveriam, dando-lhe uma vantagem quando você se esquia do perigo.

Você ganha vantagem nos testes de resistência de Destreza contra efeitos que você consegue ver, tais como armadilhas e magias. Para obter este benefício, você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

## **CAMINHO PRIMITIVO**

No 3º nível, você escolhe um caminho que moldará a natureza de sua fúria. Escolha o caminho do Berserker ou o caminho do Guerreiro Totem, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe garante características no terceiro nível e, novamente, no 6º, no 10º e no 14º nível.

## **MELHORIA DE ATRIBUTO**

Quando você alcança o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode melhorar um atributo de sua escolha em dois pontos ou você pode melhorar dois atributos de sua escolha em 1 ponto cada. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

## **ATAQUE EXTRA**

Começando pelo 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, toda vez que você usar a ação de ataque em seu turno.

## **MOVIMENTAÇÃO RÁPIDA**

A começar pelo 5º nível, sua movimentação aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura pesada.

## **INSTINTO SELVAGEM**

No 7º nível, seus instintos são tão aguçados que você possui vantagem em jogadas de iniciativa. Além disso, se você for surpreendido no começo do combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente em seu primeiro turno, mas somente se entrar em fúria antes de fazer qualquer outra coisa naquele turno.

## **CRÍTICO BRUTAL**

A começar pelo 9º nível, você pode rolar um dado de dano adicional da arma quando determinar o dano extra para um acerto crítico em um ataque corpo-a-corpo.

Isso aumenta para dois dados adicionais no 13º nível e três dados adicionais no 17º nível.

## **FÚRIA IMPLACÁVEL**

Do 11º nível em diante, sua fúria pode mantê-lo na luta independente de ferimentos graves. Se você chegar a 0 pontos de vida, mas não morrer, enquanto estiver em fúria, você pode fazer um teste de resistência de Constituição (CD 10). Se tiver êxito, você volta a 1 ponto de vida.

Cada vez que usar essa característica após a primeira vez, a CD aumenta em 5. Quando terminar um descanso curto ou longo, a CD volta a ser 10.

## **FÚRIA PERSISTENTE**

A partir do 15º nível, sua fúria é tão intensa que só acaba precocemente se você cair inconsciente ou se você escolher encerrá-la.

## **PODER INDOMÁVEL**

Do 18º em diante, se seu total em um teste de Força for menor que seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do total.

## **CAMPEÃO PRIMITIVO**

No 20º nível, você incorpora o poder da selvageria. Sua Força e Constituição aumentam em 4 pontos. Seu máximo para esses atributos é agora 24.

## **CAMINHOS PRIMITIVOS**

A Fúria queima no coração de cada bárbaro – uma fornalha que o direciona em direção à grandeza. Diferentes bárbaros atribuem a fúria a fontes distintas, contudo. Para alguns, é uma reserva interna onde dor, aflição e raiva são forjadas em uma fúria rígida como o aço. Já outros a veem como uma bênção espiritual, um dom de um totém animal.

## **CAMINHO DO BERSEKER**

Para alguns bárbaros, fúria é um meio para um fim – que acaba sendo violência. O caminho do Berserker é um caminho de fúria desenfreada, manchada com sangue. Assim que entrar em fúria berserker, você vibra no caos da batalha, desconsiderando sua própria saúde ou bem-estar.

## FRENEZI

Assim que escolher este caminho no 3º nível, você pode entrar em um frenesi quando enfurecer. Se assim o fizer, enquanto sua fúria durar, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo como uma ação bônus em cada um de seus turnos após este. Quando sua fúria terminar, você sofre um nível de exaustão (como descrito no Apêndice A).

## FÚRIA INSENSATA

Começando a partir do 6º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado durante sua fúria. Se você for enfeitiçado ou amedrontado quando entrar em fúria, o efeito é suspenso pela duração da fúria.

## PRESença INTIMIDADORA

No 10º nível em diante, você pode usar sua ação para amedrontar alguém com sua presença ameaçadora. Quando assim fizer, escolha uma criatura que você possa ver a até 9 metros de você. Se a criatura puder vê-lo ou ouvi-lo, ela deve passar em um teste de resistência de Sabedoria (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou então ficará amedrontada até o final do próximo turno de seu bárbaro. Nos turnos posteriores, você pode usar sua ação para prolongar a duração deste efeito na criatura amedrontada até o final de seu turno. Esse efeito acaba se a criatura terminar o turno dela fora da linha de visão ou a mais que 18 metros de você.

Se a criatura tiver êxito no teste de resistência, você não pode afetá-la dessa maneira novamente pelas próximas 24 horas.

## RETALIAÇÃO

Do 14º nível em diante, ao sofrer dano de uma criatura que esteja a 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo contra essa criatura.

## CAMINHO DO GUERREIRO TOTEM

O caminho do guerreiro totem é uma jornada espiritual, quando o bárbaro aceita um espírito animal como guia, protetor e inspiração. Na batalha, seu totem lhe enche de poder sobrenatural, adicionando um combustível mágico a sua fúria bárbara.

Muitas tribos bárbaras consideram um totem animal como parte de um clã em particular. Em tais casos, é incomum para um indivíduo ter mais que um espírito de totem animal, apesar de existir exceções.

## CAÇADOR ESPIRITUAL

Este é o caminho que busca harmonização com o mundo natural, dando-lhe uma ligação com feras. No 3º nível, quando você adota este caminho, você ganha à habilidade de conjurar as magias Sentido Animal e Falar com animais, mas somente como ritual como descrito no capítulo 10.

## ESPÍRITO TOTEM

No 3º nível, ao adotar este caminho, você escolhe um espírito totem e ganha sua característica. Você deve fazer ou adquirir um objeto físico de totem – um amuleto ou adorno similar – que incorpore pelugem ou penas, garras, dentes ou ossos do totem animal. A seu critério, você também ganha características físicas menores que são remanescentes de seu espírito totem. Por exemplo, se tiver um urso como espírito totem, pode ser que você seja estranhamente peludo e de pele grossa, ou se seu totem é uma águia, seus olhos tornam-se brilhantes e amarelos.

Seu totem animal poderá ser um animal relacionado

a esses listados aqui ou então a animais mais apropriados a sua terra natal. Por exemplo, você pode escolher um gavião ou um abutre em vez de uma águia.

**Urso:** durante a fúria, você tem resistência a todos os tipos de danos – exceto a dano psíquico. O espírito do urso o torna resistente o suficiente para resistir a qualquer punição..

**Águia:** enquanto estiver em fúria e não estiver vestindo armadura pesada, outras criaturas têm desvantagem em ataques de oportunidades contra você e você pode usar a ação de corrida como uma ação bônus em seu turno. O espírito da águia o torna um predador que pode avançar por enxurrada de ataques com facilidade.

**Lobo:** enquanto estiver em fúria, seus amigos têm vantagem em ataques corpo-a-corpo contra qualquer criatura a 1,5 metros de você e que seja hostil a você. O espírito do lobo o torna um “líder da matilha”.

## ASPECTO DA FERA

No 6º nível, você ganha um benefício mágico baseado no totem animal de sua escolha. Você pode escolher o mesmo animal que selecionou no terceiro nível ou outro diferente.

**Urso:** você ganha a força de um urso. Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e sustentação) é dobrada e você tem vantagens em testes de força feitos para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

**Águia:** você ganha a visão de uma águia. Você consegue enxergar a até 1,6 km sem dificuldade, capaz de discernir até mesmo detalhes minuciosos como se estivesse olhando pra algo não mais que 30 metros de você. Além disso, penumbra não impõe desvantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção).

**Lobo:** você ganha os instintos de caçador de um lobo. Você consegue rastrear outras criaturas enquanto viaja em ritmo rápido e você pode se mover furtivamente enquanto viaja a ritmo normal (veja capítulo 8 para regras de ritmos de viagem).

## ANDARILHO ESPIRITUAL

No 10º nível, você consegue conjurar a magia Comunhão com a Natureza, mas somente como ritual. Quando conjura, uma versão espiritual de um dos animais que escolheu para Totem espiritual ou Aspecto da fera aparece para você para transmitir a informação que você procura.

## HARMONIZAÇÃO DO TOTEM

No 14º nível, você ganha um benefício mágico baseado em um totem animal de sua escolha. Você pode escolher o mesmo animal que você selecionou nas versões anteriores ou escolher um outro diferente.

**Urso:** enquanto você estiver em fúria, qualquer criatura a 1,5 metros de você que lhe seja hostil tem desvantagem em jogadas de ataques contra alvos que não sejam você ou outra pessoa que possua essa habilidade. Um inimigo é imune a esse efeito se ele não puder te ouvir ou ver ou se ele for imune a “ficar amedrontado”.

**Águia:** enquanto estiver em fúria, você tem uma movimentação de voo igual a sua movimentação atual em terra. Este benefício funciona somente em “tiros curtos”, você pode caminhar e correr no ar, mas você cai se terminar seu turno no ar e mais nada estiver te mantendo.

**Lobo:** enquanto estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus em seu turno para derrubar uma criatura Grande ou criaturas menores que você quando você a acerta com um ataque corpo-a-corpo.

## BARDO

Cantarolando enquanto ele traça seus dedos sobre um monumento antigo em ruína há muito esquecido, um meio-elfo com roupa de couros encontra um conhecimento que surgi em sua mente, conjurada pela magia de sua música - o conhecimento, das pessoas que construíram o monumento e a mítica saga que retrata.

Um guerreiro humano bate a espada ritmicamente contra sua armadura, estabelecendo o ritmo para o seu canto de guerra e exortando seus companheiros com bravura e heroísmo. A magia de sua música fortalece e incentiva-os.

Rindo enquanto ela ajusta sua cítara, um gnomo tece sua magia sutilmente sobre os nobres reunidos, assegurando que as palavras de seus companheiros será bem recebida.

Se o estudioso, escaldo, ou canalha, um bardo tece magia através de palavras e música para inspirar seus aliados, desmoralizar adversários, manipular mentes, criar ilusões, e até mesmo curar feridas

## MÚSICA E MAGIA

Nos mundos de D&D, palavras e música não são apenas vibrações do ar, mas as vocalizações com poder próprio. O bardo é um mestre da música, do discurso e da magia que ele contém. Bardos dizem que o multiverso foi falado à existência, que as palavras dos deuses deram-lhe forma, e que os ecos dessas palavras primordiais da Criação ainda ressoam em todo o cosmos. A música dos bardos é uma tentativa de arrebatar e aproveitar esses ecos, sutilmente tecidas em suas magias e poderes.

A maior força dos bardos é a sua pura versatilidade. Muitos bardos preferem ficar à margem em combate, usando sua magia para inspirar seus aliados e atrapalhar seus inimigos a uma distância. Mas bardos são capazes de se defender corpo a corpo, se necessário, usando sua mágica para reforçar as suas espadas e armaduras. Seus feitiços inclinam-se para encantos e ilusões em vez de feitiços destrutivos. Eles têm um amplo conhecimento de muitos assuntos e uma aptidão natural que lhes permite fazer quase tudo bem. Bardos se tornar mestres dos talentos que se dedicam em aperfeiçoamento de seus talentos musicais e ao conhecimento esotérico.

## APRENDENDENDO COM A EXPERIÊNCIA

Bardos verdadeiros não são comuns em todo o mundo. Nem todo menestrel que canta numa taberna ou bobo da corte brincando de saltar em uma corte real é um bardo. Descobrindo a magia escondida na música requer muito estudo e alguma medida de talento natural que a maioria dos trovadores e jograis falta. Pode ser difícil de detectar a diferença entre estes artistas e um verdadeiro bardo. A vida de um bardo é gasta vagando por terras encontrando conhecimento, contando histórias e vivendo na gratidão de audiências, bem como qualquer outro artista. Mas um profundo conhecimento, um nível de habilidade musical, e um toque de magia definem bardos além de seus companheiros.

Raramente bardos se estabelecem em um lugar por muito tempo, é seu desejo natural de viajar para encontrar novos contos para contar, novas habilidades para aprender, e novas descobertas para além do horizonte – é vocação natural fazer uma carreira de aventuras. Cada aventura é uma oportunidade para aprender, praticar



uma variedade de habilidades, entre túmulos há muito esquecidos, descobrir trabalhos de magia perdidas, decifrar tomos antigos, viajar para lugares estranhos ou encontrar criaturas exóticas. Bardos adoram acompanhar heróis para testemunhar as suas obras em primeira mão. Um bardo que pode dizer uma história inspiradora de uma experiência pessoal ganha fama entre outros bardos. De fato, depois de contar tantas histórias sobre heróis realizarem milagres, muitos bardos levam esses temas no coração e assumem papéis heroicos de si mesmo.

## CRIANDO UM BARDO

Bardos prosperam em histórias, sejam essas histórias verdadeiras ou não. Antecedentes e motivações de seu personagem não são tão importantes como as histórias que ele ou ela diz sobre eles. Talvez você tivesse uma segura e mundana infância. Não há uma boa história a ser contada sobre isso, então você pode pintar-se como um órfão criado por uma bruxa em um pântano sombrio. Ou sua infância pode ser digna de uma história. Alguns bardos adquirem a sua música mágica através de meios extraordinários, incluindo a inspiração de fadas ou outras criaturas sobrenaturais.

Você serviu como aprendiz, estudando sob orientação de um mestre, seguindo um bardo mais experiente até você estar pronto para partir? Ou será que você participou de um colégio onde você estudou e praticou conhecimento de bardo e sua magia musical? Talvez você seja um jovem fugitivo ou órfão, ajudado por um bardo errante a quem tornou seu mentor. Ou você pode ter sido uma nobre criança mimada tutelado por um mestre. Talvez você tenha tropeçado nas garras de uma bruxa, fazendo uma boa barganha dando um presente musical em troca de sua vida e liberdade, mas a que custo?

## CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um bardo rapidamente Seguindo estas sugestões. Em primeiro lugar, Carisma deve ser o seu maior valor de habilidade, seguido de Destreza. Em segundo lugar, escolha o artista como background. Em terceiro lugar, escolha os truques luzes dançantes e zombaria viciante, juntamente com as seguintes Magias de nível 1: enfeitiçar pessoa, detectar magia, palavra de cura, e onde trovão.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um Bardo você ganha as seguintes características:

### PONTOS DE VIDA

*Dados de vida:* D8

*Pontos de vida no 1º nível:* 8 + modificador de constituição

*Pontos de vida em níveis posteriores:* 1d8 (ou 5) + modificador de constituição do bardo depois do 1º nível

### PROFIÇÕES

*Armaduras:* Armaduras leves

*Armas:* Armas simples, besta de mão, espada longa, Sabre e espada curta.

*Ferramentas:* 3 instrumentos musicais a sua escolha.

*Teste de resistência:* Destreza e Carisma

*Perícias:* Escolha 3 quaisquer

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu background:

(a) Um Sabre, (b) Uma espada longa, ou (c) qualquer arma simples

(a) Kit de diplomata ou (b) a mochila de artista

(a) um alaúde ou (b) qualquer instrumento musical

Armadura de couro e uma adaga

## BARDO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	Truques Conhecidos	SLOT DE MAGIA POR CÍRCULO DE MAGIA									
				Mgias Conhecidas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Conjurador, Inspiração do Bardo (d6)	2	4	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2º	+2	Pau para toda Obra, Canção do Descanso (d6)	2	5	3	--	--	--	--	--	--	--	--
3º	+2	Escola de Bardos, Especialista	2	6	4	2	--	--	--	--	--	--	--
4º	+2	Melhoria de Atributo	3	7	4	3	--	--	--	--	--	--	--
5º	+3	Inspiração do Bardo (d8), Fonte de Inspiração	3	8	4	3	2	--	--	--	--	--	--
6º	+3	Encantador, Escola de Bardos	3	9	4	3	3	1	--	--	--	--	--
7º	+3		3	10	4	3	3	2	--	--	--	--	--
8º	+3	Melhoria de Atributo	3	11	4	3	3	3	--	--	--	--	--
9º	+4	Canção do Descanso (d8)	3	12	4	3	3	3	1	--	--	--	--
10º	+4	Especialista, Inspiração do Bardo (d10) Segredos Mágicos	4	14	4	3	3	3	2	--	--	--	--
11º	+4		4	15	4	3	3	3	2	1	--	--	--
12º	+4	Melhoria de Atributo	4	15	4	3	3	3	2	1	--	--	--
13º	+5	Canção do Descanso (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	--	--
14º	+5	Segredos Mágicos, Escola de Bardos	4	18	4	3	3	3	2	1	1	--	--
15º	+5	Inspiração do Bardo (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	--
16º	+5	Melhoria de Atributo	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	--
17º	+6	Canção do Descanso (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Segredos Mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Melhoria de Atributo	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Inspiração Superior	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## **CONJURADOR**

Você aprendeu a desembaraçar e remodelar o tecido da realidade em harmonia com seus desejos e música. Seus feitiços são parte do seu vasto repertório, mágico que você pode ajustar a diferentes situações. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e capítulo 11 para a lista de magias de bardo.

### **TRUQUES**

Você sabe dois truques à sua escolha a partir da lista de magias do bardo. Você aprende truques adicionais à sua escolha em níveis mais elevados, como mostrado na coluna Truques Conhecido na tabela o Bardo.

### **SLOTS DE MAGIA**

A tabela Bardo mostra quantos slots de magia você tem para lançar seus feitiços de 1º nível e superior. Para lançar um desses magias, você deve gastar um slot de nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando você terminar um longo descanso.

Por exemplo, se você conhece a magia curar ferimentos de 1º nível e tem um espaço de 1º nível e um espaço de magia de 2º nível disponível, você pode conjurar curar ferimentos usando o espaço maior.

### **MAGIAS CONHECIDAS**

Você sabe quatro magias de nível 1 a sua escolha a partir da lista de magias do bardo.

As magias conhecidas da coluna do bardo mostram quando você aprende mais feitiços de bardo a sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível para o qual você tem espaço, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando atingir 3º nível nesta classe, você pode aprender um novo feitiço de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você ganha um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias de bardo que você conhece e substituir por outra magia da lista de magias do bardo, que também deve ser do nível para o qual você tem espaços de magia.

### **HABILIDADE DE CONJURADOR**

Carisma é a sua habilidade de conjuração para suas magias de bardo. Sua magia vem do coração e da alma e flui para o desempenho da sua música ou oração. Você usa o seu Carisma quando um feitiço se refere à sua habilidade de conjuração. Além disso, você usa o seu modificador de carisma para definir o teste de resistência CD para um feitiço de bardo que você lança ao fazer uma jogada de ataque com uma.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência  
+ seu modificador de Carisma

**Modificador de ataque** = Bônus proficiência + modificador de Carisma

### **CONJURANDO RITUAL**

Você pode lançar qualquer magia de bardo que você saiba como ritual, se a magia estiver com o descritor Ritual.

### **FOCO EM MAGIA**

Você pode usar instrumento musical (Descrito capítulo 5) como foco em magia para suas magias de bardo.

### **INSPIRAÇÃO DO BARDO**

Você pode inspirar os outros através de palavras ou música.

Para fazer isso, você usa uma ação bônus em seu turno e escolhe uma criatura que esteja até 18 metros de você para que ela possa ouvi-lo. Essa criatura ganha o

dado de inspiração do Bardo, um d6.

Uma vez dentro dos próximos 10 minutos, a criatura pode rolar o dado e adiciona o número que rolou para um teste de habilidade, jogada de ataque, ou teste de resistência. A criatura pode rolar o d20 e então decidir usar o dado de Inspiração do Bardo, mas deve decidir antes do Mestre dizer se o teste foi bem sucedido ou falhou. Uma vez que o dado de Inspiração do bardo é lançado ele é perdido. A criatura pode ter apenas um dado de inspiração do Bardo uma vez.

Você pode usar esse recurso um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera qualquer uso quando você terminar um descanso longo.

Seu dado de inspiração muda quando você atinge certos níveis nesta classe. O dado torna-se um d8 no 5º nível, um d10 no 10º nível, e um d12 no 15º nível.

### **PAU PARA TODA OBRA**

A partir do 2º de Nível, você pode adicionar a metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, para qualquer teste de habilidade que você faça que não use o seu bônus de proficiência.

### **A CANÇÃO DO DESCANSO**

Começando no 2º nível, você pode usar música suave ou oração para ajudar a revitalizar os seus aliados feridos durante um descanso curto. Se você ou qualquer criatura aliada que possa ouvir a sua atuação recupera pontos de vida no final do descanso curto, cada uma dessas criaturas recupera extra 1d6 pontos de vida.

Os pontos de vida adicionais aumentam quando você atinge certos níveis nesta classe: 1d8 no 9º nível, 1d10 no 13º nível, e 1d12 no 17º Nível.

### **ESCOLA DE BARDOS**

No 3º Nível, você aprofunda-se nas técnicas avançadas de uma escola de bardo a sua escolha: A escola do Conhecimento ou a escola da Bravura, descritas detalhadamente no final da classe. Sua escolha concede benefícios no 3º Nível e novamente no 6º e 14º Nível.

### **ESPECIALISTA**

No 3º Nível, escolha duas perícias que você seja proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de perícia que você faça que use uma das proficiências escolhidas.

No 10º Nível, você pode escolher mais duas perícias que seja proficiente para ganhar este benefício.

### **MELHORIA DE ATRIBUTO**

Quando você chegar ao 4º Nível, e outra vez no 8º, 12º, 16º, e 19º Nível, você pode aumentar um valor de atributo de sua escolha e 2 pontos, ou você pode aumentar dois atributos em 1 ponto. Como regra, você não pode aumentar a habilidade acima de 20 usando este recurso.

### **FONTE DE INSPIRAÇÃO**

Começando a partir do 5º Nível, você recupera todos seus usos de Inspiração do Bardo gastos, quando você terminar um descanso curto ou longo.

### **ENCANTADOR**

No 6º nível, você ganha a habilidade de usar as notas musicais ou palavras de poder para interromper os

efeitos de ação mental. Como uma ação, você pode iniciar uma atuação que dura até o final do seu próximo turno. Durante esse tempo, você e qualquer criatura amigável dentro de 9 metros de você têm vantagem em testes de resistência contra ser assustado ou encantado. A criatura deve ser capaz de ouvi-lo para ganhar este benefício. A atuação termina mais cedo se você estiver incapacitado ou silenciado ou se voluntariamente acabar com ela (nenhuma ação é necessária).

## SEGREDOS MÁGICOS

No 10º Nível, você explora conhecimento mágico em amplo aspecto dessas disciplinas. Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo as suas. A magia que você escolher deve ser de um nível que você possa lançar, como mostrado na tabela do Bardo, ou um truque.

As magias escolhidas contam como magias do bardo para você e são incluídas no número das Magias Conhecidas na tabela do bardo.

Você aprende duas magias adicionais de qualquer classe no 14º Nível e novamente no 18º Nível.

## INSPIRAÇÃO SUPERIOR

No 20º nível, quando você rolar a iniciativa e não tiver usos de Inspiração do Bardo restando, você recupera um uso.

## ESCOLAS BÁRDICAS

O caminho do bardo é sociável. Bardos buscam uns aos outros para trocar músicas e histórias, se orgulhar de suas realizações, e compartilhar seus conhecimentos. Bardos formam associações livres, que eles chamam de escolas, para facilitar suas reuniões e preservar suas tradições.

## ESCOLA DO CONHECIMENTO

Bardos da Escola do Conhecimento sabem algo sobre a maioria das coisas, recolhendo pedaços de conhecimento a partir de fontes tão diversas como tomos eruditos a contos de camponeses. Cantam baladas para pessoas em tabernas ou elaboram composições em cortes reais, esses bardos usam seus dons para manter o público encantado. Quando os aplausos cessam, os membros da audiência podem encontrar-se questionando tudo o que tinha como verdadeiro, a partir de sua fé no sacerdócio do templo local à sua lealdade ao rei.

A lealdade desses bardos e mentiras está na busca da beleza e da verdade, não na lealdade a um monarca ou a dogmas de uma divindade. Um nobre que mantém um bardo como arauto ou conselheiro sabe que o bardo preferiria estar sendo honesto a ser político.

Os membros da escola se reúnem em bibliotecas e às vezes em escolas reais, com salas de aula e dormitórios, partilham seu conhecimento com os outros. Eles também se reúnem em festivais ou assuntos do Estado, onde podem expor a corrupção, desvendar, e zombar de importantes figuras de autoridade.

## BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Quando você ingressa na Escola de Conhecimento no 3º Nível, você ganha proficiências em 3 perícias a sua escolha.

## PALAVRAS CORTANTES

Também no 3º Nível, você aprenderá a usar sua inteligência para distrair, confundir, e de outra forma enfraquecer a confiança e competência dos outros. Quando uma criatura que você possa ver estiver a 18 metros de você, e fizer uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou

uma jogada de dano, você pode usar a sua reação para usar uma das suas Inspirações do Bardo, rolando um dado de Inspiração de Bardo e subtraindo do número rolado da rolagem da criatura. Você pode optar por usar esse recurso depois que a criatura faz a sua rolagem, mas antes que o Mestre determine se a rolagem de ataque ou habilidade teve sucesso ou falha, ou antes da criatura causar dano. A criatura estará imune se não pode ouvi-lo ou se estiver encantada.

## SEGREDOS MÁGICOS ADICIONAIS

No 6º Nível, você aprende duas magias a sua escolha de qualquer classe. A magia que você escolher deve ser de um nível que você possa lançar, como mostrado na tabela do Bardo, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de bardo para você, mas não contam em relação ao número de magias de bardo que você conhece.

## HABILIDADE INIGUALÁVEL

A partir do 14º Nível, quando você faz um teste de habilidade, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado de inspiração do Bardo e adicione o número rolado para seu teste de habilidade. Você pode optar por fazê-lo depois que você rola o dado para o teste de habilidade, mas antes do Mestre dizer se obteve sucesso ou fracasso

## ESCOLA DA BRAVURA

Bardos da Escola da Bravura são poetas corajosos cujos contos mantêm viva a memória dos grandes heróis do passado, e por inspirar uma nova geração de heróis. Estes bardos se reúnem em salões com hidromel ou ao redor de grandes fogueiras para cantar os feitos dos poderosos, tanto do passado e presente. Eles viajam a terra para testemunhar grandes eventos em primeira mão e também garantir que a memória desses eventos não passe despercebido do mundo. Com suas músicas, eles inspiram os outros a atingir os mesmos patamares de realização como os heróis de antigamente.

## BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Quando você ingressa na Escola da Bravura no 3º Nível você ganha proficiência em armaduras médias, escudos, e armas marciais.

## INSPIRAÇÃO EM COMBATE

Também no 3º Nível, você aprende a inspirar os outros em batalha. Uma criatura que tenha recebido uma inspiração do Bardo vinda de você pode rolar o dado e adicionar o número rolado ao dano da arma que acabou de fazer. Alternativamente quando uma jogada de ataque é feita contra uma criatura, é possível usar sua reação para rolar o dado de inspiração do Bardo e adicionar o número rolado para a CA contra este ataque. Mas antes você deve saber se o ataque acertou ou errou.

## ATAQUE EXTRA

A partir do 6º Nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você fizer uma Ação de Ataque no seu turno.

## BATALHA MÁGICA

No 14º Nível, você domina a arte de tecer conjurações e usa sua arma em um único ato harmonioso. Quando você usa a ação para lançar um feitiço de bardo, você pode fazer um ataque com sua arma como uma ação bônus.



## BRUXO

Com um pseudodragão agachado em seu ombro, um jovem elfo com uma capa dourada sorri, conduzindo um encantamento mágico com sua fala suave e deixando o sentinela do palácio a mercê de sua vontade.

Conforme chamas saem de suas mãos, uma humana magra sussurra o nome secreto de seu patrono demoníaco, imbuindo sua magia com magia infernal.

Trocando olhares entre um tomo envelhecido e o alinhamento incomum das estrelas no céu, um tiefling com olhos selvagens conduz o ritual místico que irá abrir uma passagem para um mundo distante.

Bruxos são investigadores do segredo que fica escondido na estrutura do multiverso. Através de pactos feitos com seres misteriosos de poder sobrenatural, bruxos despertam efeitos mágicos que são sutis e espetaculares. Aproveitando o conhecimento antigo de seres como os nobres feéricos, Infernais, diabo, bruxas e entidades alienígenas do Reino Distante, bruxos juntam segredos arcânicos para reforçar seu próprio poder.

### JURAMENTO E DÍVIDA

Um bruxo é definido por um pacto com uma entidade extra planar. Algumas vezes o relacionamento entre bruxos e patronos é como o de um clérigo e sua divindade, apesar de que os seres que servem como patronos para bruxos não são divindade. Um bruxo pode liderar um culto dedicado a um príncipe demônio, um arqui-diabo, ou uma entidade completamente alienígena – seres tipicamente não adorados por clérigos. Frequentemente, entretanto, é similar ao acordo entre um mestre e um aprendiz. O bruxo aprende e cresce em poder, ao custo de serviços ocasionais feitos nos interesses do patrono.

A mágica imbuída no bruxo vem de pequenas mas permanentes alterações no bruxo (como a habilidade de ver no escuro ou de ler em qualquer língua) para acessar magias poderosas. Ao contrário de magos estudiosos, o bruxo utiliza sua magia com alguma facilidade em combates. Eles ficam confortáveis em armaduras leves e sabem usar armas simples.

### APROFUNDANDO EM SEGREDOS

Bruxos são guiados por uma necessidade insaciável de conhecimento e poder, o que os compõe em seus pactos e conduz suas vidas. Esta sede guia o bruxo em seus pactos e molda sua carreira mais tarde também.

Histórias de bruxos se juntando com infernais são bem comuns. Mas muitos bruxos servem patronos que não são infernais. De vez em quando um viajante por terras selvagens encontra uma estranha e bela torre, conhece o lorde feérico de lá, e caí em um pacto sem estar completamente consciente disso. E, algumas vezes, enquanto está debruçado em tomos de um conhecimento proibido, a mente de um estudante brilhante mas louco é aberta para a realidades além do mundo material e vai até seres alienígenas quem habitam em um vácuo externo.



Uma vez que um pacto é feito, a sede do bruxo por conhecimento e poder não pode ser saciada somente com estudo e pesquisa. Ninguém faz um pacto com um patrono tão poderoso se ele não estiver com intenção de usar o poder que lhe foi dado. Na maioria das vezes os bruxos gastam seus dias em busca de seus objetivos, o que tipicamente significa algum tipo de aventura. Além disso, as demandas de seus patronos levam os bruxos em encontra as aventuras.

## CRIANDO UM BRUXO

Conforme você faz seu personagem bruxo, gaste algum tempo pensando sobre seu patrono e as obrigações que o seu pacto impõem a você. O que o levou a fazer o pacto, e como você fez contato com o seu patrono? Você foi seduzido em invocar um diabo, ou você procurou pelo ritual que iria lhe permitir fazer contato com um antigo deus alienígena? Você procurou por seu patrono, ou o seu patrono encontrou e escolheu você? Você se estressa com as obrigações do seu pacto ou serve alegremente já prevendo as recompensas que lhe foram prometidas?

Converse com seu Mestre para determinar quão influente será o seu pacto na carreira de aventureiro do seu personagem. As exigências do seu patrono podem lhe guiar em aventurar, ou eles podem consistir inteiramente de pequenos favores que você pode fazer entre aventuras.

Que tipo de relacionamento você tem com seu patrono? É amigável, divergente, difícil ou romântico? Quão importante seu patrono considera que você é? Que papel você tem nos planos do seu patrono? Você conhece outros servos do seu patrono?

Como o seu patrono se comunica com você se você tem um animal familiar, ele pode ocasionalmente falar com a voz do seu patrono. Alguns bruxos encontram mensagens de seus patronos gravadas em árvores, no meio de folhas de chá, ou em forma de nuvens.

Mensagens que somente o bruxo pode ver. Outros bruxos conversam com seus patronos em sonhos ou visões, ou lidam somente com intermediários.

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um bruxo rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, Carisma deve ser seu valor mais alto de habilidade, seguido por Constituição. Segundo, escolha o background charlatão. Terceiro, escolha os truques rajada mística e toque chocante, em conjunto das magias de 1º nível raio doentio e faísca da bruxa.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um bruxo, você ganha as seguintes características de classe.

### PONTOS DE VIDA

*Dado de Vida:* 1d8 por nível de bruxo

*Pontos de Vida no 1º Nível:* 8 + modificador de Constituição

*Pontos de Vida em Níveis Posteriores:* 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de bruxo após o 1º

### PROEFICIÊNCIAS

*Armadura:* Armadura leve

*Armas:* Armas simples

*Ferramentas:* Nenhuma

*Testes de Resistência:* Sabedoria, Carisma

*Perícias:* Escolha duas perícias entre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião.

## BRUXO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	Truques Conhecidos	Mgias Conhecidas	Slot de Magia	Nível do Slot	Invocações Conhecidas
1º	+2	Patrono Extraplanar, Pacto Mágico	2	2	1	1º	—
2º	+2	Invocações Místicas	2	3	2	1º	2
3º	+2	Dádiva De Pacto	2	4	2	2º	2
4º	+2	Melhoria de Atributo	3	5	2	2º	2
5º	+3		3	6	2	3º	3
6º	+3	Habilidade Patrono Extraplanar	3	7	2	3º	3
7º	+3		3	8	2	4º	4
8º	+3	Melhoria de Atributo	3	9	2	4º	4
9º	+4		3	10	2	5º	5
10º	+4	Habilidade Patrono Extraplanar	4	10	2	5º	5
11º	+4	Arcanum Místico (6º Nível)	4	11	3	5º	5
12º	+4	Melhoria de Atributo	4	11	3	5º	6
13º	+5	Arcanum Místico (7º Nível)	4	12	3	5º	6
14º	+5	Habilidade Patrono Extraplanar	4	12	3	5º	6
15º	+5	Arcanum Místico (8º Nível)	4	13	3	5º	7
16º	+5	Melhoria de Atributo	4	13	3	5º	7
17º	+6	Arcanum Místico (9º Nível)	4	14	4	5º	7
18º	+6		4	14	4	5º	8
19º	+6	Melhoria de Atributo	4	15	4	5º	8
20º	+6	Mestre Místico	4	15	4	5º	8

## EQUIPAMENTO

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

- (a) besta leve e 20 viroles ou (b) uma arma simples
- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano
- (a) bolsa do estudioso ou (b) bolsa do explorador de masmorra

Corselete de couro, qualquer arma simples, e duas adagas

## PATRONO EXTRAPLANAR

No seu 1º nível, você fez uma barganha com um ser extraplanar da sua escolha: o Feérico, o infernal ou O Grande Antigo, cada um é detalhado ao final da descrição da classe. Sua escolha lhe fornece características no 1º nível e novamente no 6º e 14º nível.

## PACTO MÁGICO

Sua pesquisa arcana e a magia imbuída em você por seu patrono lhe derem uma facilidade com magias. Veja o capítulo 10 para regras gerais sobre conjuração e o capítulo 11 para ver a lista de magias do bruxo.

## TRUQUES

Você sabe dois truques a sua escolha da lista de magias do bruxo. Você aprende truques adicionais a sua escolha em níveis posteriores, como mostrados na coluna Truques Conhecidos da tabela do Bruxo.

## ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela do Bruxo mostra quantos espaços de magia você tem. A tabela também mostra de que nível esses espaços são; todas as suas magias são do mesmo nível. Para conjurar uma de suas magias de bruxo de 1º nível ou maior, você deve gastar um espaço de magia. Você recupera todos os espaços de magias gastos quando você conclui um descanso curto ou longo.

Por exemplo, quando você estiver no 5º nível, você tem dois espaços de magia de 3º nível. Para conjurar a magia de 1º nível onda trovejante você deve gastar um destes espaços, e você a conjura como uma magia de 3º nível.

## MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E POSTERIORES

No 1º nível você conhece duas magias de 1º nível de sua escolha da lista de magias do bruxo.

A coluna Magias Conhecidas da tabela do Bruxo mostra quando você aprende mais magias de bruxo de sua escolha de 1º nível ou maior. Uma magia que você escolher deve ser de um nível igual ou menor do que é mostrado na coluna Nível do Espaço para o seu nível. Quando você alcançar o 6º nível, por exemplo, você aprender uma nova magia de bruxo, a qual pode ser de 1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você ganhar um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias de bruxo que conhece e trocar ela por outra magia da lista de magias de bruxo, a qual também deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia.

## HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a sua habilidade de conjuração para as magias de bruxo, então você usa seu Carisma sempre que uma magia se referir a sua habilidade de conjuração. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma quando estabelecer uma CD para os testes de resistência das magias de bruxo que você conjura e quando fizer um ataque com elas.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

**Modificador de ataque** = Bônus proficiência + modificador de Carisma

## FOCO PARA CONJURAÇÃO

Você usa um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como um foco para conjuração de duas magias de bruxo.

## INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Seu estudo do conhecimento oculto lhe desenvolveu invocações místicas, fragmentos de um conhecimento proibido que o imbuem com uma habilidade mágica permanente.

No 2º nível, você ganha duas invocações místicas de sua escolha. As suas opções de invocação estão detalhadas ao fim da descrição da classe. Quando você ganhar certos níveis em bruxo, você ganha invocações adicionais de sua escolha, como mostrado na coluna Invocações Conhecidas na tabela do Bruxo.

Além disso, quando você ganhar nível nesta classe, você pode escolher uma invocação que conhece e trocar com outra invocação que você poderia aprender naquele nível.

## DÁDIVA DO PACTO

No 3º nível, seu patrono extraplanar concede um presente a você por seus leais serviços. Você ganha uma das seguintes características à sua escolha:

## PACTO DA CORRENTE

Você aprende a magia *encontrar familiar* e pode conjurá-la como um ritual. A magia não conta para o número de magias conhecidas.

Quando você conjurar esta magia, você pode escolher uma das formas normais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: imp, pseudodragão, quasit, Sprite.

Além disso, quando você usar uma ação de Ataque, você pode renunciar um de seus ataques para permitir que o seu familiar faça um ataque dele.

## PACTO DA LÂMINA

Você pode usar uma ação para criar uma arma de pacto em sua mão livre. Você pode escolher a forma que esta arma corpo a corpo tem toda vez que cria-la (veja o capítulo 5 para opções de arma). Você é proficiente com ela enquanto a segurar. Esta arma conta como mágica para propósitos de superar resistência e imunidade contra ataque e danos não mágicos.

Sua arma de pacto desaparece se ele estiver a mais de 1,5 metros de você por 1 minuto ou mais. Ela também desaparece se você usar esta característica de novo, se você dispersar a arma (não necessita ação) ou se você morrer.

Você pode transformar uma arma mágica em sua arma de pacto ao conduzir um ritual especial enquanto segura a arma. Você conduz o ritual por cerca de 1 hora, o qual pode ser feito durante um descanso curto. Você está dispersa a arma, colocando ela em uma espaço extradimensional, e ela aparece sempre que você criar sua arma de pacto depois disso. Você não pode afetar um artefato ou uma arma consciente desta maneira. A arma cessa de ser sua arma de pacto se você morrer, se você conduzir um ritual de 1 hora em uma arma diferente, ou se você usar um ritual de 1 hora para quebrar os laços com ela. A arma aparece aos seus pés se ela estiver no espaço extradimensional quando o laço for quebrado.

## PACTO DO TOMO

Seu patrono lhe dá um grimorio chamado Livro das Sombras. Quando você ganha esta característica, escolha três truques de qualquer lista de magia de classe. Enquanto o livro estiver com você, você pode conjurar aqueles truques sem limite. Eles não contam para o seu número de truques conhecidos.

Se você perder o seu Livro das Sombras, você pode conduzir uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto pelo seu patrono. Esta cerimônia pode ser feita durante um descanso curto ou longo, e ela destrói o antigo livro. O livro vira cinzas quando você morrer.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível, e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade de sua escolha em 2 ou pode aumentar dois valores de habilidade de sua escolha em 1. Como sempre, você não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20 usando esta característica.

### SUA DÁDIVA DE PACTO

Cada opção de Dádiva de Pacto produz uma criatura especial ou um objeto que reflete a natureza do seu patrono.

*Pacto da Corrente.* Seu familiar é mais astuto eu um típico familiar. Sua forma padrão pode ser um reflexo do seu patrono, com sprites e pseudodragões relacionados com o Feérico e imps e quasits relacionados com o Fiend. Como a natureza do grande Antigo é incompreensível, qualquer familiar é adequado para ele.

*Pacto da Lâmina.* Se o seu patrono for o Feérico, sua arma pode ser uma lâmina fina envolta em folha de videira. Se você serve um Infernal, sua arma pode ser um machado feito de um metal negro e adornado com chamas decorativas. E seu patrono for o Grande Antigo, sua arma pode ser uma lança de aparência antiga, com uma pedra preciosa embutida em sua ponta, esculpida para parecer com um terrível olho aberto.

*Pacto do Tomo.* Seu Livro das Sombras pode ser um tomo fino com a borda dourada, contendo magias de encantamento e ilusão, presenteado a você por seu lorde Feérico. Ele pode ser um pesado tomo com uma capa de couro de demônio entalhada com ferro, contendo magias de conjuração e repleto de conhecimento proibido sobre as sinistras regiões do cosmos, um presente do Infernal. Ou poderia ser um diário esfarrapado de um lunático que ficou louco com o contato com o Grande Antigo, tendo rascunhos de magias que somente sua insanidade latente permite a você compreender e conjurar.

## ARCANUM MÍSTICO

No 11º nível, seu patrono lhe concede uma segredo mágico chamado arcanum. Escolha uma magia de 6º nível da lista de magias do bruxo como este arcanum.

Você pode conjurar sua magia de arcanum uma vez sem gastar um espaço de magia. Você deve terminar um descanso longo antes de fazer isso de novo.

Em níveis posteriores você ganha mais magias de bruxo de sua escolha que podem ser conjuradas desta maneira: uma magia de 7º nível no 13º nível, uma magia de 8º nível no 15º nível e uma magia de 9º nível no 17º nível. Você recuperar todos os usos do seu Arcanum Místico quando você terminar um descanso longo.

## MESTRE MÍSTICO

No 20º nível você pode buscar na sua reserva interior de poder mágica enquanto faz uma súplica ao seu patrono para recuperar os espaços de magia gastos. Você pode gastar 1 minuto suplicando ao seu patrono por ajuda para recuperar todos os seus espaços de magia gasto da sua característica Pacto Mágico. Uma vez que você recupere os espaços de magia com esta característica, você deve terminar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

## PATRONOS EXTRAPLANARES

Os seres que servem como patronos aos bruxos são poderosos habitantes e outros planos de existência – não deuses, mas quase deuses com seus poderes. Vários patronos dão aos seus bruxos acesso a diferentes poderes e invocações, e esperam favores significativos em retorno.

Alguns patronos coletam bruxos, distribuindo conhecimento místico relativamente à vontade ou vangloriando de suas habilidades de dobrar mortais a sua vontade.

Outros patronos concedem seus poderes somente a contragosto, e pode fazer um pacto somente com um bruxo. Bruxos que servem ao mesmo patrono podem ver um ao outro como aliados, irmão ou rivais.

## O FEÉRICO

Seu patrono é um lorde feérico, uma criatura das lendas que conhece segredos que foram esquecidos antes das raças mortais terem nascido. As motivações deste ser são frequentemente incompreensíveis, e algumas vezes excêntricas, e podem envolver uma busca árdua por um grande poder mágico ou uma resolução de rancores antigos. Seres deste tipo incluem o Príncipe do Gelo; a Rainha do Ar e Escuridão, governante da Corte Crepuscular; Titânia da Corte do Verão; seu conjugue Oberon, o Lorde Verde; Hyrsam, o Príncipe dos Tolos; e antigas bruxas.

### LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Feérico lhe deixa escolher da lista expandida de magias quando você aprender uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

## MAGIAS EXPANDIDAS DO FEÉRICO

Nível da Magia	Magia
1	Fogo das Fadas, Sono
2	Acalmar Emoções, Força Fantasmagórica
3	Piscar, Cronstrição
4	Enfeitiçar Besta, Invisibilidade Maior
5	Enfeitiçar Pessoas, Aparente



## PRESença FEÉRICA

Começando no 1º nível, seu patrono lhe recompensa com a habilidade para ciar uma presença sedutora ou medo feérico. Como uma ação, você pode fazer com que cada criatura em um cubo de 3 metros originando de você façam um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de sua magia de bruxo. As criaturas que falharem em seus testes de resistência estão todas encantadas ou amedrontadas por você (você escolhe) até o final do seu próximo turno.

Uma vez que você usa essa característica, você não pode usa-la até que termine um descanso curto ou longo.

## FUGA NEBULOSA

Começando no 6º nível, você pode desaparecer em um nuvem de neblina em resposta a um dano. Quando você levar dano, você pode usar sua reação para ficar invisível e se teleportar até 18 metros em um espaço não ocupado que possa ver. Você fica invisível até o início do seu próximo turno ou até que você ataque ou conjure uma magia.

Uma vez que você usa essa característica, você não pode usa-la de novo até que termine um descanso curto ou longo

## DEFESA SEDUTORIA

Começando no 14º nível, seu patrono o ensina como retornar as magias de efeitos mentais dos seus inimigos contra eles. Você não pode ser encantado, e quando outra criatura tentar encantar você, você pode usar sua reação para tentar retornar o encantamento de volta para aquela criatura. A criatura deve obter sucesso em um teste de resistência contra sua CD de magias de bruxo ou ficará encantada por você por 1 minuto ou até que a criatura leve qualquer dano

## DELÍRIO OBSCURO

Começando no 14º nível, você pode lançar uma criatura no reino ilusório. Com uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 18 metros de você. Ela deve fazer um teste de resistência contra sua CD de magias de bruxo. Caso falhe, ela está encantada ou amedrontada por você (você escolhe) por 1 minuto ou até que sua concentração seja quebrada (como se você estivesse se concentrando em uma magia). Este efeito termina antes se a criatura levar qualquer dano.

Até esta ilusão terminar, a criatura pensa que está perdida em um reino de neblina, a aparência é você quem escolhe. A criatura só pode ver e ouvir ela mesma, você e a ilusão.

Você deve terminar um descanso curto ou longo antes de usar essa característica de novo.

## O INFERNAL

Você fez um pacto com um Infernal de um plano inferior de existência, um ser cujos objetivos são malignos, mesmo se você lutar contra esses objetivos. Tais seres desejam a corrupção e destruição de todas as coisas, tendo por fim até você. Infernais poderosos o suficiente para forjar um pacto incluem lordes demônios como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu e Baphomet; arquidemonios como Asmodeus, Dispater, Mephistopheles e Belial; abissais e balores que são especialmente poderosos; e ultroloths e outros lordes de yugoloths.

## LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O infernal lhe deixa escolher da lista expandida de magias quando você aprender uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

## MAGIAS EXPANDIDAS DO IFERNAL

Nível da Magia	Magia
1	Mãos flamejantes, Comando
2	Cégueira / Surdez, Raio Aridente
3	Bola De Fogo, Nuvem Fétida
4	Escudo De Fogo, Muralha De Fogo
5	Coluna De Chamas, Consagrar

## BENÇÃO DO OBSCURO

Começando no 1º nível, quando você reduzir uma criatura hostil a 0 pontos de vida, você ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma + seu nível de bruxo (mínimo de 1)

## SORTE DO OBSCURO

Começando no 6º nível, você pode pedir para o seu patrono alterar o destino a seu favor. Quando você fizer um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar esta característica para adicionar 1d10 na sua rolagem. Você pode fazê-lo depois de ver a rolagem inicial, mas antes que ocorra qualquer efeito da rolagem.

Uma vez que você usa esta característica, você não pode usa-la até terminar um descanso curto ou longo.

## RESISTÊNCIA INFERNAL

Começando no 10º nível, você pode escolher um tipo de dano quando você terminar um descanso curto ou longo. Você ganha resistência a aquele tipo de dano até que você escolha outro usando esta característica. Danos de armas mágicas ou armas de prata ignoram esta resistência.

## PASSEIO PELO INFERNO

Começando no 14º nível, quando você acertar uma criatura com um ataque, você pode usar esta característica para instantaneamente transportar um alvo através dos planos inferiores. A criatura desparece e é lançada através de um cenário de pesadelos.

Ao fim do seu próximo turno, o alvo retorna para o espaço que ocupava previamente, ou o espaço mais próximo desocupado. Se o alvo não for um infernal, ele leva 10d10 de dano psíquico conforme ele se abate pela horrível experiência.

Uma vez que você use esta característica, você não pode usa-la de novo até que termine um descanso longo.

## O GRANDE ANTIGO

Seu patrono é uma entidade misteriosa cuja natureza é completamente desconhecida das fibras da realidade. Ele pode vir de um Reino Distante, do espaço além da realidade, ou ele pode ser um dos antigos deuses conhecidos somente em lendas, seus motivos são incompreensíveis para mortais, e seu conhecimento é tão imenso e antigo que mesmo as maiores bibliotecas são ofuscadas em comparação aos vastos segredos que ele detém. O Grande Antigo pode não estar consciente de sua existência ou ser inteiramente indiferente a você, mas os segredos que você aprende permite tirar sua magias dele.

Entidades deste tipo incluem Ghaunadar, chamado Aquele Que Espreita; Tharizdun, o Deus Acorrentado; Dendar, a Serpente da Noite; Zargon, o Restituidor; Grande de Cthulhu; e outros insondáveis seres.

## LISTA DE MAGIA EXPANDIDA

O Grande Antigo lhe deixa escolher da lista expandida de magias quando você aprender uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

## MAGIAS EXPANDIDAS DO ANTIGO

Nível da Magia	Magia
1	Sussurros Dissonantes, Riso Histérico De Tasha
2	Detectar pensamentos, força fantasmagórica
3	Clarividência, Transmitir
4	Enfeitiçar Criatura, Tentáculos negros de Evard
5	Enfeitiçar Pessoa, Telecinese

### MENTE DESPERTA

Começando no 1º nível, seu conhecimento alien lhe dá a habilidade de tocar a mente de outras criaturas. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 9 metros de você. Você não precisa compartilhar do mesmo idioma com a criatura para entender sua comunicação telepática, mas a criatura tem de ser capaz de compreender ao menos um idioma.

### PROTEÇÃO ENTRÓPICA

No 6º nível, você aprende se proteger magicamente contra ataques e a voltar um ataque falho de um inimigo contra você em uma boa sorte para você. Quando uma criatura fizer uma rolagem de ataque contra você, você pode usar sua reação para impor desvantagem naquela rolagem. Se o ataque errar você, sua próxima rolagem de ataque contra aquela criatura tem vantagem se você o fizer antes do fim do seu próximo turno.

Uma vez que use esta característica, você não pode usá-la de novo até que termine um descanso curto ou longo.

### CRIAR ESCRAVO

No 14º nível, você ganha a habilidade de infectar a mente de um humanoide com a magia alienígena do seu patrono. Você pode usar sua ação para tocar um humanoide incapacitado. Aquela criatura fica então encantada por você até que uma magia de remover maldição seja conjurada nela, a condição encantada for removida dela, ou se você usar essa característica novamente.

Você pode se comunicar telepaticamente com a criatura encantada desde que vocês dois estejam no mesmo plano de existência.

## INVOCACÕES MÍSTICAS

Se uma invocação mística tiver pré-requisitos, você deve atingi-los para poder aprender. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo em que você atingir os pré-requisitos

### ARMADURA DAS SOMBRAIS

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



### ATOLAR 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 Corrente

Você pode conjurar *enfeitiçar monstros* 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.

### INFLUENCIA SEDUTORA

Você ganha proficiência nas perícias *Enganação* e *Persuasão*.

### 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 SEDENTA

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 conjurar *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 sabe como 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. As magias aparecem no livro e não contam para o número de magias que você sabe. Com o seu Livro das Sombras em mãos, você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Você 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 tiver 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 necessários 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, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

### PULO EXTRAPLANAR

*Pré-requisito:* 9º nível

Você pode conjurar *saltar* 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

Quando você conjurar a rajada mística, adicione seu modificador de Carisma ao dano que ela causa

### 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 TUMULO

*Pré-requisito:* 9º nível

Você pode conjurar *falar com 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. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

### UM COM AS SOMBRAIS

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.

### VISÃO MÍSTICA

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

### VISÕES DE UM REINO DISTANTE

*Pré-requisito:* 15º nível

Você pode conjurar *Olhos arcanos* 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 estejam 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

Com braços erguidos aos céus em contemplação e uma reza em seus lábios, um elfo começa a brilhar com luz própria, que irradia para curar seus companheiros em batalha.

Cantando uma canção de batalha, um anão projeta seu machado em movimentos amplos, abrindo caminho em meio às linhas inimigas de orcs posicionados contra ele, louvando os deuses por cada inimigo derrubado.

Invocando maldições sobre as forças de mortos-vivos, um humano levanta seu símbolo sagrado enquanto a luz divina brilha ao seu redor, banindo as criaturas que um momento atrás se amontoava sobre seus aliados.

Clérigos são intermediários entre o mundo mortal e o distante plano dos deuses. Tão variados quanto os deuses a que servem, Clérigos se esforçam para ser a própria mão de seus deuses. Não é apenas um sacerdote comum, mas alguém investido de poder divino.

## CURANDEIROS E LUTADORES

Magia divina, como o nome sugere, é o poder dos deuses fluindo deles para o mundo mortal. Clérigos são os condutores deste poder, manifestando-o através de efeitos milagrosos. Os deuses não conferem este poder a qualquer um que o queira, mas apenas para aqueles escolhidos que preenchem um alto chamado.

Agregar poder divino não envolve estudo ou treinamento. Um clérigo pode, sim, aprender ritos antigos e rezas específicas, mas a habilidade de usar magias divinas depende da devoção e de uma intuição poderosa sobre os desejos da divindade.

Clérigos combinam o poder mágico de curar e inspirar seus aliados com magias que destroem e debilitam seus inimigos. Eles podem causar admiração ou temor, espalhar pragas ou venenos, e até lançar fogo divino para consumir seus inimigos. Para aqueles malfeiteiros que merecem uma maça na túnica, o clérigo se utiliza de seu treinamento de combate para enfrentar seus inimigos no corpo-a-corpo, auxiliado pelo poder divino.

## AGENTES DIVINOS

Nem todo acólito ou servo em um templo ou santuário é necessariamente um clérigo. Alguns sacerdotes são chamados à uma vida simples de servidão, propagando a vontade de seu deus através de rezas e sacrifício, e não através de mágica ou poderio militar. Em algumas cidades, o sacerdócio equivale a um escritório político, visto como um degrau a patamares superiores de autoridade e não envolvendo qualquer comunhão com a divindade. Clérigos verdadeiros são raros nas estruturas hierárquicas.

Quando um clérigo inicia uma vida como aventureiro, geralmente é porque seu deus exigiu assim. Perseguir os objetivos de um deus geralmente envolve enfrentar perigos além dos limites da civilização, destruindo o mal ou buscando relíquias sagradas em tumbas antigas. Muitos clérigos são ainda requisitados para defender os súditos do deus, o que pode significar combater ogros em

fúria, negociar a paz entre nações ou selar um portal que permitiria que um demônio entrasse no plano mortal.

A maioria dos clérigos aventureiros mantém conexões com templos e ordens de sua seita. Um templo pode pedir a ajuda de um clérigo ou um sumo-sacerdote poder ter poder suficiente para exigir seus serviços.

## CRIAÇÃO DE CLÉRIGO

Quando você cria um clérigo, a questão mais importante a se considerar é qual divindade servirá e quais os princípios que você levará consigo. O Apêndice B inclui uma lista com diversas divindades do multiverso. converse com seu Mestre para saber quais as divindades disponíveis para sua campanha.

Uma vez escolhida a divindade, considere qual o seu relacionamento com aquele deus. Você começou a servi-lo por vontade própria? Ou foi o deus que te escolheu, impedindo você a servi-lo sem consideração pela sua própria vontade? Como os outros servos desse deus vêm você: como um representante ou como um causador de problemas? Quais são seus objetivos maiores? A sua divindade tem algum plano especial para você? Ou você está tentando provar seu valor em busca de um chamado maior?

## CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um clérigo rapidamente, seguindo estas sugestões. Primeiro, Sabedoria deve ser seu atributo principal, seguido por Força ou Constituição. Segundo, escolha o Background Acólito.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como clérigo, você ganha as seguintes características de classe:

PONTOS DE VIDA

**Dado de vida:** 1d8 por nivel de clérigo

**Pontos de vida no 1 nível:** 8 + modificador de constituição

**Pontos de vida a cada nível subsequente:** 1d8 (ou 5) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

## PROFICIÊNCIAS

**Armaduras:** Armaduras leves e médias, Escudos.

## **Armas: Armas simples**

**Kit de Ferramentas:** nenhum.

**Testes de resistência:** Sabedoria, Carisma

**Perícias:** Escolha duas entre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião

# EQUIPAMENTO

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

- (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 viroles ou (b) arma simples
    - (a) pacote de sacerdote ou (b) um pacote de explorador
  - Um escudo e um símbolo sagrado

CONJURADOR

Como um condutor de poder divino, você pode lançar magias de clérigo. Consulte o capítulo 10 para as regras sobre a utilização de magias e o 11 para a lista de magias de clérigo.

CLÉRIGO

SISTEMA MÍSTICO DE CÍRCULO DE MAGIA											
Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	Truques Conhecidos								
			1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Conjurador, Domínio Divino	3	2	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Canalizar Divindade (1/descanso), Habilidade de Domínio	3	3	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2		3	4	2	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Melhoria de Atributo	4	4	3	—	—	—	—	—	—
5º	+3	Destruir Morto-Vivo (CR 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—
6º	+3	Canalizar Divindade (2/descanso), Habilidade de Domínio	4	4	3	3	—	—	—	—	—
7º	+3		4	4	3	3	1	—	—	—	—
8º	+3	Melhoria de Atributo, Destruir Morto-Vivo (CR 1), Habilidade de Domínio	4	4	3	3	2	—	—	—	—
9º	+4		4	4	3	3	3	1	—	—	—
10º	+4	Intervenção Divina	5	4	3	3	3	2	—	—	—
11º	+4	Destruir Morto-Vivo (CR 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—
12º	+4	Melhoria de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	—	—
13º	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	—
14º	+5	Destruir Morto-Vivo (CR 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—
15º	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	1
16º	+5	Melhoria de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	1	1
17º	+6	Destruir Morto-Vivo (CR 4), Habilidade de Domínio	5	4	3	3	3	2	1	1	1
18º	+6	Canalizar Divindade (3/descanso)	5	4	3	3	3	2	1	1	1
19º	+6	Melhoria de Atributo	5	4	3	3	3	3	1	1	1
20º	+6	Intervenção Divina Aprimorada	5	4	3	3	3	2	1	1	1

## TRUQUES

No 1º nível, você conhece três truques escolhidos dentre os truques de clérigo. Você aprende novos truques em níveis mais altos, como mostrado na coluna truques da tabela de clérigo.

## PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

A tabela do clérigo mostra quantos espaços de magia você tem para lançar suas magias de 1º nível e superiores. Para lançar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso prolongado.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de clérigo. Ao assim proceder, você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de clérigo (mínimo de 1 magia). As magias selecionadas devem ser de níveis para os quais você tenha espaços.

Por exemplo, se você é um clérigo de 3º nível, você possui quatro espaços de 1º nível e dois de 2º. Com uma Sabedoria de 16 (modificador +3), sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível curar ferimentos, você pode lançá-la em um espaço de 1º ou de 2º nível. Ao lançar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo lançá-la novamente se tiver espaços disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso prolongado. Preparar uma nova lista de magias de clérigo requer tempo gasto em reza e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

## HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade base para o uso de magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que você tem para com seu deus. Você usa seu valor de Sabedoria quando uma magia fizer referência a sua habilidade de lançar magias. Ainda, você usa seu modificador de Sabedoria para determinar a dificuldade para resistir à sua magia, e quando fizer um ataque com magia.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

**Modificador de ataque** = Bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

## RITUAIS

Você pode lançar uma magia como um ritual se a magia tem uma palavra-chave de ritual e a tiver preparada.

## FOCO PARA LANÇAR MAGIAS

Você pode usar um símbolo sagrado (detalhado no capítulo 5) como um foco para lançar suas magias

## DOMÍNIO DIVINO

Escolha um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Enganação, Guerra, Luz, Natureza, Tempestade ou Vida. Cada domínio é detalhado ao final da descrição da classe e provê exemplos dos deuses associados á eles. Sua escolha confere magias de domínio e outras características quando escolher seu domínio no 1º nível. Ela também confere à você outras formas de utilização do seu Canalizar Divindade quando ganhar a característica no 2º nível, bem como outros benefícios no 6º, 8º e 17º níveis.

## MAGIAS DE DOMÍNIO

Cada domínio tem uma lista de magias – as magias de domínio – que você adquire nos níveis referidos por seu domínio. Quando você ganha uma magia de domínio, você sempre a tem preparada, e esta magia não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você tem uma magia de domínio que não aparece na lista de magias de clérigo, mesmo assim ela é uma magia de domínio para você.

## CANALIZAR DIVINDADE

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Expulsar mortos-vivos e um efeito determinado pelo seu domínio. Alguns domínios conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada domínio.

Quando você usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa finalizar um descanso curto ou prolongado para usar a habilidade novamente.

Alguns efeitos requerem jogadas de teste de resistência. Quando você usar um desses efeitos, a Classe de Dificuldade é igual a CD de suas magias de clérigo.

A partir do 6º nível, você pode Canalizar a Divindade duas vezes entre descansos e a partir do 18º nível, três vezes. Você recupera os usos desta característica quando finaliza um descanso curto ou prolongado.

## CANALIZAR DIVINDADE: EXPULSAR MORTOS-VIVOS

Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até levar algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir de você com o melhor de suas habilidades e de forma alguma pode voluntariamente se mover a menos de 9 metros do clérigo. Não pode, inclusive, reagir. Como ação, pode apenas usar a ação de Correr ou tentar escapar de um efeito que a impede de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível e novamente nos 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, você não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

## DESTRUÍR MORTOS-VIVOS

A partir do 5º nível, quando um morto vivo falhar no teste de resistência contra a sua habilidade Expulsar mortos-vivos, a criatura é instantaneamente destruída se seu Nível de Desafio for menor do que um certo valor, variável de acordo com o seu nível de clérigo:

## DESTRUÍR MORTO-VIVO

Nível do Clérigo	Destroi Morto-Vivo de ND
5º	1/2 ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

## INTERVENÇÃO DIVINA

A partir do 10º nível, você pode clamar à sua divindade para que lhe auxilie em uma árdua tarefa.

Implorar pelo auxílio requer uma ação. Você precisa descrever o que precisa e rolar um dado de percentagem. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de clérigo, sua divindade intervém. O Mestre escolhe a natureza da intervenção; o efeito de qualquer magia de clérigo ou magia de domínio é apropriado como resultado.

Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar esta habilidade novamente por 7 dias. Do contrário você pode usar novamente após usar um descanso prolongado.

No 20º nível, seus pedidos de intervenção funcionam automaticamente, sendo desnecessário rolar dados.

## DOMÍNIOS DIVINOS

Em um panteão, cada divindade tem influência sobre certos aspectos da vida mortal e da civilização, chamados de domínios divinos. Juntando-se os domínios sobre os quais uma divindade tem influência, têm-se um conjunto denominado portfólio da divindade. Por exemplo, o portfólio do deus grego Apollo inclui os domínios do Conhecimento, da Luz e da Vida. Como um clérigo, você escolhe um aspecto de sua divindade para enfatizar, ganhando os poderes relativos ao domínio.

Esta escolha pode ainda corresponder a uma facção dedicada àquele deus. Apollo, por exemplo, pode ser venerado em uma região como Apollo Phoebus ("radiante"), enfatizando sua associação sobre o domínio da Luz, e em outro local como Apollo Acesius ("curandeiro"), enfatizando seu domínio sobre a Vida. Alternativamente, o domínio que você escolher poderia simplesmente representar uma preferência pessoal, o aspecto da divindade que mais lhe agrada.

A descrição de cada domínio inclui exemplos de divindade que tem influência sobre eles. Estão incluídos deuses dos mundos de Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance e de Eberron, além dos antigos panteões Célticos, Egípcios, Gregos e Nôrdicos.

## DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Os deuses do conhecimento - incluindo Oghma, Boccob, Gilean, Aureon e Thoth - valorizam a aprendizagem e o entendimento acima de tudo. Alguns ensinam que o conhecimento pode ser conseguido e compartilhado em bibliotecas e universidades ou promovem o conhecimento prático através da criação e invenção. Algumas divindades guardam conhecimento e o mantêm em segredo absoluto. E outras prometem aos seus seguidores que eles ganharão um grande poder se descobrirem os segredos do multiverso. Seguidores destes deuses estudam as leis esotéricas, coletam tomos antigos, aprofundam-se no conhecimento de lugares secretos e aprendem tudo o que podem. Alguns deuses do conhecimento promovem conhecimento prático da criação e invenção, incluindo divindades da criação como Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus e Goibhniu.

## MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

Nível do Clérigo	Magias
1º	Comando, Identificar
3º	Augúrio, Sugestão
5º	Dificultar Detecção, Falar com os mortos
7º	Olho Arcano, Confusão
9º	Lendas e Histórias, Vidência

## BÊNÇÃOS DO CONHECIMENTO

No 1º nível, você aprende duas idomas de sua escolha. Você também torna-se proficiente em duas das seguintes perícias: Arcano, História, Natureza ou Religião.

Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que use qualquer uma destas perícias.

## CANALIZAR DIVINDADE: CONHECIMENTO DAS ERAS

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para tocar uma fração divina do conhecimento. Com uma ação, você escolhe uma perícia ou ferramenta. Por 10 minutos, você tem proficiência com a perícia ou ferramenta escolhida

## CANALIZAR DIVINDADE: LER PENSAMENTOS

No 6º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para ler os pensamentos de uma criatura. Você pode usar este acesso à mente da criatura para comandá-la.

Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver até 18 metros de você. A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura passar no teste, você não pode usar esta característica novamente até finalizar um descanso prolongado.

Se a criatura falhar no teste, você pode ler seus pensamentos superficiais (aqueles que aparecem primeiro na mente, refletindo seu estado emocional atual e no que sua atenção está focada ativamente) quando estiver até 18 metros de você. Este efeito dura 1 minuto.

Durante este tempo, você pode usar sua ação para encerrar este efeito e lançar a magia Sugestão na criatura sem gastar espaço de magia. O alvo automaticamente falho no teste de resistência da magia.

## CONJURAÇÃO POTENTE

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria nas jogadas de dano de qualquer truque de clérigo.

## VISÕES DO PASSADO

A partir do 17º nível, você pode clamar por visões do passado que estejam relacionadas a um objeto o qual você esteja segurando ou em suas imediações. Você gasta pelo menos 1 minuto em meditação e oração, recendo, então, um sonho acordado, vislumbres sombrios de eventos recentes. Você pode meditar desta forma por um número de minutos igual ao seu valor de Sabedoria e deve manter concentração durante este tempo, como se estivesse lançando uma magia.

Uma vez que você utilize esta característica, você não pode usá-la novamente até finalizar um descanso curto ou prolongado.

**Ler Objeto.** Segurando um objeto enquanto medita, você tem visões do antigo portador do objeto. Após meditar por 1 minuto, você aprende como o portador adquiriu e perde este objeto, bem como os eventos recentes mais significantes envolvendo o objeto e seu portador. Se o objeto for portado por outra criatura em um passado recente (com um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria), você pode gastar 1 minuto adicional para cada portador para aprender a mesma informação sobre a criatura.

**Ler Área.** Conforme medita, você tem visões de eventos recentes nas suas imediações (como uma sala, rua, túnel ou clareiras, de até 15 metros cúbicos), voltando atrás até um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria. Cada minuto que você meditar, você aprende um evento significativo, começando pelo mais recente. Típicos eventos significativos envolvem emoções poderosas, como batalhas e traições, casamentos e assassinatos, nascimentos e funerais. Todavia, eles podem incluir eventos mais mundanos que são, no entanto, importantes na atual situação.

## DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Deuses da enganação - como Tymora, Beshaba, Olidammarra, o Viajante, Garl Glittergold e Loki - são fomentadores de discórdia e instigadores, um desafio constante à ordem naturalmente aceita entre deuses e mortais. Eles são os patronos de ladrões, malandros, apostadores, rebeldes e libertadores. Seus clérigos são uma força perturbadora no mundo, ferindo egos, enganando tiranos, roubando dos ricos, libertando cativos e desrespeitando tradições antigas. Eles preferem o subterfúgio, pregar peças, a enganação e o furto, ao invés de um confronto direto.

## MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

Nível do Clérigo	Magias
1º	<i>Encantar Pessoas, Transformação Momentânea</i>
3º	<i>Reflexos, Passo Sem Pegadas</i>
5º	<i>Piscar, Dissipar Magia</i>
7º	<i>Porta Dimensional, Alterar Forma</i>
9º	<i>Dominar Pessoa, Alterar Memória</i>

### BÊNÇAO DO MALANDRO

Começando no 1º nível quando você escolhe este domínio, você pode usar sua ação para tocar uma criatura viva, que não seja você, e dar a ela vantagem nos testes de Destreza (Furtividade). Esta bênção persiste por 1 hora ou até você usar esta habilidade novamente.

### CANALIZAR DIVINDADE: INVOCAR DUPLICIDADE

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma cópia ilusória de você. Com uma ação, você pode criar uma ilusão perfeita de você que dura 1 minuto ou até você perder a concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece no espaço desocupado que você quiser e puder ver até 9 metros de você, podendo movimentá-la 9 metros, com sua ação bônus, a até 36 metros longe de você.

Durante este tempo, você pode lançar magias através de sua cópia, mas usando os seus próprios sentidos. Ainda, quando você e sua cópia estiver a 1,5 metros de uma criatura que possa ver a ilusão, você possui vantagem nas jogadas de ataque contra esta criatura, devido à distração que a cópia faz no alvo.

### CANALIZAR DIVINDADE: MANTO DAS SOMBRAIS

A partir do 6º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para desaparecer.

Com uma ação, você se torna invisível até o final de seu próximo turno. Você se torna visível se atacar ou lançar uma magia.

### ATAQUE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com armas com veneno - um presente de seu deus. Uma vez em cada um de seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode adicionar ao ataque 1d8 de dano de veneno. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### DUPLICIDADE APRIMORADA

No 17º nível, você pode criar até 4 cópias de você, ao invés de uma, quando usar Invocar Duplicidade. Como uma ação bônus em seu turno, você pode mover-las até 9 metros, até no máximo 36 metros longe de você.

## DOMÍNIO DA GUERRA

A guerra possui muitas manifestações. Ela pode fazer pessoas ordinárias se tornarem heróis. Pode trazer o desespero e o horror, com atos covardes e cruéis, sobrepondo a excelência e a coragem. Em todo caso, os deuses da guerra assistem os guerreiros e os retribuem com grandes recompensas. Os clérigos desses deuses se destacam em batalhas, inspirando outros a lugar uma boa luta ou oferecendo atos de violência como preces. Deuses da guerra incluem campeões da honra e cavalheirismo (como Torm, Heironeous e Kiri-Jolith), bem como deuses da destruição e pilhagem (como Erythnul, a Fúria, Gruumsh e Ares) e, por fim, os deuses da conquista e dominação (como Bane, Hextor e Maglubiyet). Outros deuses (como Tempus, Nike e Nuada) optam por uma posição neutra, promovendo a guerra em todas as suas manifestações e dando suporte aos guerreiros em quaisquer circunstâncias.

## MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

Nível do Clérigo	Magias
1º	<i>Auxílio Divino, Escudo Da Fé</i>
3º	<i>Arma Mágica, Arma Espiritual</i>
5º	<i>Manto Do Cruzado, Guardiões Espirituais</i>
7º	<i>Movimentação Livre, Pele Rochosa</i>
9º	<i>Coluna De Chamas, Imobilizar Monstro</i>

### PROFI CIÊNCIA BÔNUS

No 1º nível, você ganha proficiência com armas marciais e armaduras pesadas.

### SACERDOTE DA GUERRA

Ainda no 1º nível, seu deus lhe oferece momentos de inspiração enquanto você estiver engajado em batalhas. Quando você usar a ação Atacar, você pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Você recupera todos os usos gastos após finalizar um descanso prolongado.

### CANALIZAR DIVINDADE: ATAQUE GUIADO

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para atacar com uma acuidade sobrenatural. Quando você fizer uma jogada de ataque, você pode usar o seu Canalizar Divindade para ganhar um bônus de +10 na jogada. Você usa esta característica depois de ver o resultado, mas antes do Mestre dizer se o ataque acertou ou errou.

### CANALIZAR DIVINDADE: BÊNÇAO DA GUERRA

No 6º nível, quando uma criatura a até 9 metros de você fizer um ataque, você pode usar sua reação para dar a criatura um bônus de +10 na sua jogada de ataque, utilizando seu Canalizar Divindade. Você usa esta característica depois de ver o resultado, mas antes do Mestre dizer se o ataque acertou ou errou.

### ATAQUE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode adicionar ao ataque 1d8 de dano do mesmo tipo dado pela arma. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### AVATAR DA GUERRA

No 17º nível, você ganha resistência a dano cortante, de concussão e perfurante de armas não mágicas.

## DOMÍNIO DA LUZ

Deuses da luz - incluindo Helm, Lathander, Pholtus, Brancala, a Chama Prateada, Belenus, Apollo e Re-Horakhty - promovem os ideais de renascimento e renovação, verdade, vigilância e beleza, e com frequência usam o sol como símbolo. Alguns desses deuses são apresentados como o próprio sol ou como um condutor que guia o sol pelo céu. Outros são sentinelas incansáveis, cujos olhos atravessam cada sombra e veem cada mentira. Alguns são divindades da beleza e da arte, que a ensinam como um meio para o aprimoramento da alma. Clérigos de um deus da luz são almas esclarecidas, preenchidas de resplendor e o poder de seus deuses é a visão do discernimento, encarregados de afugentar mentiras e iluminar a escuridão.

### MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

#### Nível do Clérigo

#### Magias

1º	<i>Mãos Flamejantes, Fogo das Fadas</i>
3º	<i>Esfera Flamejante, Raio Ardente</i>
5º	<i>Luz do Dia, Bola de Fogo</i>
7º	<i>Guardião da Fé, Muralha de Fogo</i>
9º	<i>Coluna de Chamas, Vidência</i>

### TRUQUE BÔNUS

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha o truque luz se você não o souber ainda.

### BRILHO PROTETOR

Também no 1º nível, você pode interpor luz divina entre você e um inimigo atacante. Quando você é atacado por uma criatura a 9 m de você e que você pode ver, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, fazendo com que a luz brilhe diante do atacante antes dele acertar ou errar. Um atacante que não pode ficar cego é imune a essa característica.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Você recupera os usos gastos após um descanso prolongado.

### CANALIZAR DIVINDADE: RESPLENDOR DO AMANHACER

A partir do 2º nível, você pode usar o Canalizar Divindade para aproveitar a luz do sol, banindo a escuridão e causando dano radiante em seus oponentes.

Como uma ação, você mostra seu símbolo sagrado, e qualquer escuridão mágica em 9 m de você é dissipada. Adicionalmente, cada criatura hostil em 9 m de você precisa fazer um teste de resistência de Constituição. Uma criatura toma dano radiante de 2d10+ seu nível de clérigo no caso de falha no teste, e metade no sucesso. Uma criatura que possui cobertura total de você não é afetada.

### BRILHO APRIMORADO

A partir do 6º nível, você pode usar sua característica Brilho Protetor quando uma criatura que você pode ver, em 9 m de você, e atacar uma criatura que não seja você.

### CONJURAÇÃO POTENTE

A partir do 8º nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria ao dano que causar com qualquer truque de clérigo.

### COROA DE LUZ

A partir do 17º nível, você pode usar sua reação para ativar uma aura de luz do sol que dura 1 minuto ou até ser dispensada por você usando outra ação. Você pode emitir claridade em 18 m de raio e penumbra em 9 m depois. Seus inimigos dentro da claridade têm desvantagem nos testes de resistência contra magias que causem dano de fogo ou radiante.

## DOMÍNIO DA NATUREZA

Deuses da natureza são tão diversos quanto a própria natureza, desde deuses inescrutáveis de profundas florestas (como Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor e Pan) até deuses amigáveis associados a nascentes e matas particulares (como Eldath). Druidas veneram a natureza como um todo e devem servir a uma destas divindades, praticando rituais e recitando orações quase-esquecidas em sua própria língua secreta. Mas muitos destes deuses também têm clérigos, campeões que atuam de uma forma mais ativa no cumprimento de interesses de uma natureza particular de um deus. Estes clérigos caçam monstruosidades malignas que destroem as florestas, abençoam a colheita dos fiéis ou definham as colheitas dos que irritam seu deus.

### MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

#### Nível do Clérigo

#### Magias

1º	<i>Enfeitiçar Animal, falar com animais</i>
3º	<i>Pele de Árvore, Crescer Espinhos</i>
5º	<i>Ampliar Plantas, Muralha De Vento</i>
7º	<i>Praga De Insetos, Teletransporte por Árvores</i>
9º	<i>Coluna De Chamas, Vidência</i>

### ACÓLITO DA NATUREZA

No 1º nível, você aprende um truque de druida de sua escolha. Você também ganha proficiência em uma das seguintes perícias de sua escolha: Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência.

### PROFI CIÊNCIA BÔNUS

Também no 1º nível, você ganha proficiência com armadura pesada.

### CANALIZAR DIVINDADE: ENCANTAR ANIMAIS E PLANTAS

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar divindade para encantar animais e plantas.

Com uma ação, você exibe seu símbolo sagrado e invoca o nome de sua divindade. Cada besta ou criatura tipo planta que puder ver você até 9 metros de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela estará enfeitiçada por você por 1 minuto ou até sofrer dano. Enquanto estiver enfeitiçada por você, a criatura será amigável à você e a criaturas que você designar.

### AMORTECER ELEMENTOS

A partir do 6º nível, quando você ou uma criatura até 9 metros de você levar dano ácido, frio, fogo, eletricidade ou elétrico, você pode usar sua reação para dar resistência para o a criatura contra o tipo de dano sofrido.

### ATAQUE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode adicionar ao ataque 1d8 de dano de fogo, fogo ou eletricidade (escolha sua). Quando você alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### MESTRE DA NATUREZA

No 17º nível, você ganha a habilidade de comandar animais e criaturas tipo planta. Você pode usar sua ação bônus em seu turno para dar um comando verbal para as criaturas que estiverem enfeitiçadas pela sua característica Encantar Animais e Plantas, e cada uma das criaturas agirá conforme seu comando em seu próprio turno.

## DOMÍNIO DA TEMPESTADE

Deuses que incluem em seu portfólio o domínio da Tempestade - como Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, o Devorador, Zeus e Thor - governam tempestades, o mar e o céu. Estão inclusos os deuses do raio e do trovão, deuses dos terremotos, alguns deuses do fogo e alguns deuses da violência, força física e coragem. Em alguns panteões, um deus com este domínio governa sobre outras divindades e é conhecido por sua rápida justiça entregue com raios. Nos panteões de povos marinheiros, deuses deste domínio são divindades de oceanos e patrono dos marujos. Deuses da Tempestade enviam seus clérigos para inspirar medo nas pessoas comuns, tanto para manter o caminho da justiça ou encoraja-los a oferecer sacrifícios expiatórios para protegê-los da ira divina.

### MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

Nível do Clérigo	Magias
1º	Névoa Obscurecete, Onda Trovejante
3º	Lufada De Vento, Despedaçar
5º	Convocar Relâmpagos, Nevasca
7º	Controlar Água, Tempestade De Gelo
9º	Onda Destruativa, Praga de Insetos

### PROFI CIÊNCIA BÔNUS

No 1º nível, você ganha proficiência com armas marciais e armaduras pesadas.

### FÚRIA DA TEMPESTADE

Também no 1º nível, você pode destruir seus inimigos com a força do trovão. Quando uma criatura que você possa ver estiver a 1,5 metros de você, você pode usar sua reação para fazer com que a criatura faça um teste de resistência de Destreza. A criatura sofrerá 2d8 de dano elétrico ou trovão (sua escolha) se falhar no teste, ou metade do dano se passar.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Você recupera todos os usos gastos quando finaliza um descanso prolongado.

### CANALIZAR DIVINDADE: FÚRIA DESTRUIDORA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para ter o poder da tempestade com uma fúria descontrolada.

Quando você jogar um dano elétrico ou trovão, você pode usar seu Canalizar Divindade para dar o dano máximo, em vez de jogá-lo.

### ATAQUE DO TROVÃO

No 6º nível, quando você dá dano elétrico em uma criatura grande ou menor, você pode também empurrá-la a até 3 metros longe de você.

### ATAQUE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode adicionar ao ataque 1d8 de dano de trovão. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### NASCIDO DA TEMPESTADE

No 17º nível, você pode voar com o mesmo deslocamento o qual você tem para andar, exceto em lugares subterrâneos ou dentro de lugares fechados.

## DOMÍNIO DA VIDA

O domínio da vida foca na vibrante energia positiva – uma das forças fundamentais do universo – que sustenta toda a vida. Os deuses da vida promovem a vitalidade e a saúde, curando os machucados e enfermos, cuidando dos necessitados, além de afastar as forças da morte e hordas de mortos-vivos. Quase toda divindade não-maligna pode alegar influência sobre este domínio, particularmente divindades da agricultura (como Chauntea, Arawai e Demeter), do sol (como Lathander, Pelor e Re-Horakhty), da cura ou resistência (como Ilmater, Mishakal, Apollo e Diancecht), e do lar e comunidade (como Hestia, Hathor e Boldrei).

### MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

Nível do Clérigo	Magias
1º	Abençoar, Curar Ferimentos
3º	Arma Espiritual, Restauração menor
5º	Farol de Esperança, Ressurreição
7º	Guardião da Fé, Proteção contra morte
9º	Curar ferimentos em massa, Reviver Mortos

### PROFI CIÊNCIA BÔNUS

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência em armaduras pesadas.

### DISCÍPULO DA VIDA

Já no primeiro nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você usar uma magia de cura para restaurar pontos de vida, o alvo recupera pontos adicionais iguais a 2 + nível da magia.

### CANALIZAR DIVINDADE: PRESERVAR A VIDA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para curar os feridos.

Como uma ação, você usa seu símbolo sagrado para invocar energia curativa que pode restaurar um total de 5 vezes seu nível de clérigo em pontos de vida. Você escolhe qualquer criatura até 9 metros de você e divide estes pontos entre elas. Esta característica só pode curar as criaturas até a metade de seus pontos de vida totais. Você não pode usar esta característica em um morto-vivo ou constructo.

### CURA ABENÇOADA

A partir do 6º nível, as magias de cura que o clérigo usa nos outros também curam ele próprio. Quando usar uma magia de cura em outra criatura, o clérigo também recupera pontos de vida, em um total de 2+nível da magia.

### ATAQUE DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode adicionar ao ataque 1d8 de dano radiante. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

### CURA SUPREMA

A partir do 17º nível, quando você rolar dados para restaurar pontos de vida com uma magia, ao invés da rolagem você usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de restaurar 2d6 em pontos de vida, você cura 12.



## DRIUDA

Erguendo um cajado retorcido e envolto com azeviche, um elfo convoca a fúria da tempestade e invoca raios explosivos de relâmpagos para ferir os orcs portadores das tochas que ameaçam sua floresta.

Agachado fora da vista em um galho de uma árvore alta, sob a forma de um leopardo, observa alguns humanos fora da selva espreitam a construção de um templo do maligno Elemental Ar, mantendo um olhar atento sobre as atividades dos cultistas.

Balançando uma lâmina formada por puro fogo, um meio-elfo se dirige em cargacontraa massa de soldados esqueléticos, Separação a magia não-natural que dá as criaturas imundas o semblante zombeteiro de vida.

Seja invocando as forças elementares da natureza ou emulando as criaturas do mundo animal, druidas são uma realização de resistência da natureza, astúcia e fúria. Eles alegam que não dominam a natureza. Em vez disso, eles se vêem como extensões da vontade indomável da natureza.

## PODER DA NATUREZA

Druidas reverenciam a natureza acima de tudo, ganhando suas magias e outros poderes mágicos, a partir da força da natureza em si ou de uma divindade da natureza. Muitos druidas buscam uma espiritualidade mística da união transcendente com a natureza, em vez de devoção a uma entidade divina, enquanto outros servem deuses da natureza selvagem, animais, ou forças elementais. As antigas tradições druidas às vezes são chamadas de AAntiga Fé, em contraste com o culto aos deuses nos templos e santuários.

Magias de druida são orientadas para a natureza e os animais - o poder do dente e garra, do sol e da lua, do fogo e da tempestade. Druidas também ganha a habilidade de assumir formas de animais, e alguns druidas realizam um estudo específico desta prática, até o ponto onde eles preferem a forma animal à sua forma natural.

## PRESERVAR O EQUILÍBRIO

Para os druidas, a natureza existe em um equilíbrio precário. Os quatro elementos que compõem um ar-mundo, terra, fogo e água devem permanecer em equilíbrio. Se um elemento fosse para ganhar poder sobre os outros, o mundo poderia ser destruído, desenhado em um dos

planos elementais e separado em seus elementos componentes. Assim, druidas se opõem aos cultos Malignos Elementais e outros que promovem um elemento para a exclusão de outros.

Druidas também estão preocupados com o delicado equilíbrio ecológico que sustenta a vida vegetal e animal, e a necessidade de gente civilizada de viver em harmonia com a natureza, não em oposição a ela. Druidas aceitam aquilo que é cruel por natureza e odeiam o que não é natural, incluindo aberrações (como beholders e devoradores de mente) e mortos-vivos (como zumbis e vampiros). Druidas por vezes, levam a investir contra tais criaturas, especialmente quando os monstros invadem território dos druidas.

Druidas são freqüentemente encontrados guardando lugares sagrados ou cuidando de regiões de natureza intocada. Mas quando surge um perigo significativo, o equilíbrio da natureza é ameaçado ou as terras que eles protegem, druidas assumem um papel mais ativo no combate à ameaça, como aventureiros.

## CRIANDO UM DRUIDA

Ao fazer um druida, considere por que seu personagem tem uma ligação tão estreita com a natureza. Talvez sua personagem viva em uma sociedade onde AAntiga Fé ainda vive, ou foi criado por um druida depois de ser abandonado no fundo de uma floresta. Talvez seu personagem teve um encontro dramático com os espíritos da natureza, ficando cara a cara com um terrível lobo ou águia gigante e sobreviveu à experiência. Talvez seu personagem nasceu durante uma tempestade épica ou uma erupção vulcânica, o que foi interpretado como um sinal de que se tornar um druida era parte do destino de seu personagem.

Você sempre foi um aventureiro como parte da vossa vocação druida, ou você começou a passar o tempo como um guarda de um bosque sagrado ou de primavera? Talvez a sua terra natal foi tomada pelo mal, e você pegou uma vida de aventuras na esperança de encontrar um novo lar ou propósito.

## DRUIDA

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades
1º	+2	Druídico, Conjurador
2º	+2	Forma Selvagem, Círculo Druida
3º	+2	
4º	+2	Melhoria de Atributo, Melhoria Forma Selvagem
5º	+3	
6º	+3	Habilidade Círculo Druida
7º	+3	
8º	+3	Melhoria de Atributo, Melhoria Forma Selvagem
9º	+4	
10º	+4	Habilidade Círculo Druida
11º	+4	
12º	+4	Melhoria de Atributo
13º	+5	
14º	+5	Habilidade Círculo Druida
15º	+5	
16º	+5	Melhoria de Atributo
17º	+6	
18º	+6	Corpo Atemporal, Magia Selvagem
19º	+6	Melhoria de Atributo
20º	+6	Arquedruida

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um druida rapidamente, seguindo estas sugestões. Primeiro, Sabedoria deve ser a seu maior atributo, seguido de Constituição. Em segundo lugar, escolher o background eremita.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um druida, você ganha as seguintes características de classe:

### PONTOS DE VIDA

*Dado de vida:* 1d8 por nível de druida

*Pontos de vida no 1º nível:* 8 + modificador de constituição

*Pontos de vida a cada nível subsequente:* 1d8 (ou 5) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFIÇÕES

**Armaduras:** Armadura leve e média, escudos (druidas não podem vestir armadura ou usar escudos feitos de metal)

**Armas:** Clava, adagas, dardos, azagaias, maças, cajado, cimitarras, foices, fundas e lanças

**Kit de Ferramentas:** Kit de Herbalismo.

**Testes de resistência:** Sabedoria, Inteligência

**Perícias:** Escolha duas entre Arcana, Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião, e Sobrevivência

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedida pelo seu background:

(a) escudo de madeira ou (b) qualquer arma simples

(a) uma cimitarra (b) qualquer arma branca simples

Armadura de couro, kit de um explorador, e um foco druida

### SLOT DE MAGIA POR CÍRCULO DE MAGIA

Truques Conhecidos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
2	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2	3	--	--	--	--	--	--	--	--
2	4	2	--	--	--	--	--	--	--
3	4	3	--	--	--	--	--	--	--
3	4	3	2	--	--	--	--	--	--
3	4	3	3	--	--	--	--	--	--
3	4	3	3	1	--	--	--	--	--
3	4	3	3	2	--	--	--	--	--
3	4	3	3	3	1	--	--	--	--
4	4	3	3	3	2	--	--	--	--
4	4	3	3	3	2	1	--	--	--
4	4	3	3	3	2	1	1	--	--
4	4	3	3	3	2	1	1	1	--
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	3	3	3	2	1	1	1	1

## DRUÍDICO

Você sabe Druídico, a linguagem secreta dos druidas. Você pode falar a língua e usá-lo para deixar mensagens ocultas. Você e outros que conhecem essa linguagem detectam automaticamente uma mensagem desse tipo. Outros detectam a presença de mensagens com um teste bem-sucedido CD 15 Sabedoria (Percepção), mas não consegue decifrá-la sem magia.

## CONJURADOR

Com base na essência divina da natureza em si, você pode lançar magias a sua vontade. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e capítulo 11 para a lista de magias do druida.

## TRUQUES

No primeiro nível, você sabe dois truques de sua escolha a partir da lista de magias do druida. Você aprende truques druida adicionais à sua escolha em níveis mais elevados, como mostrado na coluna de Truques Conhecidos.

## PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

A tabela Druida mostra quantos slots de magia você tem para lançar seus feitiços de 1º nível e superior. Para lançar uma dessas magias de druida, você deve gastar um slot de nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando você terminar um longo descanso.

Você prepara a lista de magias de druida que estão disponíveis para que você possa lançar, escolha a partir da lista de magias do druida. Quando você faz isso, escolha um número de magias de druida igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de druida (mínimo de uma magia). As magias devem ser de um nível para o qual você tem slots de magia.

Por exemplo, se você é um druida de nível 3, você tem quatro de 1º nível e dois slots de magia de 2º nível. Com a sabedoria de 16, sua lista de magias preparadas podem incluir seis magias de 1º nível ou de 2º, em qualquer combinação. Se você preparar o 1º nível de curarferimentos, você pode lançá-lo através do 1º nível ou 2º nível. Lançando a magia, não remove ela da sua lista de magias preparadas.

Você também pode alterar a sua lista de magias preparadas quando você terminar um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de druida requer tempo gasto em oração e meditação: pelo menos 1 minuto por nível de magia para cada magia em sua lista.

## HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

A sabedoria é a sua capacidade de conjuração para suas magias de druida, já que sua magia se baseiam em sua devoção e sintonia com a natureza. Você usa sua sabedoria sempre que se referir à sua capacidade de conjuração. Além disso, você pode usar seu modificador de Sabedoria para definir a CD do teste de resistência para uma magia druida que está fazendo uma jogada de ataque.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

**Modificador de ataque** = Bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

## LANÇANDO RITUAL

Você pode lançar um feitiço druida como um ritual que se feitiço tem a marca ritual e você tem a magia preparada.

## FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco druida (que se encontra no capítulo 5) como um foco conjuração para suas magias de druida.

## As plantas e madeira sagradas

Um druida considera certas plantas sagradas, particularmente amieiro, freixo, bétula, mais velho, aveleira, azevinho, junípero, visco, carvalho, sorva, salgueiro, e teixos. Druidas costumam usar tais plantas como parte de um foco de conjuração, incorporando pedaços de carvalho ou teixo ou raminhos de visco.

Da mesma forma, um druida usa essas madeiras para fazer outros objetos, como armas e escudos. Teixo está associada à morte e renascimento, assim cabos para cimitarras ou foices podem ser feitos a partir dele. Cinzas está associada com a vida e carvalho com força. Estas madeiras são excelentes punhos ou armas integrais, tais como clava ou cajado, bem como escudos. Amieiro é associado com o ar, e poderia ser usado para armas de arremesso, como dardos ou lanças.

Druidas de regiões que não dispõem de plantas descritas aqui escolhem outras plantas para assumir usos semelhantes. Por exemplo, um druida de uma região do deserto pode valorizar as plantas arbóreas como cactos.

## FORMA SELVAGEM

A partir de 2º nível, você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de um animal que você já viu antes. Você pode usar esse recurso duas vezes. Você recupera quando terminar um descanso curto ou longo.

O seu nível de druida determina em quais animais você pode se transformar, como mostra a tabela Forma Selvagem. No segundo nível, por exemplo, você pode se transformar em qualquer animal que tem uma CD 1/4 ou menor que não tenha uma velocidade de vôo ou natação.

## MAGIAS CONHECIDAS DO DOMÍNIO

Nível	CD Máxima	Limitações	Exemplo
2º	1/4	Não Voa e Não Nada	Lobo
4º	1/2	Não Voa	Crocodilo
8º	1	—	Águia Gigante

Você pode ficar em uma forma selvagem por um número de horas igual à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Você, então, reverter para sua forma normal, a menos que você gaste outro uso deste recurso. Você pode reverter para sua forma normal anterior usando uma ação bônus no seu turno. Você voltará automaticamente se você cair inconsciente, cair com 0 pontos de vida ou morto.

Enquanto estiver transformado, as seguintes regras se aplicam:

- Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da criatura, mas você mantém sua tendência, sua personalidade e inteligência, sabedoria e carisma. Você também retém toda a suas habilidades e testes de resistências, além de ganhar os da criatura. Se a criatura tem a mesma proficiência como você e o bônus em seu bloco de estatísticas é maior que o seu, use bônus da criatura em vez do seu. Se a criatura tem quaisquer ações lendárias ou toca, você não pode usá-los.
- Ao transformar, você assume pontos de vida do animal e Dados de Vida. Quando você voltar a sua forma normal, você volta para o número de pontos de vida que você tinha antes transformado. No entanto, se você reverter, como resultado de ter caído para 0 pontos de vida, o excesso de danos tomados ao longo de sua forma normal. Por exemplo, se você tomar 10 de dano em forma animal e têm apenas 1 ponto de vida restante, reverter e toma 9 de dano na forma normal. Enquanto o excesso de danos não reduz a sua forma normal de 0 pontos de vida, você não cai inconsciente.
- Você não pode lançar feitiços, e sua capacidade de falar ou tomar qualquer ação que requer mãos é limitado

aos recursos de sua forma animal. Transformado não quebra a sua concentração em um feitiço que você já tenha lançado, no entanto, impedi de tomar ações que fazem parte de um feitiço, como convocar relâmpago, que já foram lançados.

- Você mantém o benefício de quaisquer características de sua classe, raça ou outra fonte e pode usá-los se a nova forma é fisicamente capaz de fazê-lo. No entanto, você não pode usar qualquer um dos seus sentidos especiais, tais como visão no escuro, a não ser que a nova forma também possui esse sentido.
- Você escolhe se o seu equipamento cai no chão em seu espaço, funde-se com a sua nova forma, ou é usado por ele. Usar o equipamento pode usá-lo normalmente, mas o DM decide se é prático para a nova forma de usar uma peça de equipamento, com base na forma e tamanho da criatura. Seu equipamento não muda o tamanho ou forma para coincidir com a nova forma, e qualquer equipamento que a nova forma não pode usar deve cair no chão ou fundir-se com ele. Equipamento que funde-se com a forma não tem efeito até que você deixe a forma.

## CÍRCULO DRUIDA

No 2º nível, você escolhe se identificar com um círculo de druidas: o círculo da Terra ou do Círculo da Lua, ambos detalhado no final da descrição da classe. Sua escolha concede habilidades no 2º nível e novamente na sexta, 10, e nível 14.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcança o 4º nível, e novamente em 8, 12, 16, e nível 19, você pode aumentar um valor de habilidade de sua escolha em 2, ou você pode aumentar dois valores de habilidade de sua escolha em 1. Como é normal, você não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20 usando este recurso.

## CORPO ATEMPORAL

A partir do nível 18, a magia primal que você empunha permite que você envelheça mais lentamente. Para cada 10 anos que passam, seu corpo envelhece apenas um ano.

## MAGIA ANIMAL

Começando no nível 18, você pode lançar muitos de suas magias de druida em qualquer forma que você assuma usando Forma Selvagem. Você pode executar os componentes somáticos e verbais de uma magia druida enquanto em forma animal, mas não são capazes de fornecer componentes materiais.

## ARQUIDRUIDA

No 20º nível, você pode usar o seu selvagem Forma um número ilimitado de vezes.

Além disso, você pode ignorar os componentes verbais e somáticos de suas magias de druida, bem como quaisquer componentes materiais que não têm um custo e não são consumidos por um feitiço. Você ganha este benefício tanto em sua forma normal e sua forma besta de forma selvagem.

## CÍRCULOS DRUIDA

Apesar de sua organização ser invisível para a maioria das pessoas de fora, druidas são parte de uma sociedade que abrange a terra, ignorando as fronteiras políticas. Todos os druidas são nominalmente membros desta so-

ciedade druida, embora alguns indivíduos são tão isolados que nunca viram nenhum membro do alto escalão da sociedade ou participaram de reuniões druidas. Druidas reconhecer uns aos outros como irmãos e irmãs. Como criaturas das regiões selvagens, no entanto, os druidas, por vezes podem competir um com o outro.

Em escala local, druidas são organizados em círculos que compartilham certas perspectivas sobre a natureza, o equilíbrio, e a maneira de o druida.

### CÍRCULO DA TERRA

O Círculo da Terra é composto de místicos e sábios que garantem o conhecimento antigo e ritos através de uma vasta tradição oral. Estes druidas atendem dentro dos círculos sagrados de árvores ou pedras e sussurram segredos primordiais em druídico. Membros mais sábios do círculo presidem como os principais sacerdotes das comunidades que detêm a Antiga Fé e servem como consultores para os governantes desses povos. Como membro desse círculo, sua magia é influenciada pela terra onde foram iniciadas em misteriosos ritos do círculo.

### TRUQUE BÔNUS

Quando você escolhe este círculo no 2º nível, você aprende um truque de druida adicional de sua escolha.

### RECUPERAÇÃO NATURAL

Começando no 2º nível, você pode recuperar um pouco de sua energia mágica, sentado em meditação e comunhão com a natureza. Durante um breve descanso, você escolhe espaços de magia gasto para recuperar. Os espaços de magia podem ter um nível combinado, que é igual ou inferior a metade do seu nível de druida (arredondado para cima), e nenhum dos slots pode ser de 6º nível ou superior. Você não pode usar esse recurso novamente até que você termine um longo descanso

Por exemplo, quando você é um druida de 4º nível, você pode recuperar até dois níveis no valor de espaços de magia. Você pode recuperar um slot de 2º nível ou dois slots de 1º nível.

### MAGIA CÍRCULO

Sua conexão mística com a terra infunde-o com a habilidade de lançar certas magias. No 3º, 5º, 7º e 9º nível. Você ganha acesso a magias círculo ligadas a terra onde se tornou um druida. Escolha aquela terra - ártico, costa, descampado, deserto, floresta, montanha, pântano, ou Subterrâneo - e consulte a lista de magias.

Uma vez que você ganha acesso a uma magia círculo, você sempre a tem preparado, e não conta com o número de magias que você pode se preparar a cada dia. Se você ganha acesso a uma magia que não aparece na lista de magias de druida, a magia passa a ser uma magia druida para você.

### ÁRTICO

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	Imobilizar Pessoa, Crescer Espinhos
5º	Nevasca, Lentidão
7º	Movimento Livre, Tempestade Glacial
9º	Comunhão com a Natureza, Cone Glacial

### COSTA

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	Reflexos, Passo das Brumas
5º	Respirar na Água, Caminhar na Água
7º	Controlar Água, Movimento Livre
9º	Invocar Elemental, Vidência

## DESCAMPADO

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	<i>Invisibilidade, Passo sem Pegadas</i>
5º	<i>Luz do Dia, Velocidade</i>
7º	<i>Adivinhação, Movimento Livre</i>
9º	<i>Sonho, Praga de Inseto</i>

## DESERTO

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	<i>Nublar, Silêncio</i>
5º	<i>Criar Alimento, Proteção contra Energia</i>
7º	<i>Secar, Terreno Ilusório</i>
9º	<i>Praga de Inseto, Muralha de Pedra</i>

## FLORESTA

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	<i>Pele de Árvore, Patas de Aranha</i>
5º	<i>Convocar Relâmpagos, Ampliar Plantas</i>
7º	<i>Adivinhação, Movimento Livre</i>
9º	<i>Comunhão com a Natureza, Caminhar por Árvores</i>

## MONTANHA

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	<i>Patas de Aranha, Crescer Espinhos</i>
5º	<i>Relâmpago, Mesclar-se às Rochas</i>
7º	<i>Moldar Rochas, Pele Rochosa</i>
9º	<i>Criar passagens, Muralha de Pedra</i>

## PÂNTANO

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	<i>Escuridão, Flecha ácida de Melf</i>
5º	<i>Caminhar na Água, Névoa Fétida</i>
7º	<i>Movimento Livre, Localizar Criatura</i>
9º	<i>Praga de Inseto, Vidência</i>

## SUBTERRÂNEO

Nível do Druida	Magia Círculo
3º	<i>Patas de Aranha, Teia</i>
5º	<i>Forma Gasosa, Névoa Fétida</i>
7º	<i>Invisibilidade Maior, Moldar Rocha</i>
9º	<i>Névoa Mortal, Praga de Inseto</i>

## PASSO DA TERRA

A partir de 6º nível, movendo-se através do terreno difícil não mágico lhe custa nenhum movimento extra. Você também pode passar através das plantas não-mágicas sem ser retardado por elas e sem levar dano deles se eles têm espinhos, ou um perigo semelhante.

Além disso, você tem vantagem nos testes de resistência contra as plantas que são magicamente criadas ou manipuladas para impedir o movimento, como aqueles criados pela magia constrição.

## DIVISÃO DA NATUREZA

Quando você chegar a 10º nível, você não pode ser encantado ou assustado por elementais ou fadas, e você será imunes a veneno e doença.

## SANTUÁRIO DA NATUREZA

Quando você chegar ao nível 14, as criaturas do mundo natural sentirão a sua conexão com a natureza e tor-

nam-se hesitantes para atacá-lo. Quando um animal ou criatura planta atacar você, aquela criatura deve fazer um teste de resistência sabedoria, contra a sua CD de magia. Em um fracasso, a criatura deve escolher um alvo diferente, ou o ataque será perdido automaticamente. Em um teste bem sucedido, a criatura é imune a este efeito por 24 horas.

A criatura está ciente desse efeito antes que ela faça o seu ataque contra você.

## CÍRCULO DA LUA

Druidas do Círculo da Lua são guardiões ferozes das florestas. A sua ordem reúne sob a lua cheia para compartilhar notícias e trocar informações. Eles assombram as partes mais profundas das áreas selvagens, onde eles podem passar semanas a fio antes de cruzar caminho com outra criatura humanoide, muito menos outro druida.

Mutável como a lua, um druida deste círculo pode rondar como um grande gato, uma noite, voar sobre as copas das árvores como uma águia no dia seguinte, e caminhar através da vegetação rasteira em forma de urso para expulsar um monstro invasor. O selvagem está no sangue do druida.

## COMBATE FORMA SELVAGEM

Quando você escolhe este círculo no 2º nível, você ganha a habilidade de usar forma selvagem em seu turno como uma ação de bônus, e não como uma ação.

Além disso, enquanto você estiver transformado pela forma selvagem, você pode usar uma ação bônus para gastar um espaço de magia para recuperar 1d8 pontos de vida por nível do espaço de magia gasto.

## FORMAS CÍRCULO

Os ritos de seu círculo concedem a capacidade de se transformar em formas animais mais perigosas. Começando no 2º nível, você pode usar sua forma selvagem para se transformar em uma criatura com uma classificação desafio tão alta quanto 1 (você ignorar a coluna Max. CR da tabela forma selvagem, mas deve respeitar as outras limitações lá).

A partir de 6º nível, você pode se transformar em uma besta com uma CD tão alto quanto o seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

## ATAQUE PRIMAL

A partir de 6º nível, seus ataques em forma animal contam como mágica com a finalidade de superar a resistência e imunidade a ataques não mágicos e danos.

## FORMA SELVAGEM ELEMENTAL

No 10º nível, você pode estender dois usos de forma selvagem ao mesmo tempo para se transformar em um elemental do ar, um elemental da terra, um elemental do fogo, ou uma elemental da água.

## MIL FORMAS

Ao nível 14, você aprendeu a usar a magia para alterar a sua forma física em formas mais sutis. Você pode lançar a magia alterar-se à vontade.

## Druidas e os Deuses

Alguns druidas veneram as forças da natureza em si, mas a maioria dos druidas são dedicados a uma das muitas divindades cultuadas no multiverso. O culto dessas divindades é muitas vezes considerado uma tradição mais antiga do que a fé dos clérigos e dos povos urbanizados. Essa tradição inclui a adoração da natureza como uma força primal além personificação, mas abrange também a adoração de Beory, a Mãe Oerth, bem como devotos de Obad-Hai, Ehlonna e Ulaa.



## FEITICEIRO

Olhos dourados brilhando, uma humana estende sua mão e libera o fogo dracônico que queima em suas veias. Enquanto um inferno se ergue entre seus inimigos, asas coriáceas crescem em suas costas e a elevam ao ar.

Cabelo longo esvoaçando por um vento conjurado um meio-elfo abre amplamente seus braços e joga sua cabeça para trás. Erguendo-o momentaneamente do chão, uma onda de magia pulsa acima e através dele e parte dele em uma poderosa rajada de relâmpagos.

Esgueirando-se atrás de uma stalagmite, uma Halfling aponta um dedo para um troglodita em investida. Ela se encolhe de volta atrás da formação rochosa com um sorriso, sem notar que sua magia selvagem transformou sua pele em um azul brilhante.

Feiticeiros carregam uma herança mágica concedida a eles por uma descendência exótica, influência alienígena ou exposição a desconhecidas forças cósmicas. Não se pode estudar feitiçaria como se aprende um idioma, mais do que se pode viver uma vida legendária. Ninguém escolhe feitiçaria; o poder escolhe o feiticeiro.

## MAGIA BRUTA

Magia é parte de cada feiticeiro, permeando corpo, mente e espírito com um poder latente que aguarda para ser utilizado. Alguns feiticeiros empunham magia que emana de uma descendência anciã infundida com a magia dos dragões. Outros carregam uma bruta, incontrolável magia com eles, uma tempestade caótica que se manifesta de maneiras inesperadas.

A aparição de poderes de feiticeiro é vastamente imprevisível. Algumas linhagens dracônicas produzem exatamente um feiticeiro a cada geração, mas em outras linhas de descendência, todos os indivíduos são feiticeiros. A maior parte do tempo, os talentos de um feiticeiro aparecem por pura sorte. Alguns feiticeiros não sabem a origem de seus poderes, enquanto outros podem traçá-las a estranhos eventos em suas vidas. O toque de um demônio, a bênção de uma dríade no nascimento de um bebê, o beber da água de uma fonte misteriosa podem iniciar o dom da feitiçaria. Assim também a dádiva de uma divindade da magia, exposição a forças elementais dos planos interiores ou ao caos enlouquecedor do Limbo, ou um vislumbre do funcionamento interno da realidade.

Feiticeiros não fazem uso de grimórios e tomos ancestrais de conhecimento mágico, como magos, nem dependem de um patrono para conceder seus poderes como os bruxos fazem. Aprendendo a controlar e canalizar sua própria magia inata, eles podem descobrir novas e impressionantes maneiras de liberar esse poder.

## PODERES INEXPLICADOS

Feiticeiros são raros no mundo e é incomum achar um feiticeiro que não esteja envolvido numa vida de aventuras de alguma forma. Pessoas com poder mágico fervilhando em suas veias descobrem cedo que este poder não gosta de permanecer quieto. A magia de um feiticeiro deseja ser manipulada e tem a tendência de transbordar de maneiras inexplicáveis caso não seja usada.

Feiticeiros frequentemente possuem motivações obscuras ou quixotescas, os levando a aventuras. Alguns perseguem compreensão das forças mágicas que os infundem, ou respostas para o mistério de sua origem. Outros esperam encontrar uma maneira de se livrar disso ou de despertar todo seu potencial. Qualquer que seja o objetivo feiticeiros são tão úteis para um grupo de aventureiros quanto um mago. Compensando a relativa falta de conhecimento mágico com sua enorme flexibilidade em usar as magias que sabem.

## CRIANDO UM FEITICEIRO

A questão mais importante a ser considerada ao criar seu feiticeiro é a origem do seu poder. Como um personagem iniciante você terá que escolher uma origem que ligue você a uma linhagem dracônica, ou a influência de magia selvagem, mas a fonte exata do poder é você que decide. É uma maldição de família, passada por seus ancestrais distantes? Ou algum evento extraordinário abençoou você com magia inerente mas talvez também assustador?

Como você se sente sobre o poder mágico fluindo através de você? Você o abraça, tenta dominá-lo ou deleita-se com sua natureza imprevisível? É uma bênção ou uma maldição? Você procurou por ele ou ele encontrou você? Você teve a opção de rejeitá-lo, e você gostaria de ter? Talvez você sinta que recebeu o poder para algum propósito superior. Ou você pode decidir que o poder lhe dá direito de fazer aquilo que você quer, tomar aquilo que quer daqueles que não tem esse tipo de poder. Talvez seu poder ligue-o a um indivíduo poderoso no mundo – a fada que te abençoou em seu nascimento, o dragão que colocou um pingão de sangue em suas veias, o lich que te criou como um experimento ou a divindade que escolheu você a carregar seu poder.

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um feiticeiro rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, Carisma deve ser seu valor de habilidade mais alto, seguido por Constituição. Segundo, escolha o background Heremita. Terceiro escolha luz, prestidigitação, raio de gelo e toque chocante como seus truques, junto das magias de 1º círculo escudo e misseis mágicos.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um feiticeiro, você ganha as seguintes características de classe:

### PONTOS DE VIDA

**Dado de vida:** 1d6 por nível de feiticeiro

**Pontos de vida no 1º nível:** 6 + modificador de constituição

**Pontos de vida a cada nível subsequente:** 1d6 (ou 4) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFI CIÊNCIAS

**Armaduras:** Nenhuma

**Armas:** Adagas, dardos, funda, cajados, bestas leves

**Kit de Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de resistência:** Constituição e Carisma

**Perícias:** Escolha duas entre Arcana, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu background:

(a) besta leve e 20 virote ou (b) qualquer arma simples

(a) Uma bolsa de componentes (b) foco arcano

(a) kit de masmorra ou (b) kit de explorador

Duas adagas

## FEITICEIRO

Nível	Bônus de Proficiência	Pontos de Feitiçaria	Habilidades	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	SLOT DE MAGIA POR CÍRCULO DE MAGIA								
						1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	—	Conjurador, Origens de Feiticeiro	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	2	Fonte de Magia	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	4	Melhoria de Atributo	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	6	Habilidade de Origens de Feiticeiro	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	8	Melhoria de Atributo	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	12	Melhoria de Atributo	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	14	Habilidade de Origens de Feiticeiro	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	Melhoria de Atributo	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	18	Habilidade de Origens de Feiticeiro	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	19	Melhoria de Atributo	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	20	Restauração do feiticeiro	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## **CONJURADOR**

Um evento em seu passado ou na vida de um parente ou ancestral, deixou uma marca indelével em você, infundindo você com magia arcana. Essa fonte de magia, qualquer que seja sua origem, alimenta seus feitiços. Veja o capítulo 10 para regras gerais sobre conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de feiticeiro.

### **TRUQUES**

No primeiro nível, você conhece quatro truques de sua escolha entre a lista de feitiços de feiticeiro. Você aprende novos truques de feiticeiro a sua escolha em níveis mais altos, como mostrado na coluna truques conhecidos da tabela de feiticeiro.

### **SLOTS DE MAGIA**

A tabela de feiticeiro mostra quantos slots de magia você possui para conjurar suas magias de primeiro nível ou superior. Para conjurar essas magias de feiticeiro, você tem que gastar um desses slots do mesmo nível ou superior. Você recobra todos os slots de magia quando terminar um descanso prolongado.

Por exemplo, se você conhecer o feitiço de primeiro nível mãos flamejantes e tiver um slot de magia de primeiro e de segundo nível disponíveis, poderá escolher conjurar mãos flamejantes com qualquer um dos dois slots.

### **MAGIAS CONHECIDAS DE PRIMEIRO NÍVEL E SUPERIOR.**

Você conhece duas magias de primeiro nível de sua escolha entre a lista de magias de feiticeiro.

A coluna Magias Conhecidas na tabela de feiticeiro mostra quando você aprende mais magias de feiticeiro de sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível no qual você tem slots de magia. Por exemplo, quando você atinge o 3º nível nesta classe você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Adicionalmente, quando você ganha um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias de feiticeiro que você sabe e substituí-la com outra magia da lista de feiticeiro, que também deve ser de um nível de magia a qual você possua slots disponíveis.

### **HABILIDADE DE CONJURAÇÃO**

Carisma é sua habilidade de conjuração para suas magias de feiticeiros, como sua magia conta com sua habilidade de projetar sua vontade no mundo. Você usa seu carisma toda vez que uma magia refere-se a sua habilidade de conjuração. Em adição você usa seu modificador de carisma quando definindo a CD do teste de resistência de uma magia de feiticeiro que você conjura e quando fazendo ataques com uma magia.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência  
+ seu modificador de Carisma

**Modificador de ataque** = Bônus de proficiência + modificador de Carisma

### **FOCO DE CONJURAÇÃO**

Você pode usar um foco arcano (localizado no capítulo 5) como um foco para conjuração de suas magias de feiticeiro.

### **ORIGENS DE FEITICEIRO**

Escolha uma origem de feiticeiro que descreva a fonte de suas habilidades mágicas inatas: Descendência Dracônica ou Magia Selvagem, ambas detalhadas no fim da descrição da classe.

Sua escolha garante a você características quando você a escolhe no 1º nível e novamente no 6º, 14º e 18º níveis.

## **FONTE DE MAGIA**

No segundo nível, você pode drenar de uma profunda fonte de magia dentro de si mesmo. Essa fonte é representada por pontos de feitiçaria que permitem a você criar uma variedade de efeitos mágicos.

### **PONTOS DE FEITIÇARIA**

Você tem 2 pontos de feitiçaria, e você ganha mais conforme atinge níveis superiores, como mostrado na coluna Pontos de Feitiçaria da tabela de feiticeiro. Você nunca pode ter mais pontos de feitiçaria que mostrado nesta tabela para seu nível. Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos com um descanso prolongado.

### **CONJURAÇÃO FLEXÍVEL**

Você pode usar um de seus pontos de feitiçaria para ganhar um slot de magia adicional, ou sacrificar slots de magia para ganhar pontos de feitiçaria adicionais. Você aprende outras maneiras de usar seus pontos de feitiçaria conforme você atinge níveis mais altos.

**Criando slots de magia:** Você pode transformar pontos de feitiçaria não gastos em um slot de magia como uma ação bônus em seu turno. A tabela Criando slots de magia mostra o custo de criar um slot de magia de dado nível. Você pode criar slots de magias de até 5º nível.

### **criando slots de magia**

#### **Nível do Slot**

#### **Pontos de Feitiçaria**

1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7

#### **Converter um slot de magia para pontos de feitiçaria.**

Como uma ação bônus durante seu turno, você pode gastar um slot de magia e ganhar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível do slot.



## METAMAGIA

No 3.º nível, você ganha a habilidade de distorcer suas magias para adequar-se a suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções metamágicas de sua escolha. Você ganha outra no nível 10 e no nível 17.

Você pode usar apenas uma opção metamágica em uma magia quanto conjura isso, a não ser quando descrito o contrário.

### ACELERAR MAGIA

Quando você conjura uma magia que tem um tempo de conjuração de 1 ação, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para elevar esse tempo de conjuração para 1 ação bônus.

### DUPLICAR MAGIA

Quando você conjura uma magia que tenha como alvo apenas uma criatura e não seja de alcance pessoal, você pode gastar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia para atingir uma segunda criatura no alcance com a mesma magia (1 ponto de feitiçaria se a magia for um truque)

### ELEVAR MAGIA

Quando você conjura uma magia que força uma criatura a fazer um teste de resistência para resistir a seus efeitos, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para dar ao alvo uma desvantagem em seu primeiro teste de resistência contra esta magia.

### ESTENDER MAGIA

Quando você conjura uma magia que tem a duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar sua duração, até o máximo de 24 horas.

### MAGIA CUIDADOSA

Quando você conjura uma magia que force outras criaturas a fazer um teste de resistência, você pode proteger algumas dessas criaturas do poder total da magia. Para fazer isso, você escolhe um número dessas criaturas até o máximo do seu modificador de carisma (mínimo de uma criatura). Cada criatura escolhida tem sucesso automaticamente no teste de resistência a magia.

### MAGIA DISTANTE

Quando você conjura uma magia que tem alcance de 1,5 metros ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar o alcance da magia.

Quando você conjura a magia que tem o alcance de toque você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para aumentar o alcance para 9 metros.

### POTENCIALIZAR MAGIA

Quando você rola o dano de uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para jogar novamente um número de dados até o máximo do seu modificador de carisma (mínimo de um). Você deve usar a nova rolagem.

Você pode usar potencializar magia mesmo se já tiver usado um poder metamágico diferente durante a conjuração da magia.

### MAGIA SUTIL

Quando você conjura uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para conjurá-la sem nenhum componente somático ou verbal.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você chega no 4.º nível, de novo no 8.º, 12.º, 16.º e 19.º, você pode aumentar o valor de uma habilidade a sua escolha em 2 ou pode aumentar o valor de duas habilidades em 1. Como o normal, você não pode aumentar o valor de uma habilidade acima de 20 usando essa habilidade.

## RESTAURAÇÃO DO FEITICEIRO

No nível 20, você recupera 4 pontos de feitiçaria sempre que você terminar um descanso curto.

## ORIGEM DE FEITICEIRO

Feiticeiros diferentes possuem origens diferentes para sua magia inata. Enquanto muitas variações existem, a maioria dessas cai em duas categorias: Descendência Dracônica e magia selvagem.

## DESCENDÊNCIA DRACÔNICA

Sua magia inata vem da magia dracônica que se mistura em seu sangue ou de seus ancestrais. Mais frequentemente, feiticeiros com essa origem traçam sua descendência até um poderoso feiticeiro de tempos ancestrais que fez um pacto com um dragão ou mesmo que clamaram ser parentes de um dragão. Alguns dessas linhagens são bem estabelecidas no mundo, mas a maior parte é obscura. Qualquer feiticeiro pode ser o primeiro de uma nova linhagem, como resultado de um pacto ou de outra circunstância excepcional.

### DRAGÃO ANCESTRAL:

No 1.º nível, você escolhe o tipo de dragão que é seu ancestral. O tipo de dano associado com cada dragão será usado por características que você irá ganhar futuramente.

## ANCESTRAL DRACÔNICO

Dragão	Tipo de Dano
Azul	Elétrico
Branco	Gelo
Preto	Ácido
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo
Bronze	Elétrico
Cobre	Ácido
Latão	Fogo
Ouro	Fogo
Prata	Gelo

Você pode falar, ler e escrever Dracônico. Adicionalmente sempre que fizer um teste de Carisma quando interagindo com Dragões, seu bônus de proficiência é dobrado se ele se aplicar ao teste

## RESILIÊNCIA DRACÔNICA

Conforme a magia flui através do seu corpo, ela faz com que traços físicos de seu ancestral dragão apareçam. No 1.º nível, seus pontos de vida máximos aumentam em 1 e aumentam em 1 cada vez que você ganhar um nível desta classe.

Adicionalmente, partes de sua pele são cobertas por um tênue brilho de escamas dracônicas. Quando você não está vestindo armadura sua CA é igual 13 + modificador de destreza.

### AFINIDADE ELEMENTAL

Iniciando no 6.º nível, quando você conjura uma magia que causa dano do tipo associado com seu ancestral dracônico, adicione seu modificador de carisma a aquele dano. Ao mesmo tempo, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ganhar resistência a esse tipo de dano por 1 hora.

### ASAS DRACÔNICAS

No 14.º nível, você ganha a habilidade crescer um par de asas dracônicas nas suas costas, ganhando velocidade de voo igual a sua velocidade atual. Você pode criar essas asas como uma ação bônus no seu turno e elas duram até você dissipá-las como uma ação bônus no seu turno. Você não pode manifestar suas asas enquanto estiver vestindo armadura a não ser que a armadura seja feita para acomodá-las e roupas não feitas para acomodá-las podem ser destruídas quando você manifestá-las.

### PRESença DRACÔNICA

Iniciando no 18.º nível, você pode canalizar a terrível presença de seu dragão ancestral, fazendo aqueles ao seu redor ficarem assustados ou intimidados. Como uma ação você pode gastar 5 pontos de feitiçaria para chamar este poder e exalar uma aura de fascínio ou medo (sua escolha) até uma distância de 18 metros. Por um minuto ou até você perder sua concentração (como se você estivesse conjurando uma magia de concentração), cada criatura hostil que inicie o turno nessa aura deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria ou estará fascinada (se você escolher fascinar) ou amedrontada (se você escolher medo) até sua aura acabar. Uma criatura que tenha sucesso no teste de resistência é imune a sua aura por 24 horas.

## MAGIA SELVAGEM

Sua magia inata vem das forças selvagens do caos que fundamentam a ordem da criação. Você pode ter sido exposto a alguma forma de magia pura, talvez através de um portal planar que levava ao limbo, os planos elementais ou aos misteriosos reinos distantes. Talvez você tenha sido abençoado por uma poderosa criatura feérica ou marcado por um demônio. Ou sua mágica poderia ser uma casualidade de seu nascimento, sem aparente causa ou razão. De qualquer forma ela veio para ficar, essa magia caótica agita-se em você, aguardando por qualquer saída.

### PULSO DE MAGIA SELVAGEM

Iniciando quando você escolhe essa origem no 1.º nível, sua conjuração pode desencadear pulsos de magia indomada. Imediatamente depois que você conjurar uma magia de feiticeiro de 1.º nível ou maior, o Mestre pode solicitar que você role um d20. Se você rolar um 1, role na tabela de Pulso de magia selvagem para criar um efeito mágico randômico.

### MARÉS DO CAOS

Iniciando no nível 1, você pode manipular as forças da probabilidade e caos para ganhar vantagem em uma rolagem de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Uma vez que você use essa característica você deve terminar um descanso longo antes que possa usar essa característica novamente.

A qualquer momento antes de você recuperar o uso dessa característica, o Mestre pode solicitar que você faça uma rolagem na tabela de Pulso de magia selvagem depois de você conjurar uma magia de 1 nível ou maior. Você então recupera essa característica.

### DOBRAR SORTE

Iniciando no 6.º nível, você tem a habilidade de distorcer o destino usando sua magia selvagem. Quando outra criatura que você pode ver faz uma rolagem de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação e gastar 2 pontos de feitiçaria para rolar 1d4 e aplicar o número rolado como um bônus ou penalidade (sua escolha) ao teste da criatura. Você pode fazer isso depois da rolagem da criatura mas antes de qualquer efeito da rolagem ocorrer.

### CAOS CONTROLADO

No 14.º nível, você ganha um controle módico sobre os seus pulsos de magia selvagem. Sempre que rolar na tabela de pulsos de magia selvagem você pode rolar 2 vezes e escolher o qualquer número.

### BOMBARDEIO DE MAGIA

Iniciando no 18.º nível, a energia danosa de suas magias se intensifica. Quando você rola o dano para qualquer magia e rola o mais alto resultado possível para qualquer dado, escolha um desses dados, role-o novamente e adicione essa rolagem ao dano. Você pode usar essa característica uma vez por turno.

## MAGIA SELVAGEM

d100	Efeito	d100	Efeito
01-02	Role nesta tabela no começo de cada um dos seus turnos pelo próximo minuto, ignorando este resultado nas jogadas subsequentes.	45-46	Você conjura Levitação em você mesmo.
03-04	Pelo próximo minuto, você pode ver qualquer criatura invisível se você tiver linha de visão para vê-la.	47-48	Um unicórnio controlado pelo Mestre aparece em um espaço adjacente a você, então desaparece 1 minuto depois.
05-06	Um modron escolhido e controlado pelo Mestre aparece em um espaço desocupado adjacente a você, então desaparece 1 minuto depois.	49-50	Você não pode falar pelo próximo minuto. Quando você tentar falar, bolhas rosas saem de sua boca.
07-08	Você conjura Bola de Fogo como uma magia de 3º nível centrado em você.	51-52	Um escudo espectral sobrevoa perto de você pelo próximo minuto, garantindo a você um bônus de +2 na CA e imunidade a Misseis Mágicos.
09-10	Você conjura Mísseis Mágicos como uma magia de 5º nível.	53-54	Você está imune a ser intoxicado por álcool pelos próximos 5d6 dias.
11-12	Role 1d10. Sua altura muda por um número de centímetros igual a jogada. Se a jogada for ímpar, você encolhe. Se a jogada for par, você aumenta.	55-56	Seu cabelo cai mas cresce de volta dentro de 24 horas.
13-14	Você conjura Confusão centrado em você.	57-58	Pelo próximo minuto, qualquer objeto inflamável que você tocar que não está sendo usado ou transportado por outra criatura, explode em chamas.
15-16	Pelo próximo minuto, você recupera 5 PV no início de cada um dos seus turnos.	59-60	Você recupera o uso do slot de magia mais baixo gasto.
17-18	Cresce em você uma longa barba feita de penas que permanece até você espirrar, nesse momento as penas explodem para fora do seu rosto.	61-62	Pelo próximo minuto você tem que gritar quando falar.
19-20	Você conjura Área Escorregadia centrado em você.	63-64	Você conjura Neblina centrado em você.
21-22	Criaturas tem Desvantagem em teste de resistência contra a próxima magia que você lançar no próximo minuto que envolva um teste de resistência.	65-66	Até 3 criaturas a sua escolha dentro de 9m de você tomam 4d10 de dano elétrico.
23-24	Sua pele fica com um tom vibrante de azul. A magia Remover Maldição pode acabar com esse efeito.	67-68	Você está amedrontado pela criatura mais próxima até o fim do seu próximo turno.
25-26	Um olho aparece na sua testa pelo próximo minuto. Durante este tempo, você tem Vantagem em teste de sabedoria (percepção) que dependem da visão.	69-70	Cada criatura até 9m de você, se torna invisível pelo próximo minuto. A invisibilidade termina na criatura quando ela atacar ou lançar magia.
27-28	Pelo próximo minuto, todas as suas magias com o tempo de conjuração de 1 ação tem o tempo de conjuração de 1 ação bônus.	71-72	Você ganha resistência a todo dano pelo próximo minuto.
29-30	Você teleports até 18m para um espaço desocupado a sua escolha que você possa ver.	73-74	Uma criatura aleatória até 18m de você fica envenenada por 1d4 horas.
31-32	Você é transportado para o Plano Astral até o final do seu próximo turno, após esse tempo, você retorna ao espaço que você ocupava anteriormente ou o espaço desocupado mais próximo	75-76	Você brilha com luz brillante em um raio de 9m pelo próximo minuto. Qualquer criatura que terminar o turno dela adjacente a você, fica cega até o final do próximo turno dela.
33-34	Maximize o dano da sua próxima magia (que causar dano) que você conjurar no próximo minuto.	77-78	Você conjura Metamorfose em você mesmo. Se você falhar no teste de resistência, você se transforma em uma ovelha pela duração da magia.
35-36	Role 1d10. Sua idade muda pela quantidade de anos igual a jogada. Se a jogada for ímpar, você fica mais novo (mínimo de 1 ano). Se a jogada for par, você fica mais velho.	79-80	Borboletas ilusórias e pétalas de flores flutuam pelo ar até 3m de você pelo próximo minuto.
37-38	1d6 flumphs controlados pelo Mestre aparecem em espaços desocupados dentro de 18m de você e estão amedrontados. Eles desaparecem 1 minuto depois.	81-82	Você pode ter uma ação adicional imediatamente.
39-40	Você recupera 2d10 PV.	83-84	Cada criatura até 9m de você toma 1d10 de dano necrótico. Você recupera PV igual a soma do dano necrótico causado.
41-42	Você se transforma em um vaso de planta até o começo do seu próximo turno. Enquanto planta, você está incapacitado e tem Vulnerabilidade a todo tipo de dano. Se você chegar a 0 PV, seu vaso quebra, e você se reverte a sua forma.	85-86	Você conjura Imagem Espelhada.
43-44	Pelo próximo minuto, você pode se teleportar até 6m (20 ft – 4 quadrados) como uma ação bônus em cada um dos seus turnos.	87-88	Você conjura Vôo em uma criatura aleatória até 18m de você.
		89-90	Você se torna invisível pelo próximo minuto. Durante esse tempo, outras criaturas não podem ouvir você. A invisibilidade termina se você atacar ou conjurar magia.
		91-92	Se você morrer dentro do próximo minuto, você imediatamente volta a vida como a magia Reencarnação.
		93-94	Seu tamanho aumenta em uma categoria de tamanho pelo próximo minuto.
		95-96	Você e todas as criaturas até 9m de você ganham Vulnerabilidade a dano perfurante pelo próximo minuto.
		97-98	Você está cercado por uma tênue música etérea pelo próximo minuto.
		99-00	Você recupera todos os Pontos de Feitiçaria gastos.



## GUERREIRO

Uma humana em sua armadura de placas empunha seu escudo antes de ir ao encontro de um bando de goblins.

Um elfo atrás dela, em seu corselete de couro batido, salpica os goblins com flechas atiradas de seu fino arco. O meio-orc próximo dá ordens visando coordenar o ataque dos dois combatentes para a melhor vantagem.

Um anão em sua cota de malha coloca seu escudo entre a clava de um Ogro e seu companheiro, direcionando o ataque mortal para o outro lado. Seu companheiro, um meio-elfo em sua brunea, brandi suas duas cimitarras em um turbilhão de golpes, rodeando o ogro à procura de um ponto cego em suas defesas.

Um gladiador luta por esporte em uma arena, um mestre com seu tridente e rede, hábil em prender os inimigos e arrastá-los para delírio da plateia – e sua própria vantagem tática. A espada de seu oponente lampeja num brilho azul um instante antes de um relâmpago atingi-lo pelas costas.

Todos estes heróis são guerreiros, talvez a mais diversificada classe de personagens nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Cavaleiros em missões, senhores conquistadores, campeões reais, infantaria de elite, mercenários rígidos e bandidos reais, como guerreiros, todos eles partilham de uma maestria com armas e armaduras sem precedentes, bem como um vasto conhecimento e habilidades em combate. E eles estão bem familiarizados com a morte, seja simplesmente conhecendo-a ou estando cara-a-cara.

## ESPECIALISTAS BEM SUPRIDOS

Guerreiros aprendem o básico de todos os estilos de combate. Todo guerreiro sabe brandir um machado, esgrimir um sabre, empunhar uma espada longa ou uma espada grande, usar um arco ou mesmo prender inimigos em uma rede com algum grau de perícia. Igualmente, um guerreiro sabe usar escudos e qualquer tipo de armadura. Além do conhecimento básico, cada guerreiro se especializa em um certo estilo de combate. Alguns se concentram na arquearia, outros em lutar com duas armas ao mesmo tempo e ainda existem aqueles que aprimoraram suas habilidades marciais com magia. Estas combinações de ampla capacidade generalista e uma vasta especialização tornam os guerreiros os combatentes superiores nos campos de batalha e masmorras do tipo.

## TREINADO PARA O PERIGO

Nem todos os membros da patrulha da cidade, da milícia ou do exército da rainha é um guerreiro. Muitos destes são soldados relativamente treinados somente com o básico do conhecimento de combate. Soldados veteranos, oficiais militares, guarda-costas treinados, cavaleiros dedicados e figuras similares são guerreiros.

Alguns guerreiros são atraídos para o uso de seu treinamento como aventureiros. O desbravador de masmorras, matadores de monstros e outros trabalhos perigosos

comuns à aventureiros são uma segunda natureza para o guerreiro, não tão diferente da vida que ele ou ela deixou para trás. Existem grandes riscos, talvez, mas também grandes recompensas – poucos guerreiros na patrulha da cidade tem a oportunidade de descobrir a espada mágica língua flamejante, por exemplo.

## CRIAÇÃO DE GUERREIRO

Conforme você constrói o seu guerreiro é importante pensar em dois elementos relativos à história do seu personagem: onde você conseguiu seu treinamento em combate e o que diferencia dos outros guerreiros ao seu redor? Você era de alguma forma cruel? Conseguiu uma ajuda extra de um mentor, talvez por sua excepcional dedicação? O que o trouxe para este tipo de treinamento, em primeiro lugar? Uma ameaça à sua terra natal, uma sede de vingança, uma necessidade de provar a si mesmo, podem todos ser estes motivos.

Você pode ter aproveitado um treinamento formal no exército real ou em uma milícia local. Talvez treinou na academia de guerra, aprendendo estratégias, táticas e história militar. Ou ainda pode ter sido um autodidata - rude, mas bem testado. Você escolheu o caminho da espada como uma fuga da vida na fazenda ou para seguir uma orgulhosa tradição familiar? Onde obteve suas armas e armaduras? Elas podem ser de uso militar ou uma herança de família, talvez você economizou por muitos anos para compra-las. O seu equipamento é agora sua posse mais importante – a única coisa que está entre você e o abraço da morte.

## CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um guerreiro rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro faça da Força ou Destreza seu maior atributo, dependendo de onde quer focar, seja em ataques corpo-a-corpo ou em arquearia (ou em armas ágeis). Seu segundo maior atributo deverá ser Constituição. Segundo, escolha o antecedente soldado.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um guerreiro, você ganha as seguintes características de classe:

### PONTOS DE VIDA

**Dado de vida:** 1d10 por nível de guerreiro

**Pontos de vida no 1º nível:** 10 + modificador de constituição

**Pontos de vida a cada nível subsequente:** 1d10 (ou 6) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFIÇÕES

**Armaduras:** Todas as armaduras e escudos.

**Armas:** Armas Simples e Marcial

**Kit de Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de resistência:** Constituição e Força

**Perícias:** Escolha duas entre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevida.

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu background:

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

- (a) arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais;
- (a) besta leve e 20 viroles ou (b) duas machadinhas
- (a) um kit de masmorra ou (b) um kit de explorador

## GUERREIRO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades
1º	+2	Estilo de Combate, Retomar o Fôlego
2º	+2	Pulso de Ação (1 uso)
3º	+2	Arquétipo Marcial
4º	+2	Melhoria de Atributo
5º	+3	Ataque Adicional
6º	+3	Aumento de Valor de Atributo
7º	+3	Habilidade de Arquétipo Marcial
8º	+3	Melhoria de Atributo
9º	+4	Indomável (1 uso)
10º	+4	Habilidade de Arquétipo Marcial
11º	+4	Ataque Adicional (2)
12º	+4	Melhoria de Atributo
13º	+5	Indomável (2 usos)
14º	+5	Aumento de Valor de Atributo
15º	+5	Habilidade de Arquétipo Marcial
16º	+5	Melhoria de Atributo
17º	+6	Pulso de Ação (2 usos), Indomável (3 usos)
18º	+6	Habilidade de Arquétipo Marcial
19º	+6	Melhoria de Atributo
20º	+6	Ataque Adicional (3)

## ESTILO DE COMBATE

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher novamente.

### ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque feitas com uma arma de ataque à distância.

### DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua Classe de Armadura.

### DUELO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma na outra mão, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

### LUTA COM ARMA GRANDE

Quando você obter 1 ou 2 nas jogadas de dano com uma arma de ataque corpo-a-corpo que estiver empunhando com as duas mãos, você pode rolar o dano novamente e usar a nova jogada, mesmo que as novas jogadas sejam 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas-mãos ou versátil para ganhar este benefício.

### LUTA COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo no dano de seu segundo ataque.

### PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um aliado que esteja não mais que 1,5m de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura, porém você deve estar empunhando um escudo.

## RETOMAR O FÔLEGO

Você possui um bom limite de vigor e pode usá-lo para proteger a si mesmo contra danos. Durante o seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a  $1d10 +$  seu nível de guerreiro.

Uma vez que você use esta característica, você precisa finalizar um descanso curto ou um descanso prolongado para usá-la novamente.

## PULSO DE AÇÃO

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além da normalidade por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use esta característica, você precisa finalizar um descanso curto ou um descanso prolongado para usá-la novamente. A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

## ARQUÉTIPO MARCIAL

No 3º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir em suas técnicas e estilos de combate. Escolha entre Campeão, Mestre de Batalha ou Cavaleiro Místico, todos detalhados ao final da descrição da classe. O arquétipo que você escolher confere características especiais no 3º nível e novamente nos 7º, 10º, 15º e 18º níveis.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível e novamente nos 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, você não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta característica.

## ATAQUE ADICIONAL

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para 4 quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

## INDOMINÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar novamente um Teste de Resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar esta habilidade novamente antes de finalizar um descanso prolongado.

Você pode usar esta característica 2 vezes entre os descansos prolongados quando chegar no 13º nível e 3 vezes entre os descansos prolongados quando chegar no 17º nível.

## ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar suas proezas em combate. O arquétipo marcial que você escolhe seguir reflete essa escolha.

## CAMPEÃO

O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal. Aqueles que trilham os caminhos deste arquétipo combinam rigorosos treinamentos com excelência física para desferir golpes devastadores.

## SUCESSO DECISIVO APRIMORADO

A partir do 3º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de sucesso decisivo de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

## ATLETA RENOMADO

A partir do 7º nível, você adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste que envolva Força, Destreza ou Constituição dos quais você não seja proficiente.

Além disso, quando você fizer um salto longo, o alcance que poderá saltar aumenta um número de iguais a 1,5 vezes o seu modificador de Força.

## ESTILO DE COMBATE ADICIONAL

No 10º nível, você pode escolher um segundo estilo de combate de sua classe.

## SUCESSO DECISIVO SUPERIOR

A partir do 15º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de sucesso decisivo de 18-20 nas jogadas de ataque.

## SOBREVIVENTE

No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos você recupera uma quantidade de pontos de vida iguais a  $5 +$  seu modificador de Constituição até a metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

## CAVALEIRO MÍSTICO

O arquétipo Cavaleiro místico combina a maestria marcial comum à todos os guerreiros com um estudo cuidadoso da magia. Cavaleiros Místicos usam técnicas mágicas similar às praticadas pelos magos. Eles focam seus estudos em duas das oito escolas de magia: abjuração e evocação. Magias de abjuração garante ao Cavaleiro Místico proteção adicional em batalha, enquanto que as magias de evocação causam danos em vários inimigos de uma vez, ampliando o alcance do guerreiro em combate. Estes cavaleiros aprendem um número relativamente pequeno de magias, comprometendo-se a memorizá-las em vez de mantê-las em um grimório.

## CONJURADOR

Quando alcançar o 3º nível, você aprimora suas proezas marciais com a habilidade de conjurar magias. Consulte o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias do mago.

**Truques.** Você aprende dois truques de sua escolha da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional de sua escolha no nível 10.

**Slot de Magia.** A tabela Conjuração do Cavaleiro Místico indica quantos espaços de magia você possui para lançar magias de 1º nível ou superior. Para lançar uma destas magias, você deve gastar um espaço de magia de mesmo nível ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando finaliza um descanso prolongado.

Por exemplo, se você conhece a magia escudo e tem um espaço de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você pode lançar escudo usando um destes dois espaços.

**Magias Conhecidas de 1º Nível e Superior.** Você conhece três magias de mago de 1º nível de sua escolha. Destas, duas devem ser obrigatoriamente magias de abjuração ou evocação presentes na lista de magias de mago. A coluna Magias Conhecidas da tabela Conjuração do Cavaleiro Místico indica em que níveis você aprende novas magias de mago de 1º nível ou superior. Cada uma destas magias devem ser magias de abjuração ou evocação de

sua escolha e devem ser do mesmo nível dos espaços de magia que você tem disponível. Por exemplo, quando alcançar o 7º nível desta classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

As magias que você aprende no 8º, 14º e 20º nível podem ser de qualquer escola de magia.

Sempre que alcançar um nível nesta classe, você pode substituir uma de suas magias de mago conhecidas por uma outra magia de sua escolha da lista de magias de mago. A nova magia deve ser de nível igual ao nível dos espaços que você tem disponível e deverão ser magias de abjuração ou evocação, exceto se a magia substituída for uma das magias ganhas no 8º, 14º ou 20º nível.

**Atributo de Conjuração.** Inteligência é a sua habilidade de conjuração das magias de mago, uma vez que são aprendidas através de estudo e memorização. Você utiliza a Inteligência toda vez que a magia indicar a habilidade de conjuração. Além disso, você utiliza seu modificador de Inteligência para calcular a Classe de Dificuldade dos testes de resistências das magias que lançar quando realizar um ataque com magia.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque** = Bônus proficiência + modificador de Inteligência

## ELO COM ARMA

No 3º nível, você aprende um ritual que cria um elo mágico entre si e uma arma. O ritual deve ser realizado durante o curso de uma hora, podendo ser feito durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance durante o ritual e, ao concluir o ritual, você toca a arma e forja o elo.

Uma vez que o elo esteja feito, você não poderá ser desarmado com esta arma, a não ser que esteja incapacitado. Se estiver no mesmo plano de existência, você poderá invocar a arma com uma ação bônus durante o seu turno, teleportando-a instantaneamente para sua mão.

Você pode ter até dois elos com armas, mas poderá invocar somente uma de cada vez com sua ação bônus. Se quiser realizar o ritual para forjar o elo com uma terceira arma, você deve quebrar o elo com uma das outras duas.

## MAGIA DE GUERRA

A partir do 7º nível, quando você usar uma ação para lançar um truque, você pode fazer um ataque com arma como uma ação bônus.

## GOLPE MÍSTICO

No 10º nível, você aprende como fazer seus ataques com armas sobrepujarem a resistência do alvo de suas magias. Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, a criatura tem desvantagem no próximo teste de resistência realizado contra uma magia que você lançar antes do final do seu próximo turno.

## INVESTIDA ARCANA

No 15º nível, você ganha a habilidade de se teleportar até 9 metros para um espaço não ocupado o qual possa ver, quando utilizar um Pulso de Ação. Você pode teleportar antes ou depois da ação adicional.

## MAGIA DE GUERRA APRIMORADA

A partir do 18º nível, quando você usar a ação para lançar uma magia, você pode realizar um ataque com arma como uma ação bônus.

## MAGIAS CAVALEIRO MÍSTICO

Nível de Gergeiro	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Nível 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

## MESTRE DA BATALHA

Aqueles que se empenham no arquétipo Mestre de Batalha, empregam técnicas marciais passada através de gerações. Para o Mestre de Batalha, o combate é um campo acadêmico, muitas vezes incluindo assuntos além da batalha como a criação de armas e caligrafia. Nem todo guerreiro assimila as lições de história, teoria e a arte que são refletidas no arquétipo Mestre de Batalha, mas sim aqueles guerreiros lapidados de grande habilidade e conhecimento.

## SUPERIORIDADE EM COMBATE

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você aprende manobras que são sucedidas por dados especiais, chamados dados de superioridade.

**Manobras.** Você aprende três manobras de sua escolha, que são detalhadas abaixo em "Manobras". Muitas manobras aprimoraram um ataque de alguma forma. Você pode usar apenas uma manobra por ataque.

Você aprende duas manobras adicionais de sua escolha no 7º, 10º e 15º nível. Sempre que aprender uma nova manobra, você pode substituir uma manobra conhecida por outra diferente.

**Dado de superioridade.** Você possui 4 dados de superioridade, os quais são d8. Um dado de superioridade é gasto quando usado. Você recupera todos os dados de superioridade gastos quando finaliza um descanso curto ou um descanso prolongado.

Você ganha um dado de superioridade adicional no 7º nível e mais um no 15º nível.

**Testes de Resistência.** Algumas manobras requerem que o alvo realize um teste de resistência para resistir aos efeitos da manobra. A Classe de Dificuldade do teste de resistência é calculada como:

**CD do Teste de Manobra** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (a sua escolha)

## ESTUDANTE DE GUERRA

No 3º nível, você ganha proficiência com um kit de artista à sua escolha.

## CONHECER SEU INIMIGO

A partir do 7º nível, você aprende certas informações sobre as capacidades da criatura, comparadas com suas próprias, se gastar ao menos 1 minuto observando ou interagindo com a criatura fora de combate. O Mestre diz ao jogador se a criatura é igual, superior ou inferior de acordo com as seguintes características de sua escolha:

- Valor Força;
- Valor Destreza;
- Valor Constituição;
- Classe de Armadura;
- Pontos de vida atuais;
- Total de níveis de classe (se algum);
- Total de níveis de guerreiro (se algum);

## SUPERIORIDADE EM COMBATE APRIMORADO

No 10º nível, seu dado de superioridade do se torna d10. No 18º nível o dado se torna d12.

## IMPLACÁVEL

A partir do 15º nível, quando você rolar uma iniciativa e não tiver nenhum dado de superioridade restante, você recupera 1 dado de superioridade.

## MANOBRAS

As manobras estão apresentadas em ordem alfabética.

**Ataque Ameaçador.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para assustar o alvo. Você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano e o alvo faz um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar o alvo está assustado até o final do seu próximo turno.

**Ataque Arrebatador.** Quando você fizer um ataque com uma arma corpo-a-corpo no seu turno, você pode gastar um dado de superioridade para incrementar o alcance do ataque em 1,5 metros. Se acertar, você adiciona o dado de superioridade na jogada de ataque.

**Ataque da Movimentação.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para movimentar um de seus aliados para uma posição mais vantajosa. Você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano e escolhe um aliado o qual você possa ver ou ouvir. Esta criatura pode usar sua reação para mover até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade do seu alvo.

**Ataque de Derrubada.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode adicionar um dado de superioridade para derrubar o alvo. Você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano e se o alvo for grande ou menos, deverá fazer um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo está caído.

**Ataque de Empurrão.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para empurrar o alvo para trás. Você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano e se o alvo é de tamanho grande ou menos, deverá fazer um teste de resistência de Força. Se falhar, você empurra o alvo 4,5 metros.

**Ataque Desarmante.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmar o alvo, forçando-o a largar um item à sua escolha, cujo o alvo estiver segurando. Você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano e o alvo deve fazer um teste de resistência de Força. Se falhar ele larga o objeto de sua escolha. O objeto cai ante seus pés.

**Ataque Fintado.** Você pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus no seu turno para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metros de você como seu alvo. Você terá vantagem na sua próxima jogada de

ataque contra esta criatura. Se o ataque acertar, adicione o dado de superioridade na jogada de dano.

**Ataque Preciso.** Quando você fizer um ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade e adicionar o resultado na jogada de ataque. Você pode usar esta manobra antes ou depois de fazer o ataque, mas somente antes de qualquer efeito ser aplicado.

**Ataque Provocativo.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para provocar o alvo que está te atacando. Você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano e o alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, o alvo tem desvantagem em todos os ataques, exceto os direcionados a você, até o final do seu próximo turno.

**Ataque Trespassante.** Quando você acertar uma criatura com uma arma de ataque corpo-a-corpo, você pode gastar um dado de superioridade para causar dano à outra criatura com o mesmo ataque. Você escolhe uma criatura a 1,5metros da criatura original e que esteja ao seu alcance. Se o ataque original acertar a outra criatura, esta sofrerá dano igual ao dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo causado pelo ataque original.

**Contra-Ataque.** Quando uma criatura errar você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para gastar um dado de superioridade e fazer um ataque com uma arma corpo-a-corpo contra esta criatura. Se acertar, você adiciona o dado de superioridade na jogada de dano.

**Defesa.** Quando uma criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano por um número igual a jogada do dado de superioridade + seu modificador de Destreza.

**Evasão.** Quando você se mover, você pode gastar um dado de superioridade e adicionar o valor da jogada na sua Classe de Armadura até parar seu movimento.

**Golpe da Distração.** Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para distrair a criatura, garantindo uma brecha para seus aliados. O próximo ataque contra o alvo feito por outro que não seja você, terá vantagem nas jogadas de ataques até o início do seu próximo turno.

**Golpe do Comandante.** Quando você usar a ação Ataque em seu turno, você pode desistir de um de seus ataques e usar uma ação bônus para direcionar um de seus companheiros para atacar. Quando você o fizer, escolha um aliado o qual você possa ver ou ouvir e gaste um dado de superioridade. O aliado pode imediatamente usar sua reação e fazer um ataque com arma, adicionando o dado de superioridade na jogada de dano.

**Recuperar.** Durante o seu turno, você pode usar sua ação bônus para gastar um dado de superioridade e aumentar a determinação de um de seus companheiros. Quando o fizer, você deve escolher um aliado o qual você possa ver ou ouvir. Este aliado ganha pontos de vida temporários igual a jogada do dado de superioridade + o seu modificador de Carisma.



## LADINO

Sinalizando para seus companheiros esperarem, uma halfling esgueira-se à frente pelo corredor da masmorra. Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas e abre a fechadura num piscar de olhos. Então ela desaparece nas sombras permitindo a sua companheira guerreira se mover e abrir a porta com um chute.

Um humano espreita-se nas sombras de um beco, enquanto seu cúmplice se prepara para a emboscada. Quando seu alvo – um notório traficante de escravos – passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos vem investigar o som e a lâmina do assassino corta sua garganta antes mesmo dele ser capaz de fazer um som.

Disfarçando uma risadinha, uma gnomo agita seus dedos e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. Em um momento, as chaves estão em suas mãos, a porta da cela está aberta e ele e seus companheiros estão livres para escapar.

Ladinos contam com sua perícia, furtividade e as vulnerabilidades de seus inimigos para obter vantagem em qualquer situação. Eles possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando desenvoltura e versatilidade, tornando-se a pedra angular de qualquer grupo aventureiro de sucesso.

### PERÍCIA E PRECISÃO

Ladinos dedicam muito de seus recursos para se tornarem mestres em várias perícias, bem como aperfeiçoar suas habilidades em combate, adquirindo uma ampla e vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e blefe, enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los em ambientes como masmorras, escalando, encontrando e desarmando armadilhas, e abrindo fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso no exato lugar em que causará mais dor, do que derrubar um oponente com uma enxurrada de ataques. Ladinos possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas habilidades.

### UMA VIDA ÀS SOMBRA

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos. A maioria deles vivem o pior estereótipo da classe, levando a vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, estes canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos opera independentemente, mas às vezes recrutam aprendizes para ajudá-los em seus golpes e assaltos. Uma pequena parcela dos ladinos vivem honestamente como chaveiros, investigadores ou exterminadores, o que pode ser um trabalho perigoso num mundo onde existem ratos atrozes – e homens-rato – assombrando os esgotos.



Como aventureiros, os ladrões pendem para ambos os lados da lei. Alguns são criminosos insensíveis que decidiram procurar sua fortuna em hordas de tesouros, enquanto outros levam uma vida de aventura para escapar da lei. Alguns aprenderam e aperfeiçoaram suas perícias com o propósito explícito de se infiltrarem em ruínas antigas e criptas escondidas na busca por tesouros.

## CRIANDO UM LADINO

Conforme você cria o seu ladrão considere a relação do seu personagem com a lei. Você tem um passado criminal - ou um presente? Está fugindo da lei ou da fúria do mestre de sua guilda de ladrões? Ou você deixou sua guilda em busca de maiores riscos e, consequentemente, maiores recompensas? É a ambição que direciona suas aventuras ou algum outro desejo ou ideal?

Qual foi o gatilho que lhe tirou de sua vida pregressa? Foi um grande mal entendido ou um roubo terrivelmente errado que lhe fez reavaliar sua carreira? Talvez você teve sorte e um roubo bem sucedido que proveu o dinheiro suficiente para escapar da sua vida miserável. Será que a sede por viagens finalmente lhe chamou para longe de sua casa? Talvez você encontrou-se subitamente separado de sua família ou mentor e precisou encontrar uma nova forma de apoio. Ou talvez fez um novo amigo – outro membro de seu grupo de aventureiros – que lhe mostrou novas possibilidades de ganhar a vida e empregar seus talentos particulares.

## CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um ladrão rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro faça da Destreza seu maior valor de atributo. Faça da Inteligência seu segundo maior valor de atributo se quiser se sobressair em Investigação. Escolha Carisma, no entanto, se planeja enfatizar o blefe e interação social. Segundo, escolha o antecedente Criminoso.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um ladrão, você ganha as seguintes características de classe:

### PONTOS DE VIDA

**Dado de vida:** 1d8 por nível do ladrão

**Pontos de vida no 1º nível:** 8 + modificador de constituição

**Pontos de vida a cada nível subsequente:** 1d8 (ou 5) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFIÇÕES

**Armaduras:** Armaduras leves.

**Armas:** Armas simples, besta de mão, espada longa, sabre e espada curta

**Kit de Ferramentas:** Ferramentas de ladrão

**Testes de resistência:** Destreza, Inteligência

**Perícias:** Escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Percepção, Persuasão e Prestidigitação.

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedida pelo seu background:

- (a) um sabre ou (b) uma espada longa;
- (a) um arco curto e aljava com 20 flechas ou
- (b) uma espada curta;
- (a) kit de assalto ou (b) kit de masmorra ou
- (c) kit de exploração

Corselete de couro, duas adagas e as ferramentas de ladrão

## LADINO

Nível	Bônus de Proficiência	Ataque Furtivo	Habilidades
1º	+2	1d6	Especialização, Ataque Furtivo, Gíria de Ladrão
2º	+2	1d6	Ação Astuta
3º	+2	2d6	Arquétipo Ladrão
4º	+2	2d6	Melhoria de Atributo
5º	+3	3d6	Esquiva Aprimorada
6º	+3	3d6	Especialização
7º	+3	4d6	Evasão
8º	+3	4d6	Melhoria de Atributo
9º	+4	5d6	Habilidade de Arquétipo Ladrão
10º	+4	5d6	Aumento de Valor de Atributo
11º	+4	6d6	Talento Confiável
12º	+4	6d6	Melhoria de Atributo
13º	+5	7d6	Habilidade de Arquétipo Ladrão
14º	+5	7d6	Sentido Cego
15º	+5	8d6	Mente Perspicaz
16º	+5	8d6	Melhoria de Atributo
17º	+6	9d6	Habilidade de Arquétipo Ladrão
18º	+6	9d6	Sagacidade
19º	+6	10d6	Melhoria de Atributo
20º	+6	10d6	Golpe de Sorte

## ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias, nas quais seja proficiente ou uma perícia que seja proficiente e as ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência será dobrado para elas.

No 6º nível, você pode escolher duas novas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar este benefício.

## ATAQUE FURTIVO

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser usado por uma arma com a propriedade acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo (como o seu aliado, por exemplo) estiver a 1,5m de distância do alvo, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

Essa quantidade de dano extra aumenta conforme o ladrão ganha níveis, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela: Ladino.

## GÍRIA DE LADRÃO

Durante seu treinamento você aprendeu a gíria de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essa gíria de ladrão entende estas mensagens. Leva-se 4 vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Do mesmo modo, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens



curtas e simples, tal qual se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladrões se escondem.

### AÇÃO ASTUTA

A partir do 2º nível, seus pensamentos rápidos e ágeis fazem com que você se move e aja rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Correr, Desengajar ou Esconder.

### ARQUÉTIPO LADINO

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para replicar nos exercícios de suas habilidades de ladrão: Ladrão, Assassino ou Trapaceiro Arcano, todos detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo que você escolher confere características especiais no 3º nível e novamente nos 9º, 13º e 17º níveis.

### MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, você não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

### ESQUIVA APRIMORADA

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver acerta você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

### EVASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente para fora de certos efeitos em área, como a baforada de um dragão vermelho ou uma magia tempestade glacial. Quando você for alvo de um efeito que exija um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar e somente metade do dano se falhar.

### TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste no qual puder adicionar o seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 abaixo de 9, sempre como um 10.

### SENTIDO CEGO

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você estará ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível até 3 metros de você.

### MENTE PERSPICAZ

No 15º nível, você adquire uma grande força mental, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

### SAGACIDADE

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém lhe encosta a mão. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

## GOLPE DE SORTE

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a rolagem deste mesmo teste como um 20 natural.

Uma vez que você use esta habilidade, você não pode utilizá-la novamente até finalizar um descanso curto ou um descanso prolongado.

## ARQUÉTIPOS LADINOS

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a sina no aperfeiçoamento de suas perícias, na aproximação e precisão mortal em combate e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas diferentes ladinos orientam seus talentos em outras direções, encarnados pelos vários arquétipos ladinos. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

### ASSASSINO

Você foca o seu treinamento na sombria arte da morte. Aqueles que aderem a este arquétipo são diversos: matadores de aluguel, espiões, caçadores de recompensas e até mesmo sacerdotes especialmente treinados para exterminar os inimigos de suas divindades. Furtividade, veneno e disfarces ajudam a eliminar os alvos com uma eficiência mortal.

### PROFI CIÊNCIA BÔNUS

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência com o kit de disfarce e o kit de veneno.

### ASSASSINATO

A partir do 3º nível, você se torna mortífero para seus inimigos em batalha. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não agiu em combate. Além disso, todo ataque que você acertar contra uma criatura que está surpresa, é um sucesso decisivo.

### ESPECIALIZAÇÃO EM INFILTRAÇÃO

A partir do 9º nível, você pode criar identidades falsas para si sem chances de falha. Você deve gastar sete dias e 25PO para estabelecer a história, profissão e afiliações para esta identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que já pertence à uma outra pessoa. Por exemplo, você pode adquirir uma roupa apropriada, cartas de recomendação e um certificado claramente oficial para estabelecer você como um membro de uma casa mercante de uma cidade remota, para então você se introduzir sutilmente na companhia de outros comerciantes ricos.

Após isto, se você adotar uma nova identidade como um disfarce, outras criaturas acreditam que você seja esta pessoa até terem razões óbvias para não acreditar.

### IMPOSTOR

No 13º nível, você ganha a habilidade de imitar, sem erros, o modo de falar de outra pessoa, sua escrita e até mesmo seu comportamento. Você deve gastar ao menos três horas estudando estes três componentes do comportamento da pessoa, ouvindo-a falar, examinando seu modo de escrever e observando seus modismos e trejeitos.

Este ardil não é discernível para o observador casual. Se uma criatura cautelosa suspeita que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que fizer para evitar a detecção.

## ATAQUE MORTAL

A partir do 17º nível, você se torna um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e acertar uma criatura que está surpresa, a criatura deverá fazer um Teste de Resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se falhar, a criatura sofre o dobro de dano do seu ataque.

## LADRÃO

Você aprimorou suas habilidades na arte da bandidagem. Assaltantes, bandidos, ladrões de rua e outros criminosos geralmente seguem este arquétipo, mas os ladinos preferem pensar em si mesmos como caçadores-de-tesouro -profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas anciãs, ler escravas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

## MÃOS RÁPIDAS

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Astuta para fazer um teste de Destreza [Prestidigitação] usando suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha, abrir uma fechadura ou realizar a ação de Usar um Objeto.

## TRABALHO NO SEGUNDO ANDAR

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal; escalar agora não custa um movimento adicional.

Além disso, quando você fizer um salto longo, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros iguais a 1,5 vezes o seu modificador de Destreza.

## ATAQUE FURTIVO SUPREMO

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza [Furtividade] se você não se mover mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

## USAR DISPOSITIVO MÁGICO

No 13º nível, você terá aprendido o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados à você. Você ignora todas as classes, raças e níveis exigidos para uso de qualquer item mágico.

## REFLEXOS DE LADRÃO

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e realiza o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar esta habilidade quando estiver surpreso.

## TRAPACEIRO ARCANO

Alguns ladinos aprimoram suas já bem afiadas perícias de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques de encantamento e ilusão. Estes ladinos incluem batedores de carteira e assaltantes, mas também pregadores de peças, corruptores e um número significativo de aventureiros.

## CONJURAÇÃO

Quando alcançar o 3º nível, você ganha a habilidade de conjurar magias. Consulte o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias do mago.

**Truques.** Você aprende três truques: mãos mágicas e outros dois truques de sua escolha da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional de sua escolha no nível 10.

**Slots de Magia.** A tabela Conjuração do Trapaceiro Arcano indica quantos espaços de magia você possui para lançar magias de 1º nível ou superior. Para lançar uma destas magias, você deve gastar um espaço de magia de mesmo nível ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando finaliza um descanso prolongado.

Por exemplo, se você conhece a magia enfeitiçar pessoas e tem um espaço de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você pode lançar enfeitiçar pessoas usando um destes dois espaços.

**Magias Conhecidas de 1º Nível e Superior.** Você conhece três magias de mago de 1º nível de sua escolha e duas destas devem ser obrigatoriamente magias da escola de encantamento ou de ilusão presentes na lista de magias de mago. A coluna Magias Conhecidas da tabela Conjuração do Trapaceiro Arcano indica em que níveis você aprende novas magias de mago de 1º nível ou superior. Cada uma destas magias devem ser magias de encantamento ou ilusão de sua escolha e devem ser do mesmo nível dos espaços de magia que você tem disponível. Por exemplo, quando alcançar o 7º nível desta classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

As magias que você aprende no 8º, 14º e 20º nível podem ser de qualquer escola de magia.

Sempre que alcançar um nível nesta classe, você pode substituir uma de suas magias de mago conhecidas por uma outra magia de sua escolha da lista de magias de mago. A nova magia deve ser de nível igual ao nível dos espaços que você tem disponível e deverão ser magias de encantamento ou ilusão, exceto se a magia substituída for uma das magias ganhas no 8º, 14º ou 20º nível.

**Habilidade de Conjuração.** Inteligência é a sua habilidade de conjuração das magias de mago, uma vez que são aprendidas através de estudo e memorização. Você utiliza a Inteligência toda vez que a magia indicar a habilidade de conjuração. Além disso, você utiliza seu modificador de Inteligência para calcular a Classe de Dificuldade dos testes de resistências das magias que lançar quando realizar um ataque com magia.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque** = Bônus de proficiência + modificador de Inteligência

## MÃOS MÁGICAS TRAPACEIRAS

A partir do 3º nível, quando você lançar a magia mãos mágicas, você pode criar uma mão espectral invisível e pode executar as seguintes tarefas com ela:

- Você pode guardar um objeto que a mão está segurando em um recipiente que está sendo usado ou transportado por outra criatura.
- Você pode recuperar um objeto em um recipiente que está sendo usado ou transportado por outra criatura.
- Você pode usar ferramentas de ladrão para abrir fechaduras e desarmar armadilhas a distância.
- Você pode executar estas tarefas sem ser notado por uma criatura se passar em um teste resistido de Destreza (Prestidigitação) contra a Sabedoria (Percepção) da criatura.

## EMBOSCADA MÁGICA

A partir do 9º nível, se você estiver escondido de uma criatura quando lançar uma magia contra ela, a criatura tem desvantagem em qualquer teste de resistência feito contra sua magia neste turno.

## TRAPACEIRO VERSÁTIL

A partir do 13º nível, você ganha a habilidade de distrair alvos com sua magia mãos mágicas. Como uma ação bônus em seu turno, você pode escolher uma criatura a 1,5 metros de sua mão espectral criada pela magia. Fazendo isto, você ganha vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura até o final de seu turno.

## LADRÃO DE MAGIA

A partir do 17º nível, você ganha a habilidade de roubar o conhecimento de como lançar uma magia de outro conjurador.

Imediatamente após a criatura lançar uma magia cujo alvo seja você ou uma área de efeito em que você esteja, você pode usar sua reação para forçar a criatura a fazer um teste de resistência com seu modificador da habilidade de conjuração. A CD do teste do alvo é igual a CD das magias que você pode lançar. Se falhar, você nega o efeito da magia contra você e rouba o conhecimento da magia se ela for ao menos de 1º nível e de um nível que você possa lançar (ela não precisa ser da lista de magias de mago). Pelas próximas 8 horas, você conhece a magia e pode lançá-la usando seus espaços de magia. A criatura alvo não pode lançar a magia até o término das 8 horas.

Uma vez que você use esta habilidade, você não poderá usá-la de novo até finalizar um descanso prolongado.

## MAGIAS TRAPACEIRO ARCANO

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



## MAGO

Vestida com suas vestes de prata que denotam sua posição, uma elfa fecha seus olhos para longe das distrações do campo de batalha e entoa o seu canto quietamente. Dedos se agitam à sua frente, ela completa sua magia e lança um pequeno filete de fogo em direção aos inimigos, explodindo em um incêndio que engolfa os soldados.

Verificando e verificando novamente o seu trabalho, um humano inscreve um círculo mágico com giz no chão de pedra, então asperge pó de ferro ao longo de cada linha e curva graciosas. Quando o círculo está completo ele conjura um longo encantamento. Um buraco se abre no espaço do círculo, trazendo um cheiro de enxofre de outro plano além.

Agachado no chão em um cruzamento da masmorra, um gnomo joga um punhado de pequenos ossos escritos com símbolos místicos, murmurando algumas palavras de poder sobre eles. Fechando os olhos para ver as visões mais claramente, ele acena com a cabeça lentamente, em seguida, abre os olhos e aponta para baixo, indicando a passagem à sua esquerda.

Os magos são usuários de magia soberanos, unidos e definidos por uma classe que se expressa na conjuração de magias. Baseando-se na trama sutil da magia que permeia o cosmos, os magos lançam magias de fogo explosivo, arcos de relâmpagos, engano sutis e controle de mentes. Sua magia invoca monstros de outros planos de existência, vislumbram o futuro ou transformam inimigos mortos em zumbis. Suas magias mais poderosas podem mudar uma substância em outra, evocar meteoros que caem do céu ou abrir portais para outros mundos.

## ESTUDIOSOS DO ARCANISMO

Selvagem e enigmática, em várias formas e funções, o poder da magia leva estudiosos a buscar a maestria no conhecimento de tais mistérios. Alguns aspiram ser como deuses, moldando a realidade à sua vontade. Embora o lançamento de uma magia básica requer meramente a pronúncia de algumas palavras estranhas, gestos fugazes e às vezes um punhado ou um grupo de materiais exóticos. Estes materiais mal denotam a experiência alcançada após anos de aprendizagem e incontáveis horas de estudo.

Magos vivem e morrem por suas magias. Tudo o mais é secundário. Eles aprendem novas magias realizando experimentos e crescendo em experiência. Os magos também podem aprender magias de outros magos, de tomos antigos ou inscritos, bem como de criaturas antigas (como as fadas) que são repletas magias.

## MAGO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	SLOT DE MAGIA POR CÍRCULO DE MAGIA									
			Truques Conhecidos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Conjuração, Recuperação Arcana	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Tradição Arcana	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2		3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Melhoria de Atributo	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3		4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	Habilidade de Tradição Arcana	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3		4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	Melhoria de Atributo	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4		4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	Habilidade de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4		5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	Melhoria de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	Habilidade de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	Melhoria de Atributo	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6		5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Maestria em Magia	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Melhoria de Atributo	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Assinatura Mágica	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## O FASCÍNIO DO CONHECIMENTO

O dia-a-dia de um mago não é nada comum. O mais próximo de uma vida normal que um mago pode conseguir é ser um sábio ou professor em uma biblioteca ou universidade, ensinando os segredos do multiverso. Outros magos levam a vida sendo videntes, servindo as forças militares ou até mesmo uma vida de crimes ou dominação.

Mas o fascínio pelo conhecimento e poder chama até mesmo os magos mais reservados para longe da segurança de seus laboratórios e bibliotecas, e os enviam para ruínas e cidades perdidas. A grande maioria dos magos acredita que os magos de civilizações antigas sabiam segredos que se perderam pelas eras e descobrir esses segredos pode abrir caminhos para um poder maior do que qualquer magia conhecida no tempo presente.

## criando um mago

Criar um personagem mago requer uma história repleta de eventos extraordinários. Como foi o primeiro contato desse mago com a magia? Como ele descobriu que tinha a aptidão pra isso? O mago tem um talento natural ou estudou arduamente e praticou incessantemente? Ele encontrou alguma criatura mágica ou um tomo muito antigo que lhe ensinou o básico da magia?

O que tirou o mago de uma vida de estudos? O primeiro contato com a magia o deixou sedento por mais conhecimento? O mago obteve uma informação de uma fonte secreta de conhecimento, inacessível a outros magos? Talvez ele esteja simplesmente ansioso para testar suas habilidades com magia recém descobertas frente aos perigos.

## CRIAÇÃO RÁPIDA

O jogador pode fazer um mago rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro faça da Inteligência seu maior atributo, seguido por Constituição ou Destreza. Depois escolha o antecedente sábio. Terceiro escolha os truques: luz, mãos mágicas e raio de gelo; juntamente com as magias de 1º nível em seu grimório: mãos flamejantes, enfeitiçar pessoas, armadura arcana, mísseis mágicos, escudo arcano e sono.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como mago, você terá as seguintes características de classe.

### PONTOS DE VIDA

**Dado de vida:** 1d6 por nível de mago

**Pontos de vida no 1º nível:** 6 + modificador de constituição

**Pontos de vida a cada nível subsequente:** 1d6 (ou 4) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFI CIÊNCIAS

**Armaduras:** Nenhuma.

**Armas:** Adaga, besta leve, cajado, dardo e funda

**Kit de Ferramentas:** Nenhum

**Testes de resistência:** Inteligência, Sabedoria

**Perícias:** Escolha quatro entre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião.

### EQUIPAMENTO

Você comece com o seguinte equipamento, além do equipamento concedida pelo seu background:

(a) um cajado ou (b) uma adaga;

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

(a) Kit do estudioso ou (b) um kit de explorador

Um grimório

## CONJURADOR

Como um estudante da magia arcana, você possui um grimório que revela os primeiros vislumbres de seu verdadeiro poder. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de magia e o capítulo 11 para conferir a lista de magias de mago.

### TRUQUES

A partir do 1º nível, você conhece 3 truques de sua escolha da lista de magias de mago. Você aprende truques adicionais conforme avança de nível, como mostra a tabela.

### GRIMÓRIO

A partir do 1º nível, você possui um grimório contendo seis magias de 1º nível da lista de magias de mago à sua escolha

#### O SEU GRIMÓRIO

As magias que o mago pode adicionar no seu grimório conforme adquire níveis, reflete suas próprias pesquisas arcana, conduzidas à sua maneira, bem como os avanços no conhecimento sobre a natureza do multiverso. O mago pode encontrar outras magias durante suas aventuras, como um feitiço escrito em um pergaminho que estava no peito de um feiticeiro inimigo, por exemplo, ou em um tomo empoeirado em uma biblioteca antiga.

**Copiando uma magia em seu grimório** Quando um mago encontrar uma magia arcana de 1º nível ou superior, ele pode adicioná-la em seu grimório, desde que seja de um nível o qual o mago possua espaços de magia, além de dispor de tempo para decifrá-la e copiá-la.

Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir as formas básicas da magia, decifrando-a, então, em um sistema único de notação utilizada pelo mago que a escreveu. O mago deverá praticar a magia até entender os sons e gestos exigidos, para então transcrevê-la em seu grimório utilizando sua própria notação.

Para cada nível da magia a ser copiada, o mago gasta 2 horas e 50PO. O custo representa os componentes materiais que o mago gasta para experimentar o feitiço até dominá-lo, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-las. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, o mago pode preparar a magia copiada tal qual prepara suas outras magias.

**Substituindo o Grimório** O mago pode copiar uma magia de seu grimório em outros livros – por exemplo, se o mago quiser fazer uma cópia de backup de seu grimório. O processo é igual a copiar uma nova magia em seu grimório, porém mais rápido e fácil, pois o mago entende suas próprias notações e sabe como lançar a magia. Logo, o mago precisa gastar somente 1 hora e 10PO para cada nível de magia copiada.

Caso perca seu grimório, o mago pode usar o mesmo procedimento para transcrever os feitiços os quais tenha preparado em um novo grimório. Preencher o restante do grimório exigirá do mago novas magias para fazer isso, como é de praxe. Por esta razão, muitos magos mantêm seus grimório de backup em um lugar seguro.

**A Aparência do Grimório** O grimório de um mago é uma compilação de magias exclusiva de seu dono, com sua própria decoração e anotações. Pode ser um livro de couro simples e funcional, recebido como presente de seu mestre, ou um tomo finamente encadernado com bordas douradas que o mago encontrou em uma antiga biblioteca, ou mesmo um conjunto disperso de notas grampeadas, após o mago perder seu grimório anterior em um acidente.

### PREPARANDO E LANÇANDO MAGIAS

A tabela: Mago mostra quantos espaços de magia você possui para lançar suas magias de 1º nível e superiores. Para lançar uma destas magias, você precisa usar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso prolongado.

Você prepara uma lista de magias de mago que estarão disponíveis para serem lançadas. Para tanto, você escolhe um número de magias de mago de seu grimório igual ao seu modificador de Inteligência + seu nível de mago (mínimo de 1 magia). A magia precisa ser do mesmo nível que o espaço disponível para lançá-la.

Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, você possui 4 espaços de magia de 1º nível e 2 espaços de magia de 2º nível. Com uma Inteligência 16, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º e 2º níveis de seu grimório (3 de seu modificador de inteligência + 3 de seu nível), em qualquer combinação. Se você preparar a magia de 1º nível mísseis mágicos, você poderá lançá-la utilizando um espaço de 1º ou 2º nível de magia. Lançar a magia não remove de suas lita de magias preparadas.

Você pode mudar sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso prolongado. Preparar uma nova lista de magias de mago requer que você gaste um tempo estudando seu grimório e memorizando as palavras e gestos para efetivamente lançar a magia: ao menos 1 minuto por nível de magia para cada magia que você quiser preparar em sua lista.

### HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade usada para lançar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudos e memorização. Você usa seu valor de Inteligência quando uma magia fizer referência a sua habilidade de lançar magias. Ainda, você usa seu modificador de Inteligência para determinar a dificuldade para resistir à sua magia, e quando fizer um ataque com magia.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque** = Bônus proficiência + modificador de Inteligência

### RITUAIS

Você pode lançar uma magia de mago como um ritual se a magia tiver a palavra-chave ritual, desde que a possua em seu grimório. Você não precisa ter esta magia preparada.

### FOCO PARA LANÇAR MAGIAS

Você pode utilizar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como um foco para lançar suas magias de mago.

### APRENDENDO MAGIAS DO 1º NÍVEL E SUPERIORES

A cada nível de mago adquirido, você pode adicionar duas magias de mago à sua escolha em seu grimório. Cada uma destas magias deve ser de um nível o qual você possua espaços, conforme mostra a tabela: Mago. Em suas aventuras, você poderá encontrar outras magias e adicioná-las em seu grimório (veja a nota “O seu Grimório”).

### RECUPERAÇÃO ARCANA

Você aprendeu como recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia quando você terminar um descanso curto, você pode escolher espaços gastos para recuperá-los. Os espaços gastos podem ser de qualquer combinação de níveis de magia, desde que seja igual ou menor que metade de seu nível de mago (arredondado para cima), e nenhum dos espaços recuperados pode ser de 6º ou superior.

Por exemplo, se você é um mago de 4º nível, você pode recuperar até 2 espaços de magia gastos. Você pode recuperar os espaços de uma magia de 2º nível ou os espaços de duas magias de 1º nível.

### TRADIÇÕES ARCANAS

Quando alcançar o 2º nível, você pode escolher uma Tradição Arcana, moldando sua prática de magia em uma das oito escolas: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação, todas detalhadas no final da descrição da classe.

Sua escolha confere habilidades especiais no 2º nível e novamente no 6º, 10º e 14º.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível e novamente nos 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, você não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

## MAESTRIA EM MAGIA

Quando alcançar o 18º nível, você alcança a maestria em determinadas magias, podendo lançá-las à vontade. Você escolhe uma magia de 1º nível e uma magia de 2º nível de seu grimório. Você pode lançar estas magias no seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Caso queira, você pode lançá-las com um espaço de nível superior, porém gastará espaços de magia normalmente.

## ASSINATURA MÁGICA

Quando alcançar o 20º nível, você adquire domínio completo de duas poderosas magias e pode lançá-las sem muito esforço. Escolha duas magias de 3º nível em seu grimório como sua assinatura mágica. Você sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de poder lançar cada uma das magias escolhidas uma vez ao dia como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço. Quando o fizer, você não poderá usar esta habilidade novamente antes de terminar um descanso prolongado.

Se você lançar estas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços normalmente.

## TRADIÇÕES ARCANAS

O estudo de magia é bastante antigo, remetendo às primeiras descobertas letais da magia. Está firmemente estabelecido no mundo de D&D, com várias tradições dedicadas ao seu estudo complexo.

A tradição arcana mais comum no multiverso envolve as escolas da magia. Magos através das eras catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas escolas, como descrito no capítulo 10. Em alguns lugares, estas tradições são literalmente escolas. Em outros elas funcionam mais como departamentos acadêmicos, com faculdades rivais competindo por estudantes e financiamentos. Mesmo os magos que treinam aprendizes na solidão de suas próprias torres utilizam esta divisão da magia em escolas como uma chave para o aprendizado, mesmo porquê magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

## ESCOLA DE ABJURAÇÃO

A Escola de Abjuração especializa-se em magia que bloqueia, bane ou projeta. Os depreciadores desta escola dizem que a sua tradição é sobre a proibição e negação, em vez de afirmação positiva. Você entende, entretanto, que o fim de efeitos nocivos, protegendo o fraco ou banindo influências malignas é nada mais do que um vazio filosófico. É uma vocação orgulhosa e respeitada.

Chamado de abjuradores, membros desta escola são procurados quando espíritos malignos requerem exorcismo, quando os locais importantes devem ser protegidos de espionagem mágica e quando portais para outros planos de existência devem ser fechados.



## **ABJURAÇÃO ERUDITA**

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de abjuração em seu grimório, é reduzido à metade.

## **DEFESA ARCANA**

A partir do 2º nível, você pode criar uma onda mágica de proteção ao seu redor. Quando você lançar uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, você pode simultaneamente usar uma fração do poder da magia para criar uma defesa mágica em você, que permanece ativa até você terminar um descanso prolongado. Esta defesa possui pontos de vida igual a duas vezes seu nível de mago + seu modificador de Inteligência. Toda vez que você sofrer dano, a defesa absorve o dano primeiro. Se o dano sofrido reduzir a defesa a 0 pontos de vida, você sofre o dano remanescente.

Quando a defesa possuir 0 pontos de vida, ela não poderá absorver nenhum dano. Toda vez que você lançar uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, a defesa arcana recupera pontos de vida igual a duas vezes o nível da magia.

Uma vez que você criar a defesa arcana, você não poderá criá-la de novo até terminar um descanso prolongado.

## **DEFESA PROJETADA**

A partir do 6º nível, quando uma criatura a qual você possa ver estiver até 9 metros de você e sofrer dano, você poderá usar sua reação para fazer sua Defesa Arcana absorver o dano. Se o dano absorvido reduzir a defesa a 0 pontos de vida, a criatura protegida sofre qualquer dano remanescente.

## **ABJURAÇÃO APRIMORADA**

A partir do 10º nível, você pode lançar uma magia de abjuração que exige que você faça um teste de habilidade como parte da conjuração (como a magia contra mágica e dissipar magia), você adiciona o seu bônus de proficiência ao teste de habilidade.

## **RESISTÊNCIA À MAGIA**

A partir do 14º nível, você tem vantagem nos testes de resistência contra magias.

Além disso, você possui resistência contra dano causado por magias.

## **ESCOLA DE ADIVINHAÇÃO**

O conselho de um adivinho é procurado pela realeza e também pelo povo, por todos aqueles que buscam uma compreensão mais clara do passado, presente e futuro. Como um adivinho, você se esforça para separar o véu do espaço, do tempo e da consciência, para poder ver claramente. Você trabalha para dominar magias de discernimento, visão remota, conhecimento sobrenatural e previsões.

## **ADIVINHAÇÃO ERUDITA**

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de adivinhação em seu grimório, é reduzido à metade.

## **PRESSÁGIO**

A partir do 2º nível, quando você escolhe esta escola, vislumbres do futuro começam a tocar sua consciência. Quando você termina um descanso longo, jogue dois d20 e anote o resultado. Você pode substituir qualquer jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade feito

por você ou outra criatura que você possa ver com estas jogadas preditas. Você deve fazê-lo antes da jogada e poderá substituir a jogada desta forma somente uma vez por turno.

Cada jogada predita pode ser usada uma única vez. Quando você terminar um descanso prolongado você perderá qualquer jogada predita não utilizada.

## **ADIVINHO ESPECIALISTA**

A partir do 6º nível, lançar magias de adivinhação se torna tão fácil para você, que você só gasta uma fração de poder para lançá-las. Quando você lançar uma magia de adivinhação de 2º nível ou superior usando um espaço de magia, você recupera um espaço de magia gasto. O espaço de magia recuperado deve ser de um nível inferior à magia que você lançou e não pode ser maior do que o 5º nível.

## **O TERCEIRO OLHO**

A partir do 10º nível, você pode usar sua ação para aumentar seus poderes de percepção. Quando o fizer, você pode escolher um dos seguintes benefícios, que dura até você estar incapacitado ou terminar um descanso curto ou prolongado. Você não pode usar esta característica de novo antes de terminar um descanso.

**Visão no Escuro.** Você ganha visão no escuro de 18 metros de alcance, conforme descrito no capítulo 8.

**Visão Etérea.** Você pode ver o Plano Etéreo a até 18 metros.

**Compreensão Maior.** Você pode ler qualquer linguagem.

**Ver o Invisível.** Você pode ver criaturas e objetos invisíveis a até 3 metros de você, contanto que estejam em sua linha de visão.

## **PRESSÁGIO MAIOR**

A partir do 14º nível, as visões em seus sonhos se intensificam e delineiam uma pintura mais precisa em sua mente do porvir. Você joga três d20 de sua característica Presságio, ao invés de dois.

## **ESCOLA DE CONJURAÇÃO**

Como um conjurador, suas magias favoritas são aquelas que produzem objetos e criaturas do nada. Você pode conjurar nuvens ondulantes mortíferas ou invocar criaturas de outros lugares para lutar por você. Conforme o seu domínio cresce, você aprende magias de teleporte e pode teleportar a si próprio por grandes distâncias, até mesmo para outros planos de existência em um instante.

## **CONJURAÇÃO ERUDITA**

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de conjuração em seu grimório, é reduzido à metade.

## **CONJURAÇÃO MENOR**

A partir do 2º nível, quando você escolhe esta escola, você pode usar a sua ação para conjurar um objeto inanimado para sua mão ou no chão, em um espaço desocupado que você possa ver até 3 metros. Este objeto não pode ser maior do que 90 centímetros de um lado e não pode pesar mais do que 4,5 quilos. Além disso, a forma deste objeto deve ser a de um objeto não-mágico que você já tenha visto. O objeto é visivelmente mágico e irradia uma luz tênue de 1,5 metros de alcance.

O objeto desaparece após 1 hora, quando você usar esta característica novamente ou se o objeto levar qualquer dano.

## TRANSPOSIÇÃO BENIGNA

A partir do 6º nível, você pode usar sua ação para se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado o qual você possa ver. Alternativamente, você pode escolher um espaço ao alcance que esteja ocupado por uma criatura pequena ou média. Se a criatura em questão não resistir, vocês dois teleportam, trocando de lugares.

Uma vez que você use esta característica, você não pode usá-la novamente antes de terminar um descanso prolongado ou se você lançar uma magia de conjuração de 1º nível ou superior.

## CONJURAÇÃO FOCALIZADA

A partir do 10º nível, enquanto você estiver se concentrando em uma magia de conjuração, sua concentração não poderá ser encerrada se sofrer dano.

## INVOAÇÃO RESISTENTE

A partir do 14º nível, qualquer criatura que você invocar ou criar com uma magia de conjuração, possuirá 30 pontos de vida temporários.

## ESCOLA DE ENCANTAMENTO

Como membro da Escola de Encantamento, você aperfeiçoou suas habilidades de encantar e enganar mágicamente outras pessoas e monstros. Alguns encantadores são pacificados que enfeitiçam os violentos à rendição e encantam o cruel para demonstrar misericórdia. Outros são tiranos que magicamente ligam os indispostos aos seus serviços. A maioria dos encantadores se situam em algum lugar entre estes dois.

### ENCANTAMENTO ERUDITO

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de encantamento em seu grimório, é reduzido à metade.

### OLHAR HIPNÓTICO

A partir do 2º nível, quando você escolhe esta escola, sua fala mansa e olhar hipnotizante pode cativar magicamente outra criatura. Com uma ação, escolha uma criatura a qual possa ver e que esteja a 1,5 metros de você. Se o alvo puder te ver e ouvir, ele deve passar em teste de resistência de Sabedoria contra a CD de suas magias ou estará enfeitiçado até o final do seu próximo turno. A criatura enfeitiçada reduz seu deslocamento para zero, estando incapacitado e visivelmente atordoado.

Nos turnos subsequentes, você pode usar sua ação para manter este efeito, estendendo a duração até o final do seu próximo turno. Todavia, o efeito termina se você se mover mais de 1,5 metros para longe da criatura, se a criatura não puder mais ver ou ouvir você ou se a criatura sofrer algum dano.

Uma vez que o efeito termine ou se a criatura passar no seu teste de resistência inicial contra o efeito, você não poderá usar esta característica novamente antes de terminar um descanso prolongado.

### ENCANTAMENTO INSTINTIVO

A partir do 6º nível, se uma criatura a qual você possa ver até 9 metros de você, te atacar, você pode usar sua reação para desviar o ataque para outra criatura ao alcance do atacante. O atacante deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra a DC de suas magias de mago. Se falhar, o atacante deve mirar a criatura mais próxima a ele, exceto você e ele próprio. Se múltiplas criaturas estão próximas, o atacante escolhe uma delas. Se passar, você não pode usar esta característica novamente no atacante,



até terminar um descanso prolongado.

Você deve escolher usar esta característica antes de saber se o ataque acertou ou não. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas, são imunes a este efeito.

### DIVIDIR ENCANTAMENTO

A partir do 10º nível, quando você lançar uma magia de encantamento de 1º nível ou superior cujo alvo seja apenas uma criatura, você pode ter como alvo uma segunda criatura.

### ALTERAR MEMÓRIAS

A partir do 14º nível, você ganha a habilidade de fazer com que uma criatura não perceba a sua influência mágica sobre ela. Quando você lança uma magia de encantamento para enfeitiçar uma ou mais criaturas, você pode alterar o entendimento de uma criatura para que ela não perceba que está sendo enfeitiçada.

Além disso, antes da magia terminar, você pode usar sua ação para tentar fazer com que a criatura escolhida esqueça algum tempo que passou enfeitiçada. A criatura deve passar em um teste de resistência de Inteligência contra a CD de suas magias de mago ou perderá um número de horas de sua memória iguais a  $1 + \text{seu modificador de Carisma}$  (mínimo 1). Você pode fazer a criatura esquecer menos tempo e a quantidade de tempo não pode exceder a duração de sua magia de encantamento.

## ESCOLA DE EVOCAÇÃO

O foco da Escola de Evocação é o estudo para criar poderosos efeitos elementais, tais quais um frio intenso, chama flamejante, trovão estrondoso, relâmpago devastador e ácido corrosivo. Alguns evocadores são empregados nas forças militares, servindo na artilharia, explodindo

fileiras inimigas ao longe. Outros usam seu poder espacial para proteger os fracos, enquanto ganham seu sustento como bandidos, aventureiros ou aspiram à tirania.

### EVOCAÇÃO ERUDITA

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de evocação em seu grimório, é reduzido à metade.

### MAGIAS ESCULPIDAS

A partir do 2º nível, você pode criar bolsões de segurança contra os efeitos de suas magias de evocação. Quando você lança uma magia de evocação que afeta outras criaturas que você possa ver, você pode escolher um número delas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistências contra a magia lançada e elas não sofrem dano se normalmente elas sofressem metade em um sucesso no teste de resistência.

### TRUQUE POTENTE

A partir do 6º nível, o dano dos seus truques de mago afeta até mesmo criaturas que outrora evitaram o impacto de seus efeitos. Quando uma criatura passa em um teste de resistência de seus truques, ela sofre metade do dano (se existir), mas não sofre nenhum efeito adicional.

### EVOCAÇÃO POTENCIALIZADA

A partir do 10º nível, você pode adicionar o modificador de sua inteligência nas jogadas de dano de qualquer magia de evocação de mago que lançar.

### INTENSIFICAÇÃO PODEROSA

A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando você lançar uma magia de mago de 5º nível ou menor que cause danos, a magia causará o dano máximo.

A primeira vez que o fizer, você não sofrerá nenhum efeito. Porém, se usar novamente esta característica especial antes de terminar um descanso prolongado, você sofrerá 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após lançá-la. Cada vez que você usar esta característica especial antes de terminar um descanso prolongado, o dano necrótico sofrido pela magia aumenta em 1d12 por nível. Este dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

### ESCOLA DE ILUSÃO

Você foca seus estudos na magia que ofusca os sentidos, confunde a mente e engana até os maiores sábios. Sua magia é sutil, mas as ilusões criadas por sua mente afiada fazem o impossível parecer real. Alguns ilusionistas – incluindo muitos magos gnomos – são mágicos iniciantes que usam seus feitiços para entreter. Outros são mestres sinistros do engano, usando suas ilusões para assustar e enganar os outros, para o seu ganho pessoal.

### ILUSÃO ERUDITA

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de ilusão em seu grimório, é reduzido à metade.

### ILUSÃO MENOR APRIMORADA

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, você aprende o truque ilusão menor. Se você já conhece este truque, você aprende um truque de mago diferente de sua escolha. O truque não conta na sua lista de truques conhecidos.

Quando você lançar a magia ilusão menor, você pode criar som e imagem com uma única conjuração.

### ILUSÕES MALEÁVEIS

A partir do 6º nível, quando você lança uma magia de ilusão que possui duração de 1 minuto ou mais, você pode usar a sua ação para mudar a natureza desta ilusão (usando os parâmetros normais da magia para a ilusão), desde que você possa ver a ilusão criada.

### ILUSÃO PRÓPRIA

A partir do 10º nível, você pode criar uma duplicada ilusória de você mesmo em um instante, quase um instinto natural ao perigo. Quando uma criatura acertar você com um ataque, você pode usar sua reação para interpor a duplicata ilusória entre o atacante e você. O ataque falha automaticamente e, então, a ilusão dissipa.

Uma vez que usar esta característica, você não pode usá-la novamente antes de terminar um descanso curto ou prolongado.

### REALIDADE ILUSÓRIA

A partir do 14º nível, você aprendeu o segredo de tecer a magia das sombras em suas ilusões para dar-lhes uma semi-realidade. Quando você lançar uma magia de ilusão de 1º nível ou superior, você pode escolher um objeto inanimado e não mágico que faça parte da ilusão e torná-lo real. Você pode fazer isto como uma ação bônus em seu turno, enquanto a magia está ativa. O objeto mantém-se real por 1 minuto. Por exemplo, você pode criar a ilusão de uma ponte sobre um abismo e torná-la real tempo o suficiente para seus aliados passarem por ela.

O objeto não pode causar dano ou machucar alguém diretamente, de forma alguma.

### ESCOLA DE NECROMANCIA

A Escola de Necromancia explora as forças cósmicas da vida, morte e mortos-vivos. Como você foca seus estudos nesta tradição, você aprende a manipular a energia que anima todos os seres vivos. Conforme você progride, você aprende a minar a força vital de uma criatura, destruindo seu corpo com sua magia, transformando a energia vital em energia mágica que você pode manipular.

A maioria das pessoas veem os necromantes como ameaças ou mesmo vilões, devido à sua estreita associação com a morte. Nem todos os necromantes são malignos, mas as forças que eles manipulam são consideradas tabus por muitas sociedades.

### NECROMANCIA ERUDITA

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de necromancia em seu grimório, é reduzido à metade.

### COLHEITA MACABRA

No 2º nível, você ganha a habilidade de ceifar a energia vital de criaturas que você matar com suas magias. Uma vez por turno quando você matar uma ou mais criaturas com uma magia de 1º nível ou superior, você recupera pontos de vida igual a duas vezes o nível da magia ou três vezes se a magia pertencer a Escola de Necromancia. Você não ganha este benefício quando matar constructos ou mortos-vivos.

### VASSALOS MORTOS-VIVOS

No 6º nível, você adiciona a magia animar mortos em seu grimório, caso ainda não a tenha. Quando você lançar a magia animar mortos, você pode incluir um corpo adicional ou pilha de ossos como alvo da magia, criando outro zumbi ou esqueleto, apropriadamente.

Toda vez que você criar um morto-vivo usando uma magia de necromancia, ela terá os seguintes benefícios:

Os pontos de vida máximo da criatura é aumentando em um número igual a seu nível de mago.

A criatura adiciona o seu bônus de proficiência nas jogadas de dano com armas.

### HABITUADO AOS MORTOS-VIVOS

A partir do 10º nível, você adquire resistência a dano necrótico e seus pontos de vida máximo não podem ser reduzidos. Você gastou muito tempo lidando com mortos-vivos e forças que dão vida que você habitou-se de alguma forma aos seus piores efeitos.

### COMANDAR MORTOS-VIVOS

A partir do 14º nível, você pode usar magia para controlar um morto-vivo, mesmo se ele foi criado por outros magos. Com uma ação, você pode escolher um morto vivo o qual você possa ver até 18 metros de você. Esta criatura deve fazer um teste de resistência de Carisma contra a CD de suas magias de mago. Se passar, você não poderá usar esta característica novamente. Se falhar, a criatura se torna amigável e obedece seus comandos até você usar esta característica de novo.

Mortos-vivos inteligentes são mais difíceis de controlar desta maneira. Se o alvo possuir um valor de Inteligência 8 ou superior, ele possui vantagem no teste de resistência. Se falhar no teste de resistência e possuir um valor de Inteligência igual a 12 ou maior, ele pode repetir o teste de resistência ao final de cada hora até passar no teste e ficar livre de seu controle.

## ESCOLA DE TRANSMUTAÇÃO

Você é um estudante de magia que modifica a energia e a matéria. Para você, o mundo não é uma coisa fixa, mas constantemente mutável e você se deleita em ser o agente dessa mudança. Você maneja a substância pura da criação e aprende a alterar formas físicas e qualidades mentais. Sua mágica fornece as ferramentas para você se tornar o artífice na forja da realidade.

Alguns transmutadores são amadores e brincalhões, transformando as pessoas em sapos ou cobre em prata, por diversão e lucro ocasional. Outros avançam em seus estudos mágicos com seriedade mortal, buscando o poder dos desuses para criar e destruir mundos.

### TRANSMUTAÇÃO ERUDITA

Quando você escolhe esta escola no 2º nível, o dinheiro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de transmutação em seu grimório, é reduzido à metade.

### ALQUIMIA MENOR

A partir do 2º nível quando você seleciona esta escola, você pode alterar as propriedades físicas de um objeto não-mágico temporariamente, mudando-o de uma substância para outra. Você executa um procedimento alquímico especial na composição do objeto como um todo, podendo ser madeira, pedra (mas não gemas), ferro, cobre ou prata, transformando o objeto em um destes materiais. Para cada 10 minutos que você gastar executando este procedimento, você poderá transformar 30 centímetros cúbicos de material. Após 1 hora ou até você perder sua concentração (como se estivesse concentrando em uma magia), o material voltará a ser a sua substância original.

### PEDRA DE TRANSMUTAÇÃO

A partir do 6º nível, você pode gastar 8 horas criando uma pedra de transmutação que armazena magia de transmutação. Você pode se beneficiar desta pedra ou dá-la para outra criatura. A criatura ganha o benefício de sua escolha, contando que a pedra esteja em sua posse. Quando você criar a pedra, escolha um dos seguintes benefícios:

- Visão no Escuro até 18 metros, conforme descrito no capítulo 8
- Incremento de deslocamento de 3 metros enquanto a criatura estiver desimpedida
- Proficiência em testes de resistência de Constituição
- Resistência a dano ácido, frio, fogo, eletricidade ou trovão (você escolhe qual tipo de dano)

Cada vez que você lançar uma magia de transmutação de 1º nível ou superior, você poderá alterar o efeito da pedra se ela estiver em sua posse.

Se você criar uma nova pedra de transmutação, a anterior para de funcionar.

### METAMORFO

No 10º nível, você adiciona a magia metamorfose em seu grimório, se ela já não estiver adicionada. Você pode lançar metamorfose sem gastar um espaço de magia. Quando o fizer, somente você pode ser o alvo da magia e pode se transformar em uma besta de nível de desafio 1 ou menor.

Uma vez que você lance metamorfose desta forma, não pode lança-la novamente até terminar um descanso curto ou prolongado, porém poderá lança-la normalmente usando um espaço de magia disponível.

### TRANSMUTADOR MESTRE

A partir do 14º nível, você pode usar a sua ação para consumir a reserva de magia de transmutação armazenada na sua pedra de transmutação de uma única vez. Quando o fizer, você deve escolher um dos seguintes benefícios. Sua pedra de transmutação é destruída no processo e não poderá ser refeita até você terminar um descanso prolongado.

**Transformação Maior.** Você pode transformar um objeto não-mágico – de até 1,5 metros cúbicos – em outro objeto não mágico de tamanho e massa similar, de mesmo valor ou inferior. Você deve gastar 10 minutos segurando o objeto para transformá-lo.

**Panaceia.** Você remove todas as maldições, doenças e venenos que afetam a criatura a qual você tocar com sua pedra de transmutação. A criatura também recupera todos os seus pontos de vida.

**Restaurar Vida.** Você lança a magia reviver os mortos em uma criatura que você tocar com sua pedra de transmutação, sem gastar um espaço de magia e sem a necessidade de tê-la em seu grimório.

**Restaurar Juventude.** Você toca uma criatura com sua pedra de transmutação e a idade aparente da criatura é reduzida em 3d10 anos, para um mínimo de 13 anos. Este efeito não estende o tempo de vida da criatura.



## MONGE

Os punhos dela se espalham à medida que desviam uma saraivada de flechas, a meio-elfa rompe uma barreira e se lança, saltando sobre fileira de hobgoblins. Gira entre eles, derrubando-os, aparando seus golpes, fazendo-os cambalear até que, finalmente, somente ela está de pé.

Respirando fundo, um humano coberto de tatuagens se posiciona para a batalha. Assim que os primeiros orcs o alcançam, ele ruge e exala de sua boca uma explosão de fogo que os engole.

Movendo-se no silêncio da noite, uma halfling vestida de preto entra em uma sombra debaixo do pórtico e emerge de outra penumbra em uma varanda a poucos passos de distância. Ela desliza sua lâmina da bainha e espia o príncipe tirano através da janela aberta, tão vulnerável em seu sono.

Seja qual for a sua disciplina, os monges são unidos por sua capacidade de dominar magicamente a energia que flui em seus corpos. Seja canalizada como uma exibição notável nas proezas de combate ou como foco sutil na capacidade defensiva e na velocidade, essa energia está infusa em tudo o que um monge faz.

## A MAGIA DO KI

Monges estudam cuidadosamente a energia mágica que a maioria das tradições monásticas chamam de Ki. Essa energia é um elemento da magia que cobre o Multiverso - especificamente o elemento que flui nos corpos vivos. Monges controlam esse poder dentro de si para criar efeitos mágicos e exceder as capacidades físicas de seus corpos, e alguns de seus ataques especiais conseguem deter o fluxo do Ki em seus oponentes. Usando essa energia, monges canalizam extraordinária velocidade e força em seus ataques desarmados. Na medida em que ganham experiência, seu treinamento marcial e seu domínio do Ki dão a eles mais poder sobre seus corpos e os de seus inimigos.

## TREINAMENTO E ASCETISMO

Pequenos claustros murados pontuam as paisagens dos mundos de D&D, mínimos refúgios contra o fluxo da vida cotidiana, mosteiros onde parece que o tempo parou. Os monges que lá vivem buscam perfeição pessoal através da contemplação e treinamento rigoroso. Muitos entram no monastério ainda crianças, enviados para viver ali porque são órfãos, ou quando falta comida para sustentá-los, ou em agradecimento por algum ato bondoso que os monges fizeram por suas famílias.

Alguns monges vivem inteiramente apartados da população local, reclusos de tudo o que possa impedir seu progresso espiritual. Outros juram isolamento, saindo apenas para servir como espiões ou assassinos sob o comando de seu líder, de um patrão nobre ou de algum poder divino.

A maioria dos monges não evita seus vizinhos, visitando frequentemente os vilarejos ou aldeias vizinhas, e trocam seus serviços por comida e outros bens. Como

guerreiros versáteis, monges frequentemente terminam por proteger a vizinhança local dos monstros e tiranos.

Para um monge, tornar-se um aventureiro significa abandonar um estilo de vida comunitário e bem estruturado, para vir a ser andarilho. Isto pode ser uma dura transição, e monges não a superam facilmente. Aqueles que deixam a clausura assumem sua missão seriamente, encarando suas aventuras como testes pessoais de seu crescimento físico e espiritual. Via de regra, monges pouco se importam como riqueza material e são conduzidos pelo desejo de completar sua grande missão, mais do que meramente destruir monstros e acumular tesouros.

## CRIANDO UM MONGE

Quando você criar um personagem monge, pense sobre sua conexão com o mosteiro onde você aprendeu suas habilidades e passou seus anos de aprendizado. Acaso você foi um órfão, uma criança deixada na porta do monastério? Seus pais o prometeram ao mosteiro em gratidão a um serviço prestado pelos monges? Você adentrou nessa vida reclusa para esconder-se de um crime que cometeu? Ou você escolheu livremente a vida monástica para si mesmo?

Refletia sobre porque você partiu. O líder do seu mosteiro o escolheu para uma missão particularmente importante além dos muros? Talvez você tenha sido expulso por alguma violação das regras de sua comunidade. Você se apavorou ao partir ou na verdade estava feliz com isso? Há algo que você espera cumprir fora do monastério? Você está ansioso e ávido em retornar para sua casa?

Como resultado da vida estruturada de uma comunidade monástica e da disciplina exigida para controlar o Ki, monges possuem quase sempre um alinhamento Leal.

## CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode criar um monge rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, escolha Destreza como seu maior atributo, seguido de Sabedoria. Segundo, escolha o background Eremita.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como monge, você terá as seguintes características de classe.

### PONTOS DE VIDA

**Dado de vida:** 1d8 por nível de monge

**Pontos de vida no 1º nível:** 8 + modificador de constituição

**Pontos de vida a cada nível subsequente:** 1d8 (ou 5) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFIÇÕES

**Armaduras:** Nenhuma.

**Armas:** Armas simples, Espada curta

**Kit de Ferramentas:** Escolha um tipo de ferramentas de artesão ou um instrumento musical.

**Testes de resistência:** Força, Destreza

**Perícias:** Escolha Duas entre Acrobacia, Atletismo, História, Intuição, Religião e Furtividade.

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu background:

(a) uma espada curta ou (b) qualquer arma simples ;

(a) um kit de explorador de mazmorras ou

(b) um kit de explorador

10 dardos

### DEFESA SEM ARMADURA

Iniciando no 1º nível, enquanto você não estiver usando nenhuma armadura nem empunhando escudo, sua Classe de Armadura é igual a 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.

## MONGE

Nível	Bônus de Proficiência	Ataque Marcial	Pontos de Ki	Movimento sem Armadura	Habilidades
1º	+2	1d4	--	--	Defesa sem Armadura, Artes Marciais
2º	+2	1d4	2	+3m	Ki, Movimento sem Armadura
3º	+2	1d4	3	+3m	Tradição Monástica, Aparar Projétil
4º	+2	1d4	4	+3m	Melhoria de Atributo, Queda Suave
5º	+3	1d6	5	+3m	Ataque Extra, Ataque Atordoante
6º	+3	1d6	6	+4,5m	Ataques de Ki, Tradição Monástica
7º	+3	1d6	7	+4,5m	Evasão, Mente Tranquila
8º	+3	1d6	8	+4,5m	Melhoria de Atributo
9º	+4	1d6	9	+4,5m	Melhoria de Movimento sem Armadura
10º	+4	1d6	10	+6m	Pureza do Corpo
11º	+4	1d8	11	+6m	Tradição Monástica
12º	+4	1d8	12	+6m	Melhoria de Atributo
13º	+5	1d8	13	+6m	Idiomas do Sol e da Lua
14º	+5	1d8	14	+7,5m	Alma de Diamante
15º	+5	1d8	15	+7,5m	Corpo Atemporal
16º	+5	1d8	16	+7,5m	Melhoria de Atributo
17º	+6	1d10	17	+7,5m	Tradição Monástica
18º	+6	1d10	18	+9m	Corpo Vazio
19º	+6	1d10	19	+9m	Melhoria de Atributo
20º	+6	1d10	20	+9m	Auto Perfeição

## ARTES MARCIAIS

No primeiro nível, sua prática em artes marciais lhe dá a maestria dos estilos de combate que utilizam ataques desarmados e armas de monge, que são as espadas curtas ou quaisquer armas simples de corpo-a-corpo que não possuam a propriedade “duas mãos” nem “pesada”. Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou portando apenas armas de monge e sem usar armaduras nem carregando escudos:

- Você pode usar Destreza em vez de Força para as jogadas de ataque e dano de seus ataques desarmados e armas de monge.
- Você pode rolar 1d4 no lugar do dano normal de seu ataque desarmado ou arma de monge. Esse dado muda na medida em que você aumenta seu nível, como se vê na coluna de Artes Marciais na tabela do Monge.
- Quando você utilizar a ação Atacar para realizar um ataque desarmado ou com arma de monge em seu turno, você pode fazer mais um ataque desarmado como bônus de ação. Por exemplo, se você usar a ação Atacar com um cajado, você pode ainda realizar um ataque desarmado como ação bônus, desde que você ainda não tenha realizado nenhuma ação bônus nesse turno.

Certos mosteiros costumam se especializar em armas de monge. Por exemplo, você pode usar uma clava que são dois lenhos de madeira unidos por uma corrente curta (chamado de Nunchaku) ou uma foice com uma lâmina bem menor e mais curta (chama de Kama). Seja qual for o nome da sua arma de monge, você poderá utilizar as estatísticas de jogo para sua arma no capítulo 5.

## KI

Começando no 2º nível, seu treinamento lhe permite dominar a energia mística do Ki. Seu acesso a essa energia é representado por um número de pontos de Ki. O nível do seu monge determina o número de pontos que você possui, conforme visto na coluna dos Pontos de Ki na tabela do Monge. Você pode usar esses pontos para abastecer várias habilidades do Ki. Você começa sabendo três dessas habilidades:

### Rajada de Golpes, Defesa Passiva e Passo do Vento

Você aprenderá mais habilidades com o Ki assim que subir os níveis desta classe. Quando você gasta um ponto de Ki, ele fica indisponível até que você termine um descanso curto ou prolongado, ao final do qual você recupera de volta todos os seus pontos de Ki gastos. Você deve passar pelo menos 30 minutos do seu repouso meditando para poder recuperar seus pontos de Ki. Algumas das suas habilidades Ki exigem que seu alvo realize um teste de resistência para resistir aos efeitos daquela habilidade. A Classe de Dificuldade do teste de resistência é calculada da seguinte maneira:

$$CD \text{ do } Ki = 8 + \text{seu bônus de proficiência} + \text{seu modificador de Sabedoria}$$

### RAJADA DE GOLPES

Imediatamente após você realizar a ação de ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de Ki para fazer dois ataques desarmados como ação bônus.

### DEFESA PASSIVA

Você pode gastar 1 ponto de Ki para realizar a ação Esquiva como uma ação bônus em seu turno.

### PASSO DO VENTO

Você pode gastar um ponto de Ki para realizar uma ação de Desengajar ou Correr como uma ação bônus no seu turno, e distância que você pode saltar é dobrada nesse turno.

## MOVIMENTO SEM ARMADURA

Começando no 2º nível, sua velocidade aumenta em 3 metros quando você não está usando armadura nem carregando um escudo. Esse bônus aumenta quando você atinge certo nível como um Monge, conforme mostrado na tabela de Monge. No 9º nível, você ganha a capacidade de se mover sobre superfícies verticais e sobre fluidos no seu turno sem cair durante o movimento.

## TRADIÇÃO MONÁSTICA

Quando você atinge o 3º nível, você se compromete com uma tradição monástica: o Caminho da Mão Aberta, o Caminho da Sombra, ou o Caminho dos Quatro Elementos, conforme detalhadas no final da descrição desta classe. Sua tradição lhe garante características no 3º nível e novamente ao 6º, 11º e 17º nível.

## APARAR PROJÉTIL

A partir do 3º nível você pode usar sua reação para aparar ou pegar projéteis quando você for atingido por um ataque com arma à distância. Quando você o fizer, o dano infligido pelo ataque será reduzido em  $1d10 + \text{seu modificador de Destreza} + \text{o nível do seu monge}$ .

Se você reduzir o dano a zero (0) você pode pegar o projétil se ele for pequeno o bastante para segurar com uma mão e se você estiver com ao menos uma mão livre. Se você segurar um projétil dessa forma, você poderá gastar um 1 ponto de KI para realizar um ataque à distância com a arma ou munição aparada, como parte da mesma reação. Você faz esse ataque com sua proficiência, não obstante suas habilidades com armas, e o projétil conta como arma de monge para esse ataque.

## AUMENTO DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível e novamente nos 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um valor de atributo de sua escolha em 2 ou poderá aumentar 2 valores de atributo de sua escolha em 1. Por padrão, você não pode aumentar um valor de atributo acima de 20 com esta habilidade.

## QUEDA SUAVE

Iniciando no 4º nível, você pode utilizar reação quando cair, para reduzir qualquer dano de queda, você diminui do dano uma quantidade igual a cinco vezes seu nível de Monge.

## ATAQUE EXTRA

Iniciando no 5º nível, você poderá atacar duas vezes no lugar de uma, toda vez em que realizar uma ação Atacar em seu turno.

## ATAQUE ATORDOANTE

Começando no 5º nível, você pode interferir no fluxo do Ki do corpo de seu oponente. Quando você atingir outra criatura num ataque corpo a corpo, você poderá gastar um ponto de Ki para tentar um ataque atordoante. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou será atordoado até o final do próximo turno.

## ATAQUES DE KI

Iniciando no 6º nível, seus ataques desarmados contam como mágica para o propósito de superar resistências e imunidades à ataques e dano sem magia (não-mágicos).

## EVASÃO

Começando no 7º nível, sua agilidade instintiva permite esquivar-se da área de efeito de certos ataques, como a bola de fogo ou o sopro elétrico de um dragão azul. Quando você estiver sujeito a um efeito que lhe deixe realizar um teste de resistência da Destreza para tomar somente metade do dano, você não sofre dano algum caso seja bem sucedido no teste, e apenas metade do dano caso falhe.

## MENTE TRANQUILA

Iniciando no 7º nível, você pode utilizar sua ação para encerrar um efeito em si mesmo de encantamento, pavor ou medo.

## PUREZA DO CORPO

A partir do 10º nível, sua maestria do Ki fluindo em si o torna imune à doença e veneno.

## IDIOMAS DO SOL E DA LUA

Começando no 13º nível, você aprende a tocar o Ki de outra mente, e então passa a entender todos os idiomas falados. Além disso, qualquer criatura que puder entender um idioma poderá entender o que você disser.

## ALMA DE DIAMANTE

Iniciando no 14º nível, sua maestria do Ki lhe garante proficiência em todos os testes de resistência. Adicionalmente, sempre que você falhar em um teste de resistência, você poderá gastar um ponto de Ki para rolar novamente o teste e ficar com o segundo resultado.

## CORPO ATEMPORAL

A partir do 15º nível, seu Ki o sustenta de tal modo que você não sofre nenhuma das fragilidades da velhice e nem pode ser envelhecido magicamente. Você ainda pode morrer por idade avançada, entretanto. Além disso, você já não precisa de comida ou água.

## CORPO VAZIO

Iniciando no 18º nível, você pode usar uma ação para, ficar invisível por 1 minuto, gastando 4 pontos de Ki. Durante este tempo, você também possui resistência a todo tipo de dano, exceto dano mágico. Adicionalmente, você pode gastar 8 pontos de Ki para lançar a magia “Projeção Astral”, sem precisar dos componentes materiais. Quando o fizer, você não pode levar nenhuma outra criatura consigo.

## AUTO PERFEIÇÃO

Ao atingir o 20º nível, quando você rolar iniciativa e não possuir nenhum ponto de Ki, você recupera 4 pontos de Ki.

## TRADIÇÕES MONÁSTICAS

Três tradições dos propósitos monásticos são comuns nos monastérios incrustados pelo multiverso. A maioria dos mosteiros pratica exclusivamente uma tradição, mas alguns poucos honram as três tradições e instruem cada monge de acordo com sua ou seu interesse e aptidão. Todas as três tradições reposam sobre as mesmas técnicas básicas, divergindo na medida em que o estudante se torna mais adepto. Dessa maneira, somente após atingir o 3º nível um monge precisa escolher uma tradição.

## O CAMINHO DA MÃO ABERTA

Monges do Caminho da Mão Aberta são os mestres definitivos do combate com artes marciais, seja armado ou desarmado. Eles aprendem técnicas para empurrar e arremessar oponentes, manipular o Ki para curar dano em seu corpo, e praticar meditação avançada que pode protegê-lo de ferimentos.

### TÉCNICA DA MÃO ABERTA

Iniciando quando você escolhe essa tradição no 3º nível, você pode manipular o Ki do seu oponente enquanto conduz o seu próprio Ki. Sempre que você atinge uma criatura com um dos ataques de sua rajada de golpes, você pode impor um dos seguintes efeitos ao seu alvo:

- O alvo deve passar em um teste de resistência de Destreza ou cairá.
- O alvo deve realizar um teste de resistência de Força e, se falhar, você pode empurrá-lo a 4,5 metros de distância.
- O alvo não pode realizar nenhuma reação até o final do próximo turno.

### TOTALIDADE DO CORPO

No 6º nível você ganha a capacidade de curar-se. Como uma ação, você poderá recuperar pontos de vida igual a três vezes o seu nível de monge. Você deverá terminar um descanso prolongado antes que possa utilizar novamente essa característica.

### TRANQUILIDADE

Começando no 11º nível, você pode entrar em uma meditação especial que o cercará de uma aura pacífica. Ao final de um descanso prolongado, você ganha o efeito da magia “santuário” que dura até o início do seu próximo descanso prolongado (a magia pode terminar antes normalmente). A dificuldade do teste de resistência à magia será igual a  $8 + \text{seu modificador de Sabedoria} + \text{seu bônus de proficiência}$ .

### MÃO VIBRANTE

No 17º nível, você ganha a capacidade de emitir vibrações letais no corpo de outrem. Quando você acerta uma criatura com um ataque desarmado, você pode gastar 3 pontos de Ki para desencadear essas vibrações imperceptíveis, que duram pelo número de dias igual ao seu nível de Monge. Estas vibrações serão inofensivas até que você use uma ação para finalizá-las. Para fazê-lo, você e o alvo devem estar no mesmo plano de existência. Quando você realizar essa ação, a criatura precisar fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar, será reduzida a zero pontos de vida. Se for bem sucedida, tomará 10d10 de dano necrótico. Você só pode ter uma criatura sob o efeito desta característica a cada vez. Você pode cessar o efeito dessas vibrações de modo inofensivo sem gastar uma ação.



## O CAMINHO DA SOMBRA

Monges do Caminho da Sombra seguem uma tradição que valoriza furtividade e subterfúgio. Esses monges podem ser chamados ninjas ou dançarinos das sombras, atuando como assassinos e espiões. Algumas vezes os membros de um monastério ninja são parentes, firmando um juramento de clã para o segredo de seus artifícios e missões. Outros mosteiros são mais como guildas de ladrões, oferecendo seus serviços aos nobres, mercadores ricos, ou a qualquer um que possa pagar por eles. Não obstante seus métodos, os cabeças destes monastérios exigem a obediência inquestionável de seus alunos.

### ARTES DAS SOMBRAS

Iniciando quando você escolhe essa tradição no 3º nível, você poderá usar o seu Ki para duplicar os efeitos de certas magias. Como uma ação, você pode gastar 2 pontos de Ki para lançar escuridão, coroa da loucura, passo sem pegadas ou silêncio, sem necessitar dos componentes materiais. Adicionalmente, você ganha o truque ilusão menor se ainda não o possuir.

### PASSO DAS SOMBRAS

No 6º nível, você ganha a capacidade de passar de uma sombra para outra. Quando você estiver sob a penumbra ou escuridão, como uma ação bônus você pode se teleportar a até 18 metros para outro espaço vazio que possa ver e também esteja na penumbra ou escuridão. Então você terá vantagem no primeiro ataque corpo-a-corpo que fizer até o final do turno.

### MANTO DAS SOMBRAS

Ao 11º nível, você terá aprendido a se tornar um com as sombras. Quando estiver numa área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para ficar invisível. Você permanece invisível até que faça um ataque, lance uma magia ou apareça numa área iluminada.

### OPORTUNISTA

No 17º nível, você pode se aproveitar do instante de distração quando uma criatura é atingida por um ataque. Sempre que uma criatura até 1,5 metros de distância for acertada por um ataque feito por outra criatura que não você, é possível usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra aquela criatura.

## O CAMINHO DOS QUATRO ELEMENTOS

Você segue uma tradição monástica que o ensina a dominar os elementos. Quando você foca o seu Ki, você consegue sintonizar-se com as forças da criação e moldar os quatro elementos à sua vontade, usando-os como extensões do seu corpo. Alguns membros dessa tradição se dedicam a um único elemento, porém outros entremeiam os elementos conjuntamente. Muitos monges dessa tradição tatuam seus corpos com representações do poder de seu Ki, comumente imaginados feito dragões espiralados, mas também fênix, peixes, plantas, montanhas e ondas quebrando.

### DISCÍPULO DOS ELEMENTOS

Quando você escolhe essa tradição no 3º nível, você aprende disciplinas mágicas que canalizam o poder dos quatro elementos. Uma disciplina requer que você gaste pontos de Ki a cada vez em que for usá-la. Você aprende a disciplina Sintonia Elemental e uma outra disciplina elemental de sua escolha, as quais são detalhadas na seção “Disciplinas Elementais” abaixo.

Você aprende uma disciplina elemental adicional a sua escolha no 6º, 11º e 17º nível. Sempre quando você

aprende uma nova disciplina elemental, você também pode substituir uma disciplina elemental já conhecida por outra diferente.

Lançando magias elementais. Algumas disciplinas elementais lhe permitem lançar magias. Veja o capítulo 10 para conhecer as regras gerais de lançar magia. Para lançar uma dessas magias, você utilizará suas regras apropriadas, contudo você não necessita dos componentes materiais. Uma vez que você atinja o 5º nível nesta classe, você pode gastar pontos de Ki adicionais para aumentar o nível de uma magia da disciplina elemental que você esteja lançando, supondo que a magia possua um efeito aumentado num nível mais alto, como por exemplo mãos flamejantes possui. O nível da magia somada com 1 para cada ponto de Ki gasto. Por exemplo, se você é um Monge de 5º nível, e utiliza Ataque Varredura de Cinzas para lançar mãos flamejantes, você pode gastar 3 pontos de Ki para lançá-la como magia de 2º nível (o custo base de 2 pontos pelo nível 2, acrescido de 1). O número máximo de pontos de Ki que você pode gastar para lançar uma magia dessa maneira (incluindo o custo base de pontos de Ki e quaisquer pontos de Ki adicionais que você gaste para aumentar o nível) é determinado pelo nível do seu Monge, conforme a tabela de Magias e Pontos de Ki.

### MAGIAS E PONTOS DE KI

Nível do Monge	Pontos Máximo de Ki por Magia
5º - 8º	3
9º - 12º	4
13º - 16º	5
17º - 20º	6

### DISCIPLINAS ELEMENTAIS

As disciplinas elementais estão apresentadas em ordem alfabética. Se uma disciplina requer um nível, você precisar ter aquele nível de classe para poder aprender-la.

**Ataque das Cinza Arrebatedora.** Você pode gastar 2 pontos de ki para lançar *Mãos Flamejantes*.

**Cavalgada do Vento** (11º Nível). Você pode gastar 4 pontos de ki para lançar *Voo*.

**Cerração do Vento Norte** (6º Nível). Você pode gastar 3 pontos de ki para lançar *Imobilizar Pessoa*.

**Chamas da Fênix** (11º Nível). Você pode gastar 4 pontos de ki para lançar *Bola de Fogo*.

**Chicote D'água.** Você pode gastar 2 pontos de ki como uma ação de bônus para criar um chicote de água que empurra e puxa uma criatura para desequilibrá-la. Uma criatura que você possa ver que esteja a 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em uma falha, a criatura sofre 3d10 de dano de concussão, além de um extra de 1d10 dano de concussão para cada ponto adicional ki que você gastar, e você pode derrubá-lo ou puxá-lo até 60 metros. Em um teste bem sucedido, a criatura toma metade do dano, e você não puxá-lo ou derrubá-lo.

**Corrida dos Espíritos Vendaval.** Você pode gastar 2 pontos de ki para lançar *Rajada de Vento*.

**Defesa da Montanha Eterna** (11 de Nível). Você pode gastar 5 pontos de ki para lançar *Pele Rochosa*.

**Forma do Rio Afluente.** Como uma ação, você pode gastar 1 ponto de ki para escolher uma área de gelo ou água não maior do que 9 metros de lado dentro de 36 metros de você. Você pode mudar a água em gelo dentro da área e vice-versa, e você pode remodelar gelo na área de qualquer maneira que você escolher. Você pode aumentar ou diminuir a elevação do gelo, criar ou preencher uma trincheira, elevar ou achatar uma parede, ou formar um pilar. A extensão de tais alterações não podem exceder a metade da maior dimensão da área. Por exemplo, se você afetar um quadrado de 9 metros, você pode criar um

pilar de até 4,5 metros de altura, aumentar ou diminuir a elevação da quadrado em até 4,5 metros, cavar uma trincheira de até 4,5 metros de profundidade, e assim por diante. Você não pode moldar o gelo para prender ou ferir uma criatura na área.

**Gongo da Cúpula** (6º Nível). Você pode gastar 3 pontos de ki para lançar *Despedaçar*.

**Onda de Rolamento da Terra** (17º Nível). Você pode gastar 6 pontos de ki para lançar *Muralha de Pedra*.

**Postura da Névoa** (11º Nível). Você pode gastar 4 pontos de ki para lançar a *Forma Gasosa*.

**Presas da Serpente de Fogo**. Quando você usa a ação de ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de ki criando hastes de fogo que saem de seus punhos e pés. Seu alcance, com seus ataques desarmados aumenta para 3 metros na ação, assim como o resto do turno. Um sucesso com esse tipo de ataque causa dano de fogo em vez de dano de concussão, e se você gastar um ponto ki quando o ataque acerta, ele também causa um dano extra de fogo 1d10.

**Punho do Ar Ininterrupto**. Você pode criar uma explosão de ar comprimido que ataca como um poderoso punho. Com uma ação, você pode gastar 2 pontos de ki e escolher uma criatura dentro de 9 metros de você. Aquela criatura deve fazer uma teste resistido de Força. Um fracasso no teste, a criatura sofre 3d10 de dano de concussão, além de um extra de 1d10 dano de concussão para cada ponto adicional de ki que você gastar, e você pode empurrar a criatura até 6 metros de distância de você e derruba-la de bruços. Em um teste bem sucedido, a criatura toma metade do dano, e não pode ser empurrada ou derrubada de bruços.

**Punho dos Quatro Trovões**. Você pode gastar 2 pontos de ki para lançar *Onda Trovejante*.

**Rio da Chama Faminta** (17º Nível). Você pode gastar 5 pontos de ki para lançar *Muralha de Fogo*.

**Sintonia Elemental**. Você pode usar sua ação para controlar brevemente forças elementares nas proximidades, causando um dos seguintes efeitos à sua escolha:

- Criar um efeito sensorial inofensivo, instantânea relacionada com ar, terra, fogo ou água, como uma chuva de faíscas, um sopro de vento, um spray de névoa leve, ou um estrondo suave de pedra.
- Criar uma luz instantânea ou extinguir uma vela, uma tocha, ou uma pequena fogueira.
- Esfriar ou esquentar até 0,5 quilos de matéria inanimada por até 1 hora.
- Porque terra, fogo, água ou névoa que pode caber dentro de um cubo de 1 pé para moldar-se em uma forma bruta que você designar por 1 minuto.

**Sopro de Inverno** (17º Nível). Você pode gastar 6 pontos de ki para lançar *Cone de Gelo*.

## ORDENS MONÁSTICAS

Os mundos de D&D contém uma multidão de mosteiros e tradições monásticas. Nos mundos com uma influência da cultura asiática, como Shou Lung no extremo Leste de Forgotten Realms, esses mosteiros são ligados às tradições filosóficas e prática das artes marciais. A escola Mão de Ferro, a Escola das Cinco Estrelas, a Escola Punho do Norte e a Escola Estrela do Sul de Shou Lung ensinam abordagens diferenciadas para as disciplinas físicas, mentais e espirituais do monge. Alguns desses monastérios tem se espalhado para as terras ocidentais de Faerûn, particularmente em locais de grande imigração vindas de Shou Lung, como Thesk e Westgate. Outras tradições monásticas são associadas com divindades que ensinam o valor da excelência física e disciplina mental. Em Forgotten Realms, a Ordem da Lua Negra é feita de monges dedicados a Shar (deusa da Perdição), quem mantém comunidades secretas em colinas remotas e refúgios subterrâneos. Os mosteiros de Ilmater (deus da Resistência) homenageiam flores e suas ordens carregam os nomes de grandes heróis de sua fé; os discípulos de Saint Sollars the Twiced-Martyred moram no Mosteiro da Rosa Amarela perto de Damara. Os mosteiros de Eberron combinam o aprendizado das artes marciais com uma longa vida de estudos. A maioria é devota das divindades de Sovereign Host. No mundo de Dragonlance, a maior parte dos monges são devotos de Majere, deus da Meditação e do Pensamento. Em Greyhawk, muitos mosteiros são dedicados a Xan Yae, a deusa do Crepúsculo e da Superioridade da Mente sobre a Matéria, ou a Zuoken, deus da maestria física e mental. Os monges malignos da Irmandade Escarlate no mundo de Greyhawk dedicam seu zelo fanático não a devoção a um deus mas sim consagrados aos princípios de sua nação e raça - a crença de que a etnia Suel da humanidade são destinados a governar o mundo.



## PALADINO

Vestido com uma armadura de metal que brilha a luz do sol, apesar da poeira e da sujeira de sua longa viagem, ele larga sua espada e escudo e coloca as mãos sobre uma ferida mortal, um brilho radiante sai de suas mãos, as feridas do homem se fecham, e seus olhos se abrem com espanto.

Um anão sai de trás da superfície, sua capa preta o torna quase invisível na escuridão, ele assiste um bando de orcs guerreiros celebrando a vitória recente, silenciosamente. Ele espreita em seu meio e sussurra um juramento, e dois deles morrem antes mesmo de perceber que ele está lá.

Seu cabelo prateado brilha em um raio de luz que parece iluminar somente ele, um elfo ri com alegria, sua lança brilha como os olhos dele quando ele enfia uma e outra vez em uma gigante, até que finalmente a sua luz supera a escuridão medonha.

Seja qual for sua origem ou sua missão, paladinos são unidos pelos seus juramentos de enfrentar as forças do mal. Se jurado diante do altar de um deus ao testemunho de um clérigo, em uma clareira sagrada diante de espíritos da natureza e seus seres, ou em um momento de desespero e tristeza com um morto como a única testemunha, o juramento de um paladino é poderoso e bondoso. É uma fonte de energia que faz de um guerreiro devoto um campeão abençoado.

### A CAUSA DA JUSTIÇA

Um paladino jura defender a justiça e a lei, ele defende as coisas boas do mundo e invade a escuridão, para caçar as forças do mal onde quer que eles se escondam. Cada paladino foca em diferentes aspectos na causa pela justiça, mas todos são vinculados pelos juramentos que lhes concedem o poder para fazer o seu trabalho sagrado. Embora a maioria dos paladinos se dedique a deuses bons, o poder de um paladino pode vir tanto de um compromisso da justiça em si, como a partir de um deus.

Paladinos treinam por anos para aprender suas habilidades de combate, dominando várias armas e armaduras. Ainda assim, suas habilidades marciais são secundárias ao poder mágico que eles exercem: poder de curar os doentes e feridos, de ferir os maus e os mortos-vivos, e de proteger os inocentes e quem se juntar a eles na luta pela justiça.

### ALÉM DA VIDA MUNDANA

Quase por definição, a vida de um paladino é uma vida de aventuras. A menos que uma lesão duradoura o deixe longe de se aventurar por um tempo, paladinos vivem na linha de frente da luta cósmica contra o mal. Combatentes são bastante raros entre as fileiras da milícias e exércitos do mundo, mas ainda menos pessoas reivindicam a verdadeira vocação de um paladino. Quando o fazem recebem o chamado, esses guerreiros se converteram de suas ex-ocupações e pegam suas armas para lutar contra o mal. Às vezes seus juramentos os levam para o serviço

da coroa como líderes de grupos de elite de cavaleiros, mas mesmo assim a sua lealdade é com a causa da justiça, não com a coroa do país.

Paladinos aventureiros levam seu trabalho a sério. Ao entrar em uma ruína antiga ou em uma cripta empoeirado sua busca provavelmente é atrás de efeitos mágicos e não de tesouros. O mal Se esconde em masmorras e florestas virgens, e até mesmo a menor da vitória contra ele pode inclinar o equilíbrio cósmico contrário ao esquecimento.

## CRIANDO UM PALADINO

O aspecto mais importante de um paladino é a natureza de sua missão sagrada. Embora as características de classe se relacionadas ao seu juramento não apareçam até você atingir o terceiro nível, é bom planejar com antecedência suas escolhas nas descrições do juramento escrito no final da classe. Você é um servo devoto do bem, leal aos deuses da justiça e da honra, um cavaleiro santo de armadura brilhante que se aventura para destruir o mal? ou um campeão glorioso da luz, apreciando tudo de bom que está contra o mal, cujo juramento descende de tradições mais antigas do que muitos dos deuses? Ou você é um amargurado solitário que jurou vingar-se daqueles que fizeram grande mal, enviado como um anjo da morte pelos deuses ou expulsos por sua necessidade de vingança? Apêndice B apresenta muitas divindades adorada pelos paladinos em todo o multiverso, tais como Torm, Tyr, Heironeous, Paladine, Kiri-Jolith, Dol Arrah, the Silver Flame, Bahamut, Athena, Re-Horakhty, e Heimdall.

Como você viveu sua chamada para servir como um paladino? Ouviu um sussurro de um Deus invisível ou anjo enquanto você estava orando? Será que um outro paladino sentiu o potencial dentro você e decidiu treiná-lo como escudeiro? Ou será que algum terrível evento causou a destruição de seu lar, e talvez, o levou para suas missões?

Talvez você tenha tropeçado em um bosque sagrado ou um enclave élfico escondido e encontrou-se chamado para proteger todos esses refúgios de bondade e beleza. Ou você pode ter conhecido a partir de suas mais antigas lembranças que a vida do paladino era a sua vocação, quase como se você tivesse sido enviado para o mundo com essa finalidade estampada em sua alma.

Como guardiões contra as forças da maldade, paladinos são raramente de qualquer tendência mal. A maioria deles trilham os caminhos da caridade e da justiça. Considere como seu alinhamento cores do jeito que você persegui a sua busca santa e da maneira em que você se comporta diante deuses e mortais. Seu juramento e sua tendência podem estar em harmonia, ou o seu juramento pode representar padrões de comportamento que ainda não tenha atingido.

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um paladino rapidamente, seguindo estas sugestões. Em primeiro lugar, a força deve ser o seu maior valor de atributo, seguido pelo Carisma. Em segundo lugar escolher o background nobre.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como paladino, você terá as seguintes características de classe.

### PONTOS DE VIDA

*Dado de vida:* 1d10 por nível de paladino

*Pontos de vida no 1º nível:* 10 + modificador de constituição

*Pontos de vida a cada nível subsequente:* 1d10 (ou 5) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

## PALADINO

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades	SLOT DE MAGIA POR CÍRCULO DE MAGIA				
			1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Senso Divino, Cura pelas Mãos	—	—	—	—	—
2º	+2	Estilo de Combate, Conjuração, Punição Divina	2	—	—	—	—
3º	+2	Saúde divina, Juramento Sagrado	3	—	—	—	—
4º	+2	Melhoria de Atributo	3	—	—	—	—
5º	+3	Ataque Extra	4	2	—	—	—
6º	+3	Aura da Proteção	4	2	—	—	—
7º	+3	Característica do Juramento sagrado	4	3	—	—	—
8º	+3	Melhoria de Atributo	4	3	—	—	—
9º	+4		4	3	2	—	—
10º	+4	Aura da coragem	4	3	2	—	—
11º	+4	Melhoria da Punição Divina	4	3	3	—	—
12º	+4	Melhoria de Atributo	4	3	3	—	—
13º	+5		4	3	3	1	—
14º	+5	Toque Purificador	4	3	3	1	—
15º	+5	Melhoria do Juramento sagrado	4	3	3	2	—
16º	+5	Melhoria de Atributo	4	3	3	2	—
17º	+6		4	3	3	3	1
18º	+6	Melhoria da Aura	4	3	3	3	1
19º	+6	Melhoria de Atributo	4	3	3	3	2
20º	+6	Melhoria do Juramento sagrado	4	3	3	3	2

## PROFICIÊNCIAS

**Armaduras:** Todas as armaduras, escudos.

**Armas:** Armas simples, armas marciais

**Kit de Ferramentas:** Nenhum

**Testes de resistência:** Sabedoria, Carisma

**Perícias:** Escolha duas entre: Atletismo, Percepção, Intimidação, Medicina, Persuasão e Religião.

## EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedida pelo seu background:

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

(a) cinco dardos ou (b) arma corpo a corpo simples.

(a) kit de sacerdote ou (b) kit de explorador

Cota de malha e um símbolo sagrado.

## SENSO DIVINO

A presença do mal é registrada em seus sentidos, como um odor nocivo, e o bem como uma música celestial em seus ouvidos. Com uma ação, você pode abrir a sua sensibilização para detectar tais forças. Até o final de seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer celestial, Infernal, ou mortos-vivos no raio de 18 metros de você. Você sabe o tipo (celestial, infernal, ou morto-vivo) de qualquer presença que você senta, mas não a sua identidade (o vampiro Conde Strahd von Zarovich, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrada ou profanado, como acontece com a magia *consagrar*.

Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual a 1 + seu modificador de Carisma. Quando você terminar um longo descanso, você recuperar todos os usos gastos.

## CURA PELAS MÃOS

Seu toque abençoados pode curar feridas. Você tem um estoque de poder de cura que enche quando você tem um descanso longo. Com esse conjunto, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de paladino x 5.

Como uma ação, você pode tocar uma criatura e passar de seu estoque para recuperar um número de pontos de vida àquela criatura, até ao montante máximo remanescente em seu estoque.

Alternativamente, você pode gastar 5 pontos de vida do seu estoque de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o afeta. Você pode curar múltiplas doenças e neutralizar vários venenos com um único uso de Cura pelas mãos, gastando pontos de vida separadamente para cada um. Este recurso não tem efeito sobre mortos-vivos e constructos.

## ESTILO DE COMBATE

No 2º nível, você adota um estilo de combate como a sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode ter uma opção de Estilo de combate mais de uma vez, mesmo se você escolher de novo depois.

## ARMA PESADA

Quando você rolar um 1 ou 2 em um dano que você fez com uma arma corpo a corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode jogar novamente o dado e deve usar o novo valor. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para você ganhar este benefício.

## DEFESA

Enquanto você estiver usando uma armadura, você ganha um bônus de +1 na CA.

## DUELO

Quando você está empunhando uma arma em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha um bônus de +2 nas jogadas de dano com essa arma.

## PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você pode ver os ataques, ataca um alvo que esteja até 1,5 metros de você, você pode usar a sua reação, e impor desvantagem na jogada de ataque. Você deve estar empunhando um escudo.

## CONJURAÇÃO

No 2º nível, você aprende a recorrer ao divino através da magia, usando meditação e oração para lançar magias como um clérigo. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e capítulo 11 para a lista de magias do paladino.

## PREPARANDO E LANÇANDO FEITIÇOS

A tabela do Paladino mostra quantos slots de magia que você tem para lançar seus feitiços. Para lançar um de seus feitiços de paladino de 1º nível ou superior, você deve gastar um slot do feitiço de nível ou superior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando terminar um descanso longo.

Você prepara a lista de magias de paladino que estão disponíveis para que você possa lançar, escolhendo da lista de magias de paladino. Quando você faz isso, escolha um número de magias de paladino igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível de paladino, arredondados para baixo (mínimo de um feitiço). Os feitiços devem ser de um nível para o qual você tem slots de magia.

Por exemplo, se você é um paladino de nível 5, você tem quatro de nível 1 e dois slots de magia de nível 2. com Carisma de 14, sua lista de magias preparadas podem incluir quatro de 2º e 1º, em qualquer combinação. Se preparar a cura de feridas mágica de 1º nível, você pode conjurar através de um slot de nível 1 ou um slot de 2 níveis. Lançar o feitiço não o remove da sua lista de magias preparadas.

Você pode alterar sua lista de magias preparadas quando você terminar um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de paladino requer tempo gasto em oração e meditação: pelo menos 1 minuto por nível de magia para cada feitiço em sua lista.

## HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a habilidade de conjuração para as magias de paladino, uma vez que seu poder deriva da força de suas convicções. Você usa o seu carisma, sempre que uma magia se refere à sua capacidade de conjuração. Além disso, é seu modificador de Carisma que define a CD para uma magia de paladino e seu modificador de ataque.

*CD do Teste de Resistência* = 8 + seu bônus de proficiência  
+ seu modificador de carisma

*Modificador de ataque* = Bônus proficiência + modificador de carisma

## FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um símbolo sagrado (que se encontra no capítulo 5) como um foco de conjuração para as suas magias de paladino.

## PUNIÇÃO DIVINA

A partir do 2º nível, quando você bate numa criatura com um ataque corpo a corpo, você pode gastar um espaço de magia de paladino para causar dano radiante ao alvo, além do dano da arma, o dano extra é de 2d8 para um espaço de magia de 1º nível, mais 1d8 para cada nível acima do 1, com um máximo de 5d8. O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um morto-vivo ou um infernal.

## SAÚDE DIVINA

No 3º nível, a magia divina que flui através de você o torna imune à doença

## JURAMENTO SAGRADO

Quando você chegar ao 3º nível, você faz o juramento que faz de você um paladino para sempre. Até esse momento, você tem estado numa fase preparatória, comprometido com o caminho, mas ainda não jurou a ele. Agora você escolhe o Juramento de Devoção, Juramento dos Antigos, ou o Juramento de Vingança, tudo detalhado no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe concede habilidades no 3º nível e novamente no 7º, 15º e nível 20. Essas habilidades incluem magias de juramento e o recurso de Canalizar Divindade.

### MAGIAS DO JURAMENTO

Cada juramento tem uma lista de magias associadas. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do juramento. Uma vez que você tenha acesso a uma magia do juramento, você sempre os tem preparado. Magias do Juramento não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você ganhar uma magia do juramento que não aparece na lista de magias do paladino, a magia passa a ser de paladino para você.

### CANALIZAR DIVINDADE

Seu juramento lhe permite canalizar a energia divina para abastecer efeitos mágicos. Cada opção de Canalizar Divindade explica como usá-lo. Quando você usa seu Canalizar Divindade, você escolhe qual opção usar. Você deve, então, terminar um descanso curto ou longo para usar o seu Canalizar divindade novamente. Alguns efeitos de Canalizar Divindade exigem testes de resistência. Quando você usa esse efeito a partir desta classe, a CD é igual a CD de magia do paladino.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você chegar a 4º nível, e novamente em 8, 12, 16, e nível 19, você pode aumentar um valor de atributo a sua escolha em 2, ou você pode aumentar dois valores de habilidade a sua escolha em 1, você não pode aumentar a atributo acima de 20 com o uso desse recurso.

## ATAQUE EXTRA

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma vez, sempre que você tomar a ação de ataque no seu turno.

## AURA DE PROTEÇÃO

Começado no 6º nível, sempre que você ou um aliado a até 3m de você precisar fazer um Teste de Resistência, a criatura recebe um bônus igual a seu modificador de Carisma (com um bônus mínimo de +1). Você tem que estar consciente para garantir esse bônus. A partir do nível 18 essa aura alcança até 9m.

## AURA DA CORAGEM

No 10º nível você e aliados a até 3m não podem ser assustados enquanto você estiver consciente. A partir do nível 18 essa aura alcança até 9m.

## PUNIÇÃO DIVINA APRIMORADA

No 11º nível, você está tão impregnado com o correto e o justo que todos os seus golpes com armas corpo a corpo carregam o poder divino com eles. Sempre que você acertar uma criatura com uma arma corpo a corpo, a criatura toma um dano radiante 1d8 extra. Se você também usar a sua Punição Divina em um ataque, você a adiciona.

## TOQUE DA LIMPEZA

Começando no nível 14, você pode usar sua ação para acabar com um encantamento em você ou em uma criatura que você toque. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez). Você recupera os gastos quando você terminar um descanso longo.

## JURAMENTOS SAGRADOS

Se tornar um paladino envolve assumir votos que cometem o paladino da causa da justiça, um caminho ativo na luta contra a maldade. O juramento final, feito quando ele ou ela chega ao 3º nível, é o ápice de todo o treinamento paladino. Alguns personagens com esta classe não se consideram verdadeiros paladinos até que tenham alcançado o 3º nível e feito este juramento. Para outros, a tomada de posse real do juramento é uma formalidade, um carimbo oficial sobre o que sempre foi verdade no coração do paladino.

## JURAMENTO DA DEVOÇÃO

O juramento da devoção liga um paladino aos ideais mais nobres da justiça, virtude, e da ordem. Às vezes chamado Cavaliers, cavaleiros brancos, ou guerreiros santos, estes paladinos atendem o ideal do cavaleiro de armadura brilhante, agindo com honra em busca da justiça e do bem maior. Prendem-se aos mais altos padrões de conduta, e alguns, para melhor ou pior, segura o resto do mundo com os mesmos padrões. Muitos que juraram são dedicados a deuses leais e bom e utilizam princípios de seus deuses como a medida de sua devoção. Eles sustentam os anjos - os servos perfeitos do bem - como seus ideais, e incorporam imagens de asas angelicais em seus capacetes ou brasões.

### PRINCÍPIOS DA DEVOÇÃO

Embora as palavras exatas e restrições do Juramento de Devoção variam, paladinos deste juramento seguem esses princípios.

**Honestidade.** Não minta ou engane. Deixe sua palavra ser a sua promessa.

**Coragem.** Não tenha medo de agir, embora a cautela seja sábio.

**Compaixão.** Ajude os outros, proteja os mais fracos, e puna aqueles que os ameaçam. Tenha misericórdia com seus inimigos, mas haja com sabedoria.

**Honra.** Trate os outros com justiça, e os teus feitos honrosos serão um exemplo para eles. Faça tanto bem quanto possível, causando a mínima quantidade de dano.

**Dever.** Seja responsável por suas ações e suas consequências, proteja aqueles que foram confiados ao seu cuidado, e obedecer aqueles a quem têm autoridade sobre você.

## MAGIAS JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis listados.

## MAGIA DO JURAMENTO DA DEVOÇÃO

### Nível do Paladino

### Magia

3º	Proteção contra o Mal, Santuário
5º	Restauração Menor, Zona da Verdade
9º	Farol da Esperança, Dissipar Magia
13º	Movimento Livre, Guardião da Fé
15º	Comunhão, Coluna de Chamas

## CANALIZAR DIVINDADE

Quando você fizer este juramento no 3º nível, você ganha os seguintes duas opções de Canalizar Divindade.

**Arma Sagrada.** Como uma ação, você pode imbuir energia positiva a uma arma que você está segurando, usando o seu Canalizar Divindade. Durante um minuto, você adiciona seu modificador de Carisma nas jogadas de ataque feitas com a arma (com um bônus mínimo de 1). A arma também emite uma luz brilhante em um raio de 6 metros e 6 metros de luz fraca além disso. Se a arma não é mágica, torna-se mágica durante o efeito.

Você pode acabar com esse efeito na sua vez, como parte de qualquer outra ação. Se você não estiver mais segurando ou carregando essa arma, ou se você cair inconsciente, este efeito termina.

**Expulsar o Profano.** Como uma ação, você eleva o seu símbolo sagrado e faz uma oração censurando um infernal ou mortos-vivos, usando o seu Canalizar Divindade. Cada infernal ou morto-vivo que pode ver ou ouvir você dentro de 9 metros de você deve fazer uma teste de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, é expulso por 1 minuto ou até que ele leve algum dano.

A criatura expulsa devem gastar suas voltas tentando mover tão longe de você, pois ele deve se mover para um espaço além de 9 metros de você. Também não pode tomar as reações. Na sua ação, ele pode usar apenas a ação correr ou tentar escapar de um efeito que o impede de se mover. Se não há nenhum lugar para se mover, a criatura pode usar a ação esquiva.

## AURA DE DEVOÇÃO

A partir de 7º nível, você e criaturas amigáveis dentro de 3 metros de você não pode ser encantado enquanto estiver consciente.

No nível 18, o alcance desta aura aumenta para 9 metros.

## PUREZA DE ESPÍRITO

Começando no 15º nível, você está sempre sob os efeitos de proteção contra mal e o bem.

## NIMBUS SAGRADO

No 20º nível, como uma ação, você pode emanar uma aura de luz solar. Por um minuto, a luz brilhante emana de você em um raio de 9 metros, e luz fraca brilha 9 metros além disso.

Sempre que uma criatura inimiga invista contra você, a criatura sofre 10 de dano radiante.

Além disso, durante a duração, você tem vantagem nos testes de resistência contra magias lançadas por infernais ou mortos-vivos.

Uma vez que você usar essa habilidade, você não pode usá-lo novamente até que você termine um longo descanso.

## JURAMENTO DOS ANTIGOS

O juramento dos Antigos é tão antiga quanto a raça dos elfos e os rituais dos druidas. Às vezes chamada de cavaleiros enigmático, cavaleiros verdes, ou cavaleiros dos chifres, paladinos que juram este juramento lançam seu destino ao lado da luz na luta contra a escuridão cósmica porque amam as coisas belas e que dão vida as coisas do mundo, não necessariamente porque eles acreditam em princípios de honra, coragem e justiça. Eles adornam suas armaduras e roupas com imagens de coisas que crescem - folhas, galhadas, ou flores - para refletir seu compromisso com a preservação da vida e a luz do mundo.

## PRINCÍPIOS DOS ANTIGOS

Os princípios do juramento dos antigos foram preservados durante séculos incontáveis. Este juramento enfatiza os princípios do bem acima de quaisquer preocupações de lei ou caos. Seus quatro princípios centrais são simples.

**Acenda a luz.** Através de seus atos de misericórdia, bondade e perdão, acenda a luz da esperança no mundo, rebatendo de volta o desespero.

**Abrigue da Luz.** Onde houver o bem, beleza, amor e riso do mundo, fique contra a maldade que o engole. Onde a vida florescer, firme-se contra as forças que a tornam estéril.

**Preserve sua própria Luz.** Delicie-se com música e risos, em beleza e arte. Se você permitir que a luz morra em seu próprio coração, você não pode preservá-la no mundo.

**Seja a Luz.** Seja um farol glorioso para todos os que vivem em desespero. Deixe a luz de sua alegria e coragem brilhar em todos os seus atos.

## MAGIAS JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis listados.

## MAGIA DO JURAMENTO DOS ANTIGOS

### Nível do Paladino

### Magia

3º	Ataque Restringente, Falar com Animais
5º	Raio Lunar, Passo das Brumas
9º	Ampliar Plantas, Proteção contra Energia
13º	Tempestade Glacial, Pele Rochosa
15º	Comunhão com a Natureza, Caminhar por Árvores

## CANALIZAR DIVINDADE

Quando você tomar este juramento no 3º nível, você ganha duas opções de Canalizar Divindade.

**Fúria da natureza.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para invocar forças primordiais para iludir um inimigo. Como uma ação, você pode fazer com que vinhas espectrais brotem e alcancem uma criatura dentro de 3 metros de você, que você possa ver. A criatura deve obter sucesso em um teste de Força ou Destreza (a sua escolha) ou será contida. Enquanto restrinida pelas vinhas, a criatura repete o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos. Num sucesso, ela se liberta e as vinhas desaparecer.

**Expulsar Infel.** Você pode usar o seu Canalizar Divindade para proferir palavras antigas que são dolorosas para fadas e infernais ouvir. Como uma ação, você apresenta o seu símbolo sagrado, e cada um fadas ou demônio dentro de 9 metros de você que possa ouvir você deve fazer um teste de Sabedoria. Se fracassar, a criatura é expulsa por 1 minuto ou até que ele leve algum dano.

A criatura expulsa devem gastar suas voltas tentando mover tão longe de você, pois ele deve se mover para um espaço além de 9 metros de você. Também não pode tomar as reações. Na sua ação, ele pode usar apenas a ação correr ou tentar escapar de um efeito que o impede de se

mover. Se não há nenhum lugar para se mover, a criatura pode usar a ação esquiva.

Se a verdadeira forma da criatura estiver escondida por uma ilusão, metamorfose, ou outro efeito, a forma é revelada enquanto ele estiver expulsa

### AURA DE DEFESA

Começando no 7º nível, a antiga magia está tão ligada a você que ele forma uma defesa sobrenatural. Você e criaturas amigáveis dentro de 3 metros de você tem resistência a danos causados por magias.

No nível 18, a faixa desta aura aumenta para 9metros.

### SENTINELA IMORTAL

A partir de 15º nível, quando você cair a 0 pontos de vida e não morre, você pode escolher cair para 1 ponto de vida. Uma vez que você usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso longo.

Além disso, você não sofre com os inconvenientes da velhice, e você não pode ser envelhecido magicamente.

### CAMPEÃO ANCIÃO

No 20º nível, você pode assumir a forma de uma antiga força da natureza, assumindo uma aparência que você escolher. Por exemplo, a pele pode ficar verde ou virar uma casca - como textura, o cabelo pode se tornar arborizada ou musgo, ou pode brotar galhadas ou uma juba de leão.

Usando sua ação, você passar por uma transformação. Por um minuto, você ganha os seguintes benefícios:

- No início de cada um dos seus turnos, você recupera 10 pontos de vida.
- Sempre que você lançar uma magia que tem um tempo de execução de 1 ação, você pode lançá-la usando uma ação de bônus em seu lugar.
- Criaturas inimigas dentro de 3 metros de você tem desvantagem nos testes de resistência contra suas magias e opções de Canalizar Divindade.

Uma vez que você usar esse recurso, você não pode usá-lo novamente até que você termine um longo descanso.

## JURAMENTO DE VINGANÇA

O juramento de vingança é um compromisso solene de punir aqueles que cometem um pecado grave. Quando as forças do mal abatem aldeões indefesos, quando todo um povo se volta contra a vontade dos deuses, quando uma guilda de ladrões cresce muito violenta e poderosa, quando um dragão assola o campo - em tempos como estes, paladinos surgem e juram vingança para definir direito o que deu errado. Para estes paladinos - às vezes chamados de vingadores ou cavaleiros negros - a sua própria pureza não é tão importante quanto fazer justiça.

### PRINCÍPIOS DE VINGANÇA

Os princípios do juramento de vingança variam de acordo com o paladino, mas todos os princípios giram em torno de punir os transgressores de qualquer maneira. Paladinos que defendem esses princípios estão dispostos a sacrificar até mesmo sua própria justiça para fazer justiça àqueles que fazem o mal, de modo que os paladinos são muitas vezes neutro ou leal neutro. Os princípios fundamentais dos dogmas são brutalmente simples.

**Combate o mal maior.** Diante da escolha de lutar contra os meus inimigos jurados ou combater um mal menor. Eu escolho o mal maior.

**Sem misericórdia para os Impios.** Inimigos comuns podem ganhar a minha misericórdia, mas meus inimigos jurados não.

**Por qualquer meio necessário.** Meus escrúpulos não pode ficar no caminho de exterminar os meus inimigos.

**Restituição.** Se meus inimigos causam a ruína para o mundo, é porque eu falhei em detê-los. Devo ajudar os prejudicados por suas más ações.

### MAGIAS JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis listados.

### MAGIA DO JURAMENTO DE VINGANÇA

Nível do Paladino	Magia
3º	<i>Maldição, Marca do Caçador</i>
5º	<i>Imobilizar Pessoa, Passos das Brumas</i>
9º	<i>Velocidade, Proteção contra Energia</i>
13º	<i>Banimento, Porta Dimensional</i>
15º	<i>Imobilizar Monstro, Vidência</i>

### CANALIZAR DIVINDADE

Quando você fizer este juramento no 3º nível, você ganha duas opções de Canalizar Divindade.

**Abjurar Inimigo.** Com uma ação, você apresenta o seu símbolo sagrado e fala uma oração de denúncia, através do seu Canaliza Divindade. Escolha uma criatura a 18 metros de você, que você pode ver. Aquela criatura deve fazer uma teste de Sabedoria, a menos que seja imune a ficar assustado. Infernais e mortos-vivos têm desvantagem neste teste de resistência.

Em uma fracasso, a criatura fica assustada por 1 minuto ou até tomar qualquer dano. Embora assustada, a velocidade da criatura é 0, e não pode se beneficiar de qualquer bônus de deslocamento.

Em um teste bem sucedido, o deslocamento da criatura é reduzido pela metade por 1 minuto ou até que a criatura toma qualquer dano

**Voto de inimizade.** Como uma ação de bônus, você pode emitir um voto de inimizade contra uma criatura que você pode ver dentro de 3 metros de você, usando o seu Canalizar Divindade. Você ganha vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até que ela cai para 0 pontos de vida ou cai inconsciente.

### VINGADOR IMPLENÁVEL

No 7º nível, o seu foco sobrenatural ajuda a impedir a retirada de um inimigo. Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, você pode mover-se até a metade de seu deslocamento imediatamente após o ataque e, como parte da mesma reação. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

### ESPIRITO DE VINGANÇA

A partir de 15º nível, a autoridade com que você fala seu Voto de Inimizade lhe dá maior poder sobre o inimigo. Quando uma criatura sob o efeito de seu Voto de inimizade faz um ataque, você pode usar a sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura se ela estiver dentro do alcance.

### ANJO VINGADOR

No 20º nível, você pode assumir a forma de um vingador angelical. Usando sua ação, você passar por uma transformação. Por uma hora, você ganha os seguintes benefícios:

- Asas brotam de suas costas e lhe conceda um deslocamento de vôo de 18 metros.
- Você emana uma aura de ameaça em um raio de 30 metros. A primeira vez que qualquer criatura inimigo entra na aura ou começar seu turno lá durante uma batalha, a criatura deve ter sucesso em uma economia de Sabedoria lance ou ficar com medo de você por 1 minuto ou até tomar qualquer dano. Jogadas de ataque contra a criatura assustada tem vantagem.



## RANGER

De olhar ásperto e selvagem, um humano persegue sozinho através das sombras das árvores, caçando os orcs que ele sabe estarem planejando uma invasão em uma fazenda próxima.

Empunhando uma espada curta em cada mão, ele se transforma em um redemoinho de aço, cortando um inimigo atrás do outro.

Depois de escapar de um cone de ar congelante, uma elfa se posiciona e puxa seu arco para disparar uma flecha no dragão branco. Ignorando a onda de medo que emana do dragão, assim como o frio de seu sopro, ela manda uma flecha atrás de outras tentando encontrar uma abertura entre as grossas escamas do dragão.

Erguendo sua mão para o alto, um meio-elfo assobia para o falcão que o circunda alto no céu, chamando o pássaro de volta ao seu lado. Sussurrando instruções em élfico, ele aponta para o urso-coruja que ele tem rastreando e envia o falcão para distrair a criatura enquanto ele prepara seu arco.

Longe do alvoroço das vilas e cidades, além das cercas que circundam as mais distantes fazendas dos terrores selvagens, entre os densos conjuntos de árvores de florestas que não deixam rastros e através de largas e vazias planícies, rangers mantém sua vigilância constante.

## CAÇADORES MORTAIS

Guerreiros de locais selvagens, os rangers se especializam em caçar os monstros que ameaçam os arredores das civilizações – saqueadores humanoides, bestas e monstruosidades furiosas, terríveis gigantes e mortíferos dragões. Eles aprendem a rastrear sua presa como um predador o faz, movendo-se furtivamente pelos locais selvagens e se escondendo em arbustos e escombros. Rangers focam seu treinamento de combate em técnicas que são particularmente úteis contra seus inimigos favoritos específicos.

Gracias a sua familiaridade com locais selvagens, rangers adquirem a habilidade de conjurar magias que canalizam o poder da natureza, assim como um druida o faz. Suas magias, como suas habilidades de combate, dão ênfase para velocidade, furtividade e perseguir a caça. Os talentos e habilidades do ranger estão aprimorados com um foco mortal na árdua tarefa de proteger as fronteiras selvagens.

## AVVENTUREIROS INDEPENDENTES

Apesar de um ranger poder viver como um caçador, um guia ou rastreadores, o verdadeiro chamado de um ranger é o de defender os arredores das civilizações das investigações dos monstros e hordas de humanóides que surgem dos locais selvagens. Em alguns lugares, rangers entram para ordens secretas ou juntam forças com círculos druídicos. Muitos rangers, entretanto, são guiados quase por uma falha, sendo cientes disso, que quando um dragão ou um bando de orcs atacarem, um ranger deve ser a primeira – e possivelmente a ultima – linha de defesa.

A forte independência faz dos rangers bem adequados para se aventurar, já que eles são acostumados a viver longe dos confortos de uma cama seca ou um banho quente. Diante de aventureiros acostumados com as comodidades da cidade que lamentam e reclamam sobre as dificuldades da vida selvagem, os rangers respondem com alguma mistura de divertimento, frustração e compaixão. Mas eles logo aprendem que outros aventureiros que podem se garantir em uma luta contra os inimigos da civilização valem o incomodo extra. O povo mimado da cidade pode não saber como se alimentar ou encontrar água fresca nos locais selvagens, mas eles compensam isso de outras formas.

## CRIANDO UM RANGER

Conforme você cria seu personagem ranger, considere a natureza do treinamento que lhe deu estas capacidades em particular. Você treinou com somente um mentor, vagando por terras selvagens juntos até que você aprimorasse os caminhos de um ranger? Você abandonou seu aprendizado ou o seu mentor foi morto – talvez pelo mesmo tipo de monstro que se tornou o seu inimigo favorito? Ou talvez você aprendeu suas habilidades quando fez parte de um grupo de rangers afiliados a um círculo druídico, treinando nos caminhos místicos bem como no conhecimento selvagem. Você pode ser autodidata, um solitário que aprendeu habilidades de combate, rastreamento, e até uma conexão com a natureza através da necessidade de sobreviver em locais selvagens.

Qual é a fonte do seu ódio particular de certo tipo de inimigo? Foi um monstro que matou alguém que você amava ou destruiu sua vila natal? Ou você viu muito da destruição que estes monstros causam e se dedicou a deter suas destruições? A sua carreira de aventureiro é uma continuação do seu trabalho em proteger as fronteiras das terras selvagens, ou significante mudança? O que lhe fez se juntar a um grupo de aventureiros?

Você achou um desafio ensinar a novos aliados os caminhos da vida selvagem, ou você se contenta com o fim da solidão que eles oferecem?

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um ranger rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, faça Destreza ser o seu maior valor de habilidade, seguido por Sabedoria (Alguns rangers que focam em combate com duas armas fazem de Força seu maior valor ao invés de Destreza). Segundo, escolha o background forasteiro

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como ranger, você terá as seguintes características de classe.

### PONTOS DE VIDA

*Dado de vida:* 1d10 por nível de monge

*Pontos de vida no 1º nível:* 10 + modificador de constituição

*Pontos de vida a cada nível subsequente:* 1d10 (ou 6) + modificador de constituição por nível após o primeiro nível

### PROFIÇÕES

**Armaduras:** Armaduras leves e médias, escudos.

**Armas:** Armas simples, Armas simples

**Kit de Ferramentas:** nenhum

**Testes de resistência:** Força, Destreza

**Perícias:** Escolha três entre Adestramento Animal, Atletismo, Furtividade, Intimidação, Intuição, Natureza, Percepção e Sobrevivência

### EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu background:

(a) brunea ou (b) corselete de couro

(a) duas espadas curtas ou (b) duas armas simples

(a) um kit de mazmorra ou (b) um kit de exploração

Um arco longo e uma aljava com 20 flechas

## RANGER

Nível	Bônus de Proficiência	Habilidades
1º	+2	Inimigo Favorito, Explorador Natural
2º	+2	Estilo de Luta, Conjurador
3º	+2	Arquétipo de Ranger, Consciência Primitiva
4º	+2	Melhoria de Atributo
5º	+3	Ataque Extra
6º	+3	Inimigo Favorito, Melhoria Explorador Natural
7º	+3	Habilidade Arquétipo de Ranger
8º	+3	Melhoria de Atributo, Passo Terrestre
9º	+4	—
10º	+4	Melhoria Explorador Natural, Esconder-se em Plena Vista
11º	+4	Habilidade Arquétipo de Ranger
12º	+4	Melhoria de Atributo
13º	+5	—
14º	+5	Melhoria Inimigo Favorito, Desaparecer
15º	+5	Habilidade Arquétipo de Ranger
16º	+5	Melhoria de Atributo
17º	+6	—
18º	+6	Sentidos Selvagens
19º	+6	Melhoria de Atributo
20º	+6	Exterminador de Inimigo

### SLOT DE MAGIA POR CÍRCULO DE MAGIA

Magias Conhecidos	1º	2º	3º	4º	5º
—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—
3	3	—	—	—	—
3	3	—	—	—	—
4	4	2	—	—	—
4	4	2	—	—	—
5	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	2	—	—
6	4	3	2	—	—
7	4	3	3	—	—
7	4	3	3	—	—
7	4	3	3	—	—
8	4	3	3	1	—
8	4	3	3	1	—
8	4	3	3	1	—
9	4	3	3	2	—
9	4	3	3	2	—
10	4	3	3	3	1
10	4	3	3	3	1
10	4	3	3	3	1
11	4	3	3	3	2
11	4	3	3	3	2

## INIMIGO FAVORITO

Começando no 1º nível, você tem uma experiência significante em estudar, rastrear, caçar e até se comunicar com certo tipo de inimigo.

Escolha um tipo de inimigo favorito: aberrações, bestas, celestiais, constructos, dragões, elementais, fadas, infernais, gigantes, monstruosidades, limos, plantas ou mortos vivos. Alternativamente, você pode selecionar duas raças de humanoides (como gnolls ou orcs) como seus inimigos favoritos.

Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, bem como em testes de Inteligência para recordar informações sobre eles.

Quando você ganha essa característica, você também aprende um idioma da sua escolha que seja falado pelos seus inimigos favoritos, se eles falarem algum.

Você escolhe mais um inimigo favorito, bem como um idioma associado, no 6º e 14º nível. Conforme você ganha níveis, suas escolhas devem refletir os tipos de monstros que você encontrou em suas aventuras.

## EXPLORADOR NATURAL

Você é particularmente familiarizado com um tipo de ambiente natural e é hábil em viajar e sobreviver em tais regiões. Escolha um tipo de terreno favorito: árticos, litorâneos, desertos, florestas, planícies, montanhas, pântanos ou o Subterrâneo. Quando você fizer um teste de Inteligência ou Sabedoria relacionado ao seu terreno favorito, seu bônus de proficiência é dobrado se você estiver usando uma perícia na qual seja proficiente.

Quando viajando por uma hora ou mais em seu terreno favorito, você ganha os seguintes benefícios:

- Terreno difícil não reduz o tempo de viagem do grupo.
- Seu grupo não pode ficar perdido, exceto por meios mágicos.
- Mesmo quando você estiver engajado em outra atividade enquanto está viajando (como vasculhando, navegando ou rastreando) você continua alerta ao perigo.
- Se você estiver viajando sozinho, você pode se mover furtivamente com deslocamento normal.
- Quando você vasculha, você encontra o dobro de comida que normalmente encontraria.
- Quando estiver rastreando outras criaturas, você também descobre exatamente quantos são, seus tamanhos e há quanto tempo atrás eles passaram pela área.

Você escolhe um terreno favorito adicional no 6º e 10º nível.



## ESTILO DE LUTA

No 2º nível, você adota um estilo particular de luta conforme você se especializa. Escolhe uma das seguintes opções. Você não pode pegar uma opção de Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se mais tarde você puder escolher novamente.

### ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus para rolagens de ataques que você faça com arma à distância.

### DEFESA

Enquanto você estiver vestindo armadura, você ganha +1 de bônus na CA.

### DUELO

Quando você estiver usando uma arma corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas rolagens de dano com aquela arma.

### LUTA COM DUAS ARMAS

Quando você estiver lutando com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade ao dano do segundo ataque.

### CONJURADOR

Quando você alcançar o 2º nível, você terá aprendido a usar a essência mágica da natureza para conjurar magias, assim como um druida o faz. Veja o capítulo 10 para regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias do ranger.

### ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela do Ranger mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma destas magias, você deve gastar um espaço do nível da magia ou maior. Você recupera todos os espaços de magia gastos quando terminar um descanso longo.

Por exemplo, se você souber a magia de 1º nível *enfeitiçar animal* e tem espaços de magia disponíveis de 1º e 2º nível, você pode conjurar *enfeitiçar animal* usando ambos os espaços.

### MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível de sua escolha da lista de magias de ranger.

A coluna de Magias Conhecidas da tabela do Ranger mostra quando você aprende mais magias de ranger de sua escolha. Cada uma destas magias deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia. Por exemplo, quando você alcança o 5º nível na sua classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você ganhar um nível nesta classe, você pode escolher uma das suas magias de ranger conhecidas e trocar ela por outra magia da lista de magias de ranger, a qual também deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magias.

### HABILIDADE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade de conjuração para suas magias de ranger, já que a sua magia baseia-se em sua sintonia com a natureza. Use sua Sabedoria sempre que uma magia se referir a sua habilidade de conjuração. Além disso, use o seu modificador de Sabedoria quando estiver estabelecendo a CD do teste de resistência para uma magia de ranger que você conjurar e quando fizer uma rolagem de ataque com uma.

**CD do Teste de Resistência** = 8 + seu bônus de proficiência  
+ seu modificador de Sabedoria

**Modificador de ataque** = Bônus proficiência + modificador de Sabedoria

## ARQUÉTIPO DE RANGER

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforça em atuar: Caçador ou Mestre das Bestas, ambos detalhados no fim das descrições da classe. Sua escolha lhe garante características no 3º nível e novamente no 7º, 11º e 15º nível.

## CONSCIÊNCIA PRIMITIVA

Começando no 3º nível, você pode usar sua ação e gastar um dos seus espaços de magia para focar sua consciência em uma região ao seu redor. Por 1 minuto por nível do espaço de magia gastos, você pode sentir se um dos seguintes tipos de criaturas está presentes até 1,5 quilômetros de você (ou até 9,5 quilômetros se você estiver no seu terreno favorito): aberrações, celestiais, dragões, elementais, fadas, infernais e mortos vivos. Esta característica não revela a localização da criatura ou a quantidade.

## MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcançar o 4º nível, e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade de sua escolha em 2 ou pode aumentar dois valores de habilidade de sua escolha em 1. Como sempre, você não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20 usando esta característica.

## ATAQUE EXTRA

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você usar a ação de Ataque no seu turno.

## PASSO TERRESTRE

Começando no 8º nível, mover através de terreno difícil não mágico não lhe custa deslocamento extra. Você pode também passar através de plantas não mágicas sem andar mais devagar por elas e sem tomar dano delas se elas tiverem espinhos, pontas, ou perigos similares.

Além disso, você tem vantagem nos testes de resistência contra plantas que são magicamente criadas ou manipuladas para impedir o movimento, como aquelas criadas pela magia constrição.

## ESCONDER-SE EM PLENA VISTA

Começando no 10º nível, você pode gastar 1 minuto criando uma camuflagem para você. Você precisa ter acesso a lama fresca, sujeira, plantas, fuligem e outros materiais com os quais irá criar sua camuflagem natural.

Uma vez que estiver camuflado desta forma, você pode tentar se esconder ao posicionando-se contra uma superfície sólida, como uma árvore ou parede, que seja pelo menos tão alta e larga quanto você. Você ganha um bônus de +10 nos teste de Destreza (Furtividade) contanto que você permaneça lá sem se mover ou fazer ações. Uma vez que você se move ou faça uma ação ou reação, você precisa se camuflar novamente para ganhar este benefício.

## DESAPARECER

Começando no 14º nível, você pode usar Esconder como uma ação bônus no seu turno. Você também não pode ser rastreado por meios não mágicos, a menos que você escolha deixar um rastro.

## SENTIDOS SELVAGENS

No 18º nível, você ganha sentidos além dos naturais que o ajudam a lutar contra criaturas que não pode ver. Quando você ataca uma criatura que não pode ver, sua incapacidade de ver não lhe impõe desvantagem na rolagem de ataque contra ela.

Você também está consciente da localização de qualquer criatura invisível a até 9 metros de você, contanto que a criatura não esteja escondida de você e você não esteja cego ou surdo.

## EXTERMINADOR DE INIMIGO

No 20º nível, você se torna um incomparável caçador de seus inimigos. Uma vez em cada um de seus turnos, você pode adicionar o seu modificador de Sabedoria nas rolagens de ataque ou rolagens de dano de um ataque que você faça contra um dos seus inimigos favoritos. Você pode escolher usar esta característica antes ou depois da rolagem, mas antes de quaisquer efeitos da rolagem ser aplicado.

## ARQUÉTIPOS DE RANGER

O ideal de um ranger tem duas expressões clássicas: o Caçador e o Mestre das Bestas.

### CAÇADOR

Desempenhar o arquétipo do Caçador significa aceitar seu lugar como uma barreira entre a civilização e os terrores dos lugares selvagens. Conforme você avança no caminho do Caçador, você aprende técnicas especializadas para lutar contra as ameaças que encontra, desde furiosos ogros e hordas de orcs até furiosos gigantes e temíveis dragões.

### PRESA DO CAÇADOR

No 3º nível, você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

**Matador de Colossos.** Sua insistência pode por abaixo o mais poderoso dos adversários. Quando você acerta uma criatura com um ataque com arma, a criatura leva um dano extra de 1d8 se estiver abaixo de seus pontos de vidas máximos. Você só pode causar esse dano extra uma vez por turno.

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

**Destruidor de Horda.** Uma vez em cada um de seus turnos quando você fizer um ataque com arma, você pode fazer outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a 1,5 metros do alvo original e dentro do alcance da sua arma.

## TÁTICAS DEFENSIVAS

No 7º nível, você ganha uma das seguintes características a sua escolha.

**Escapar da Horda.** Ataques de oportunidade conta você são feitos com desvantagem.

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

**Vontade de Aço.** Você tem vantagem contra testes de resistências contra ser amedrontado.

## ATAQUE MÚLTIPO

No 11º nível, você ganha uma das seguintes características a sua escolha.

**Rajada.** Você pode usar uma ação para fazer um ataque a distância contra qualquer número de criatura dentro de 3 metros de um ponto que você possa ver dentro do alcance da sua arma. Você deve ter munição para cada alvo, como sempre, e você faz uma rolagem de ataque separada para cada um dos alvos.

**Ataque Redemoinho.** Você pode usar sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra qualquer número de criatura dentro de 1,5 metros de você, com uma rolagem de ataque separada para cada um dos alvos.

## DEFESA SUPERIORA DO CAÇADOR

No 15º nível, você ganha uma das seguintes características a sua escolha.

**Evasão.** Você pode se esquivar agilmente fora do caminho de certas áreas de efeito, como um sopro flamejante de um dragão vermelho ou a magia relâmpago. Quando você estiver sujeito a um efeito que permita você fazer um teste de resistência de Destreza para tomar somente metade do dano, você ao invés disso não toma dano se obter sucesso no teste de resistência, e somente metade se você falhar.

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

**Esquiva Sobrenatural.** Quando um atacante que você possa ver lhe acertar com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano do ataque contra você.

## MESTRE DAS BESTAS

O arquétipo de Mestre das Bestas incorpora uma amizade entre as raças civilizadas e as bestas do mundo. Alinhados em foco, bestas e rangers funcionam como um para combater os monstruosos inimigos que ameaçam civilizações bem como as terras selvagens. Incorporar o arquétipo de Mestre das Bestas significa um comprometimento a este ideal, trabalhando em conjunto com um animal como seu companheiro e amigo.

## COMPANHEIRO DO RANGER

No 3º nível, você ganha uma besta companheira que se junta a você em suas aventuras e é treinada para lutar ao seu lado. Escolha uma esta que não seja maior que Médio e que tenha um nível de desafio de  $\frac{1}{4}$  ou menos (apêndice D apresenta estatísticas para o falcão, mastim, e pantera como exemplos). Adicione o seu bônus de proficiência a CA da besta, rolagens de ataque e rolagens de dano, bem como a quaisquer testes de resistência e perícias em que ela seja proficiente. Seus pontos de vida máximos são iguais aos seus pontos de vida máximos ou quatro vezes o seu nível de ranger, o que for maior.

A besta obedece a seus comandos da melhor forma que puder. Ela tem seus turnos na sua iniciativa. No seu turno, você pode verbalmente comandar a besta para onde se mover (nenhuma ação é necessária da sua parte). Você pode usar sua ação para verbalmente comandar ela para usar a ação de Atacar, Correr, Desengajar, Esquivar ou Ajudar. Uma vez que você tenha a característica de Ataque Extra, você pode fazer um ataque quando você comandar a besta para fazer uma ação de Ataque.

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

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

## TREINAMENTO EXCEPCIONAL

Começando no 7º nível, em qualquer um dos seus turnos quando a sua besta companheira não atacar, você pode usar uma ação bônus para comandar a besta para fazer uma ação de Correr, Desengajar, Esquivar ou Ajudar neste turno.

## FÚRIA BESTIAL

Começando no 11º nível, sua besta companheira pode fazer dois ataques quando você a comanda para usar a ação de Ataque.

## COMPARTILHAR MAGIA

Começando no 15º nível, quando você conjurar uma magia que tenha você como alvo, você também pode afetar sua besta companheira com a magia se a besta estiver a 9 metros de você.