



# VIVA PARA CONTAR A HISTÓRIA

TÁTICAS DE COMBATE PARA JOGADORES DE DUNGEONS & DRAGONS

KEITH AMMANN

AUTOR DE

*Os monstros sabem o que fazem*

EXCELSI R  
BOOK ONE





# VIVA PARA CONTAR A HISTÓRIA

---

TÁTICAS DE COMBATE PARA JOGADORES  
DE DUNGEONS & DRAGONS

---

KEITH AMMANN

SÃO PAULO  
2021

**EXCELSIOR**  
BOOK ONE

© 2020 Keith Ammann

*Live to Tell the Tale: Combat Tactics for Player Characters*

© 2021 by Book One

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998.

Nenhuma parte desta publicação, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros.

Primeira edição original: julho de 2020

*Este livro não é autorizado pela ou afiliado à Wizards of the Coast LLC*

**Ilustração de capa:** Lily Pressland

**Ilustrações de miolo:** Jonathan Elliott, Thomas Andrea Fummo, Chukwudi Nwaefulu, Aviv Or e Emily K. Smith

**Mapas de batalha:** Keith Ammann

**Design original:** Michelle Marchese

**Tradução:** Leonardo Alvarez

**Preparação:** Jana Bianchi

**Revisão:** Bruno Müller e Guilherme Summa

**Arte, adaptação e diagramação:** Francine C. Silva

**Impressão:** COAN

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Angélica Ilacqua CRB-8/7057

A539v Ammann, Keith

Viva para contar a história: táticas de combate para jogadores de Dungeons & Dragons / Keith Ammann; tradução de Leonardo Alvarez. – São Paulo: Excelsior, 2021.

224 p.: il.

eISBN ISBN 978-65-87435-21-3

Título original: *Live to tell the tale: Combat Tactics for Player Characters*

I. Dungeons and dragons (Jogo) - Manuais, guias, etc. I. Título  
II. Alvarez, Leonardo

CDD 793.93

# ÍNDICE

## INTRODUÇÃO

### PARTE UM: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E PAPÉIS DE COMBATE

Compreendendo os valores de atributo

Compreendendo curvas de atributo

Classes e papéis

Raças não importam (muito)

Identificando papéis de combate: exemplos

Talentos e papéis

### PARTE DOIS: TÁTICAS EM AÇÃO

Compreendendo combinações táticas

Compreendendo a economia de ações

Compreendendo ataques de oportunidade

Compreendendo vantagem e desvantagem

Compreendendo condições

### PARTE TRÊS: DESEMPENHANDO O SEU PAPEL

Composição do grupo e posicionamento

Esperem: preparar ações

Agindo furtivamente: as ações de Procurar e Esconder-se

“Plano B”: as ações de Esquivar, Correr e Desengajar

Administrando recursos entre descansos

Magias e espaços de magia

Táticas de classes

Talentos e escolhas

Combate montado

## **PARTE QUATRO: TÁTICAS NA PRÁTICA**

[Um grupo de 1º nível](#)

[Um grupo de 5º nível](#)

[Um grupo de 9º nível](#)

[Um grupo de 15º nível](#)

## **AGRADECIMENTOS**

## INTRODUÇÃO

“Ovulto no meio da trilha se revela ser a carcaça de um jumento morto, com os alforjes abertos. Enquanto vocês os vasculham para ver se algo foi deixado para trás, uma saraivada de flechas zumbe na sua direção, vinda de todos os lados. Uma delas acerta Lennie, causando 8 pontos de dano; outra é bloqueada por sua cota de malha. Uma acerta Daria, causando 3 pontos de dano. E outra acerta George, que cai inconsciente depois de receber 8 pontos de dano. Olhando ao redor, na direção de onde as flechas vieram, vocês avistam vários goblins segurando arcos e se movendo rapidamente pela floresta, sorrindo. Tão logo vocês os veem, eles correm para trás das árvores, saindo novamente de vista. Daria, você imagina ter ouvido um deles a oeste da sua posição, mas a folhagem é muito densa para que veja com clareza. Lennie, você não escuta nada; Áine e Tolmac estão longe demais. Juguem iniciativa... Certo! Daria, você age primeiro.”

[pausa]

“O que eu faço?”

A quinta edição de Dungeons & Dragons é uma versão muito simplificada do clássico RPG de fantasia, construída sobre os “três pilares” de exploração, interação social e combate. Mesmo tendo eliminado muito da complexidade desnecessária (na minha opinião) e do superdetalhamento das edições anteriores, tornando-se uma entrada muito mais acessível para jogadores sem experiência prévia com RPG, ela ainda pode ser um tanto desafiadora no início. Afinal de contas, é um jogo onde só o *Player’s Handbook: Livro do Jogador* tem por volta de trezentas páginas; mesmo entusiastas de jogos de tabuleiro raramente se deparam com regras que se estendem por mais de oito páginas.

Um jogo de RPG é como um teatro de improviso, com uma plateia composta por você e seus colegas jogadores. Há muito espaço para criatividade e imaginação, heroísmo, humor, clichês bobos e subversões desses clichês. As regras formam o palco sobre o qual jogadores e Mestre

improvisam, definindo alguns limites em torno do que personagens jogadores – além de personagens não jogadores e monstros – podem ou não fazer. Mesmo com esses limites, as opções disponíveis para os jogadores são vastas. Às vezes, até demais.

Exploração não é difícil de entender. Normalmente, há um gancho, um MacGuffin<sup>1</sup>, alguma pessoa, algum lugar ou objeto a ser encontrado, ou algum evento misterioso que precisa ser explicado. E há uma localidade – florestas, ruínas, cavernas, uma masmorra, uma fortaleza, um templo, um vilarejo ou uma cidade ao estilo quase medieval –, onde a busca ocorre. Você vasculha o lugar, encontra uma pista e vai atrás da próxima. A maior parte das pessoas já sabe como fazer isso: curiosidade e intuição normalmente bastam, e o raciocínio dedutivo preenche as lacunas.

A interação social pode ser complicada, principalmente para jogadores que não tenham o hábito de improvisar. Algumas conversas podem ficar travadas quando os jogadores se mantêm muito distantes de seus personagens, falando não na primeira, mas na terceira pessoa, e fazendo pausas depois de cada resposta de um PNJ para discutir com seus companheiros o que dizer ou perguntar em seguida (Mestres mais irreverentes às vezes reagem a isso dizendo, na voz do PNJ, algo como “Ei, eu estou aqui!”).

Superar esse problema, no entanto, requer apenas uma noção da voz e das motivações do seu personagem e de uma certa disposição para imergir no cenário. Além dessas duas coisas, interações sociais em D&D não são diferentes de interações sociais da vida real: consistem em conversas amigáveis, saudações, insultos, provocações, ameaças, piadas, gracejos, súplicas, humilhações, blefes, mentiras, barganhas, escambos, apostas, pedidos de favores, ofertas de comida ou bebida, troca de presentes e por aí vai.

O combate, porém, é realmente desafiador, por vários motivos. Primeiro porque, em D&D, ele é muito mais guiado por regras do que a exploração e as interações sociais. Segundo porque poucos de nós, jogadores ou DMs, temos experiência com combate armado na vida real. Terceiro, as mídias que crescemos consumindo não oferecem muitas explicações sobre as decisões que as pessoas tomam enquanto lutam: tudo o que podemos dizer é que elas avançam uma em direção à outra, balançando e chocando as armas,

até que o “melhor” combatente acerte um golpe definitivo. E quarto porque, se fizer besteira, seu querido personagem pode morrer e você não vai mais poder jogar com ele. *O Senhor dos Anéis* seria uma história terrivelmente desanimadora se os Espectros do Anel tivessem assassinado Frodo no Topo-do-Vento e Sam, Merry, Pippin e Aragorn precisassem seguir sem ele, chamando alguém aleatório em uma taverna qualquer para completar o grupo.

Ao contrário do que se pensa, nós Mestres não queremos matar os personagens dos jogadores. Queremos atingir um equilíbrio, confrontando-os com ameaças perigosas o bastante para gerar aquela sensação de alívio quando superadas. Queremos ser duros, mas justos.

Mas também queremos que esses encontros sejam interessantes. Monstros burros são entediantes, e são muito parecidos uns com os outros. Eu escrevi *Os monstros sabem o que estão fazendo* para ajudar outros DMs a dar mais sabor e sofisticação a seus encontros de combate, descobrindo comportamentos únicos a cada monstro através da análise de seus atributos e de suas características. Mas existe uma armadilha aí: monstros muito sofisticados podem se provar surpreendentemente mortais para personagens não tão sofisticados que os encontrem.

É por isso que escrevi este guia de táticas de combate para jogadores. Soltei uma horda de monstros espertos e altamente evoluídos no mundo de D&D. Nada mais justo do que dar a você, jogador, as ferramentas para resistir. E viver.

Na parte um, começo pelo básico: os seis valores de atributo e o que eles representam dentro do jogo.

Depois, sigo para as “curvas de atributo”, conceito que desenvolvi enquanto escrevia *Os monstros sabem o que estão fazendo* para determinar o estilo de luta de um monstro a partir de seus valores de atributo. Se você é um jogador novato, provavelmente já está sobrecarregado com todos os termos que precisa aprender, então peço desculpas por acrescentar mais alguns. Ao fazer isso, meu objetivo é lhe ajudar a compreender qual função seu personagem deveria desempenhar, por assim dizer, quando estiver em um encontro de combate. Você também pode pensar nisso como um arquétipo de combate para seu personagem ao estilo Myers-Briggs – só que no lugar de classificá-lo como introvertido ou extrovertido, vejo características como optar por combater a curta ou longa distância, ter

mobilidade alta ou tender a se movimentar pouco, depender mais de armas ou de magias, e procurar evitar ou absorver dano.

Em seguida, analiso todas as classes de personagem, observando quais valores de atributo são mais importantes para cada uma e quais papéis lhe cabem melhor em um combate. Se já tiver pensado em uma classe específica para seu personagem, não precisa ler tudo, só o trecho que se aplica a você.

Dou apenas uma pincelada sobre raças, uma vez que elas não adicionam quase nada em termos táticos, com exceção do deslocamento. Mas se seu DM permitir a opção “traços raciais alternativos” para humanos (*Player’s Handbook: Livro do Jogador*, capítulo 2), que dá acesso aos “talentos” – habilidades que representam dons ou treinamento especializado – a personagens de 1º nível, você provavelmente vai querer conferir a seção seguinte, onde identifico aqueles que funcionam particularmente bem em vários papéis de combate.

Na parte dois, analiso a natureza das táticas no D&D. Assim como no xadrez, uma tática é um truque no qual se pode confiar, que se aproveita das regras e de como elas interagem para garantir algum benefício. Em D&D, uma tática pode lhe dar uma chance maior de acertar ou de causar maior dano, a liberdade de fazer mais coisas no seu turno ou um ataque oportuno contra um oponente em fuga. Ou então, pode conceder um desses benefícios a um personagem jogador aliado. Como dizemos no meu grupo de D&D, trabalho em equipe é o trabalho dos sonhos!

A parte três é sobre escolhas. Se tem uma coisa capaz de travar uma sessão de D&D mais que qualquer outra é a “paralisia por análise” – aquela sensação comum de ter muitas opções seguida pela preocupação de não escolher errado. Por essa razão, é importante dividir essas escolhas entre decisões de abordagem e decisões situacionais. Isto é, há algumas decisões que você pode tomar fora da sessão de jogo para não precisar mais pensar nelas, a menos que elas claramente não estejam funcionando, e outras que devem ser feitas no calor do momento.

Decisões de abordagem normalmente dependem dos atributos do seu personagem, das suas características de classe e do seu papel no combate. Por exemplo, se estiver jogando com um druida de 2º nível com Forma Selvagem, você pode optar por sempre adotar a forma de um lobo e,

enquanto estiver nessa forma, sempre atacar oponentes adjacentes ao guerreiro do grupo com o objetivo de aproveitar a vantagem garantida pela característica Táticas de Grupo. Assim que tiver tomado a decisão de abordagem, não precisará mais pensar nisso quando chegar seu próximo turno. Se em algum momento quiser reavaliar essa escolha, você poderá fazê-lo *entre* encontros de combate, e não durante um deles.

Decisões situacionais podem ser influenciadas por conta de fatores como você estar ferido ou cercado, estar em um terreno especialmente favorável ou desfavorável, ou estar engajado com criaturas inteligentes que possam estar abertas a negociação. Não tem como tomar essas decisões antes de um encontro de combate, mas você pode determinar de antemão *critérios* para elas. Por exemplo, se estiver jogando com um mago com meia dúzia de magias, você pode decidir que irá conjurar *mísseis mágicos* sempre que puder ver dois oponentes dentro do alcance, ou que irá conjurar *onda trovejante* se, e somente se, um oponente se aproximar e ficar a 1,5 metro de distância. Assim não é preciso pensar em cada uma das possibilidades – apenas ver quais critérios são atendidos.

Como personagens de classes diferentes precisam tomar decisões diferentes em combate, volto e analiso cada uma delas com mais detalhes, com ênfase nas características de classe. Além disso, tento destilar a essência das classes, em cada subtítulo, como um guia de tomada de decisões. Por exemplo, jogadores de ladrões devem, a cada turno, se perguntar “Como posso me posicionar para um Ataque Furtivo?”. Jogadores de clérigos devem se perguntar “Como posso ajudar quem precisa mais?”. Jogadores de monge, por sua vez, devem se perguntar “Como posso usar ao máximo minha economia de ações?”. Assim como na parte um, você só precisa ler a seção relativa à sua própria classe de personagem.

Por fim, na parte quatro, apresento quatro possíveis casos como exemplo: cinco personagens de 1º nível enfrentando goblins ardilosos em uma floresta fechada; cinco personagens de 5º nível lutando contra um único e poderoso oponente, um gigante de gelo, com algumas criaturas oportunistas complicando as coisas; seis personagens de 9º nível combatendo uma horda de mortos-vivos sem um clérigo para expulsá-los; e cinco personagens de 15º nível perseguindo um dragão negro adulto até seu covil, apenas para descobrir que ele não está sozinho.

Quero ressaltar que esses personagens não foram criados de forma otimizada. Alguns jogadores gostam de espremer o sistema para obter todas as vantagens possíveis enquanto criam seus personagens. Chamamos isso de “minimax”: minimizar cada desvantagem e maximizar cada vantagem. Um jogador minimax nem sonharia em criar um elfo ou pequenino guerreiro, por exemplo, sendo que pode criar um anão da montanha guerreiro e aplicar bônus raciais de +2 em Força e Constituição. Se é assim que você gosta de jogar, não vou julgar. Mas este guia não fala sobre isso.

Pessoalmente, eu me vejo mais próximo do estereótipo do jogador que gosta de desafios de interpretação, atraído por conceitos legais e inclinado a subverter tropos. E algumas vezes tenho alguma ideia boba na cabeça (“Micklehast, o Furioso, pequenino bárbaro – ele não é forte, mas está muito, *muito* irritado”) e tenho de ver até onde consigo levar. Mas mesmo um conceito de personagem doido como Micklehast – se você quiser jogar com ele uma campanha inteira – precisa ser *viável*.

Por sorte, para se alcançar algo assim, não é necessário otimizar seus atributos – basta otimizar seu comportamento. E é sobre isso que este guia fala: sobre extraír o máximo possível de qualquer personagem ao qual você esteja apegado no momento.

## JOGANDO O STARTER SET OU O ESSENTIALS KIT?

Se você é um jogador novato sendo introduzido ao jogo através do *Starter Set – Kit Introdutório de D&D (A mina perdida de Fandelver)* ou do *Essentials Kit (Dragon of Icespire Peak)*<sup>2</sup>, provavelmente está utilizando um conjunto de regras resumido com o objetivo de apresentar as mecânicas básicas da quinta edição para novos jogadores sem sobrecarregá-los com muitas opções. Como resultado, muitas das raças, classes e subclasses descritas neste livro (especialmente em “Táticas das Classes”, na parte três) serão as que você ainda não encontrou, e pode demorar mais um tempo para encontrar. Além disso, você provavelmente também não está usando os talentos.

Sem crise! Você não vai perder nada se pular as referências a elementos que não são parte das regras básicas que está usando com seu grupo. Todas essas informações continuarão lá, quando você adquirir o

*Player's Handbook: Livro do Jogador* (e talvez o *Xanathar's Guide to Everything*<sup>3</sup>) e começar a tomar vantagem de um maior leque de opções disponíveis. Nesse meio-tempo, concentre-se nas partes um e dois, nas primeiras sete seções da parte três e no exemplo de encontro de 1º nível da parte quatro.

Se você estiver jogando o *Essentials Kit*, pode ser que esteja usando uma regra adicional às que a maior parte dos jogadores usam: parceiros. Com essa regra opcional, seu personagem pode ser acompanhado por um outro, controlado por você ou pelo Mestre, e que lhe ajuda durante o jogo. Se ele estiver sob seu controle, faça com que um parceiro guerreiro atue na linha de frente (veja “Compreendendo Curvas de Atributo”, na parte um) e que um conjurador atue como magiatirador, mesmo que ele seja um curandeiro e não um mago.

Um parceiro especialista pode ser complexo, já que suas características e ações não batem muito com seus valores de atributo. Faça-o agir como um escaramuçador, mas um que favoreça o arco em vez da espada, e que prefira arremessar uma adaga em vez de usá-la para apunhalar. No 1º nível, em vez de ficar e lutar, um parceiro especialista deveria Desengajar e fugir do combate de proximidade (corpo a corpo, em oposição a arremessar armas ou disparar de longe). Do 2º nível em diante, se ele estiver engajado no corpo a corpo, faça-o usar Ação Artilosa para Desengajar no final de seu turno, depois de atacar.

Termo usado para se referir a algum elemento que não serve para nada além de avançar a história. (N.E.)

Ainda sem tradução no Brasil. (N.E.)

*Idem.*

## PARTE UM

# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E PAPÉIS DE COMBATE

### COMPREENDENDO OS VALORES DE ATRIBUTO

Um dos primeiros passos na criação de um personagem de D&D é escolher seus valores de atributo. Ter uma ideia clara sobre o significado e funcionamento de cada atributo ajuda muito.

**Força** é, antes de tudo, o atributo usado para causar dano em combate de proximidade (ou corpo a corpo). De forma secundária, é o atributo usado para resistir a ser agarrado ou empurrado, seja no mano a mano, por criaturas com tentáculos ou por magias como *emaranhar*, *lufada de vento* e *telecinesia*.

**Destreza** é o atributo usado para evitar sofrer dano e para causar dano em combate à distância ou usando armas com acuidade. Ele influencia na ordem do combate (aqueles com Destreza alta passam na frente dos que têm Destreza baixa), determina a perícia Furtividade e é o atributo usado em salvaguardas para esquivar de projéteis mágicos e efeitos explosivos.

**Constituição** é o atributo de absorção de dano. Ele contribui para os pontos de vida de um personagem e é usado como atributo das salvaguardas para resistir a venenos, doenças e magias que afetem a fisiologia do alvo.

**Inteligência** é importante para os magos, já que é seu atributo de conjuração: determina o número de magias que eles podem preparar, as chances de acertarem um ataque mágico e a dificuldade dos oponentes em resistir aos feitiços.

**Sabedoria** é o atributo usado nas salvaguardas contra efeitos que deixem o personagem enfeitiçado ou debilitado por meios mágicos. Também é o atributo de conjuração de clérigos, druidas e guardiões e determina a perícia Percepção, que se opõe à Furtividade.

**Carisma** é importante para bardos, paladinos, feiticeiros e bruxos, porque é seu atributo de conjuração. Também determina os valores de Enganação, Intimidação e Persuasão, perícias de interação social que podem ser usadas em combate para fazer com que um oponente se renda (ainda que jogadores e DMs não utilizem essa opção com frequência).

Os atributos Destreza, Constituição e Sabedoria são, algumas vezes, chamados de “os três grandes”, porque a esmagadora maioria de magias cujos efeitos podem ser resistidos requer salvaguarda de um desses atributos. Se olhar as proficiências em salvaguardas de cada classe, você vai notar que elas sempre envolvem um dos “três grandes” atributos e um dos demais. Isso é intencional.

O *Player’s Handbook: Livro do Jogador* permite que jogadores criem personagens escolhendo seus valores de atributo (antes de aplicar modificadores raciais) de uma entre três maneiras:

- Distribuindo os valores padrão de 15, 14, 13, 12, 10 e 8 a cada um dos seis atributos.
- Escolhendo os próprios valores através da distribuição de um número fixo de pontos (valores 14 e 15 custam um pouco mais; valores mais altos não podem ser comprados).
- Jogando 4d6 e somando os três maiores valores, descartando o menor. Fazendo isso seis vezes, e então distribuindo os números entre os seis atributos (eu chamo de “método do Só Se Vive Uma Vez”). Este método gera mais variação que os outros dois, já que você pode obter valores de atributo acima de 15 – assim como valores abaixo de 8.

Para ser eficiente em combate, cada personagem jogador deve conseguir causar mais dano do que sofre. Desta forma, você deve decidir qual será o atributo ofensivo primário (Força, Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) e qual será o atributo defensivo primário (Destreza ou Constituição) de seu PJ, e depois distribuir entre eles os dois maiores valores (Sabedoria também pode ser considerada como um atributo defensivo – mas, diferente de Destreza e de Constituição, funciona apenas contra manipulação social ou mágica, não contra dano de ataques ou magias).

Se o atributo ofensivo principal de seu personagem for um atributo mental, ele vai depender de conjuração para causar o grosso do dano. Se for

Força, vai contar mais com armas corpo a corpo; se for Destreza, vai depender mais de armas à distância ou com acuidade (armas com acuidade são armas de combate corpo a corpo que permitem o uso de Destreza, em vez de Força, para determinar as chances de acerto e o dano causado).

Se o atributo defensivo primário for Destreza, ele deve se esforçar para evitar ser atingido. A Destreza alta vai aprimorar a Classe de Armadura se ele estiver sem armadura ou usando armadura leve, mas não se usar uma armadura pesada. Com armaduras médias, só se beneficiará de uma Destreza de 15 ou menos; qualquer valor mais alto não fará diferença. Se o atributo defensivo primário do seu PJ for Constituição, você não precisa se preocupar tanto quando ele for atingido, e poderá usar qualquer armadura que desejar, contanto que tenha a proficiência necessária.

Concentrar pontos tanto em Destreza quanto em Constituição resultará em um PJ difícil de matar, mas que também deve ter Destreza como atributo ofensivo primário, ou sua capacidade de causar dano estará comprometida. Economizar nesses mesmos dois atributos resultará em um personagem com um queixo de vidro. Aconselho evitar algo do tipo.

No geral, se qualquer um dos valores de atributo for menor do que 10 (um “atributo descartado”), pense duas vezes antes de colocá-lo em um dos três grandes. Se quiser fazer isso por razões de interpretação, manda ver, mas saiba que estará criando um personagem com uma grave vulnerabilidade – um que congela quando sevê em frente ao perigo, que é frágil como um delicado bonsai, ou suscetível mesmo ao mais leve efeito de manipulação mental –, e tenha isto em mente quando for tomar decisões mais à frente no jogo.

## **COMPREENDENDO CURVAS DE ATRIBUTO**

Certas combinações de atributos altos – que eu chamo de “curvas de atributo” – favorecem certos estilos de combate. Pode ser que você queira criar o conceito de um personagem com antecedência, escolher um estilo de combate e depois definir os valores de atributos para se adequar ao conceito. Ou então, pode querer definir os valores primeiro, e depois escolher uma classe e estilo de combate que se adeque aos atributos. A forma com que você trabalha no conceito e nos atributos não faz diferença. O que importa é: se os valores de atributo de seu personagem, de sua classe

e de seu estilo de combate estiverem em conflito, ele não será muito eficaz em uma luta.



## **LINHA DE FRENTE: FORÇA + CONSTITUIÇÃO**

O papel dos personagens de linha de frente é chamar a atenção dos inimigos avançando contra eles e engajando em combate corpo a corpo (nos videogames, este tipo de personagem é chamado de “tanque”). O atributo mais importante para este papel é a Constituição, porque o personagem deve ser capaz de absorver quantidades de dano que derrubariam os outros. Mas um atributo ofensivo também é importante, porque se o personagem não for capaz de causar dano considerável a um oponente, não será capaz de manter a atenção do mesmo sobre si. Força é a escolha mais comum nesse caso. Guerreiros de linha de frente precisam disso para serem capazes de equipar o melhor tipo de armadura possível.

## **ATACANTE DE ASSALTO: FORÇA + DESTREZA (OU APENAS DESTREZA)**

Um atacante de assalto tem o papel de identificar oponentes-chave e eliminá-los rapidamente causando grandes quantidades de dano em poucos ataques. Um personagem com este papel não quer perder tempo em lutas prolongadas. O importante é acertar com força logo no começo e cair fora, porque sua falta de Constituição o torna menos capaz de absorver dano. Como atributo defensivo, Destreza é ótima para evitar dano – mas, quanto mais a peleja se estende, mais chances o oponente tem de emplacar um golpe certeiro. Furtividade é importante para atacantes de assalto, então é melhor que estejam vestindo armaduras leves ou médias que não interfiram nessa perícia. Defesa Sem Armadura dá a bárbaros e monges o benefício da armadura sem o incômodo de usá-las.

### **ESCARAMUÇADOR: DESTREZA + CONSTITUIÇÃO**

Escaramuçadores são combatentes que utilizam armas à distância ou armas corpo a corpo com acuidade, duráveis e de alta mobilidade, que cansam seus oponentes causando dano em quantidades modestas, mas constantes, ao longo do tempo. Este papel é adequado para combates prolongados. Armas com acuidade tendem a causar menos dano do que outras armas corpo a corpo, mas personagens deste tipo também têm mais capacidade de resistir mais tempo, graças à sua Constituição, o que lhes permite absorver mais dano. Isso não quer dizer, no entanto, que se expõem a mais ataques gratuitamente. Em vez disso, devem se manter em movimento, atacando quando os inimigos estiverem com as atenções divididas. Assim como atacantes de assalto, escaramuçadores também se beneficiam da Furtividade, por isso também acabam preferindo o uso de armaduras leves ou médias que não imponham desvantagem nessa perícia.

### **ATIRADOR: DESTREZA + SABEDORIA**

A menos que sejam atacantes de assalto com armas de acuidade, personagens sem Força ou Constituição elevadas devem se manter fora do combate de proximidade e ficar sob cobertura o máximo que puderem. A ideia por trás de combinar Destreza e Sabedoria é contar com a Destreza tanto para o ataque quanto para a defesa, atacando à distância em vez de tentar causar dano como um combatente corpo a corpo com armas de acuidade, e contar com a Sabedoria para avistar inimigos furtivos que estejam tentando se esconder. Atiradores devem utilizar a melhor armadura

na qual tenham proficiência – a menos que eles pensem em utilizar Furtividade, caso em que deveriam evitar armaduras que causem penalidades.

### **PROTETOR: ATRIBUTO MENTAL + CONSTITUIÇÃO**

Conjuradores com pontos de vida o bastante para se meter no meio do combate estão numa posição favorável para fornecer cura e conjurar magias de curto alcance, mantidas com concentração, para fortalecer seus aliados ou enfraquecer seus inimigos. Como muitas vezes desistem de atacar para poder conjurar essas magias, é melhor que não se posicionem na linha de frente, mas atrás dela. Protetores devem usar a armadura mais pesada na qual tiverem proficiência.



### **MAGIATIRADOR: ATRIBUTO MENTAL + DESTREZA**

Os dados de vida mais baixos de magos e feiticeiros indicam que, assim como atiradores, estes devem ficar longe do combate corpo a corpo e buscar cobertura. Normalmente, eles se preocupam menos em controlar o combate e mais em causar dano direto com magias de ataque à distância. Escolher

Destreza como atributo defensivo primário no lugar de Constituição ajuda a compensar a classe de armadura medíocre, mas faz com que seja ainda mais importante que magiatiradores não sofram ataques. É o tipo de personagem que de vez em quando vemos sendo chamado de “canhão de vidro”.

## CLASSES E PAPÉIS

### **BÁRBARO**

Bárbaros são combatentes de linha de frente natos, que também podem ser construídos e jogados como atacantes de assalto. Seu atributo ofensivo primário sempre deve ser Força, porque o bônus de dano conferido pela Fúria não se aplica a armas de acuidade ou de combate à distância. Tudo bem deixar Constituição em terceiro lugar na lista de prioridades, e não em segundo, porque bárbaros têm o d12 como dado de vida, o que equivale a dois pontos grátis no modificador do atributo na hora de calcular os pontos de vida. Mas vá em frente e coloque um valor alto nela se quiser tornar seu personagem quase invulnerável.

Bárbaros que escolhem não vestir armaduras podem acrescentar seu modificador de Constituição na classe de armadura por causa da característica Defesa Sem Armadura. Vestindo uma única peça de armadura em seu torso musculoso, porém, apenas a Destreza – e não a Constituição – importará para a classe de armadura. Apesar do estereótipo do bárbaro lutando quase nu, é possível igualar ou mesmo superar o benefício de lutar desta forma ao utilizar uma armadura de couro batido ou uma armadura média.

### **BARDO**

A dependência de Carisma para conjurar magias e garantir Inspiração de Bardo, somada à falta de proficiência com armaduras médias ou pesadas, torna a classe não muito apta para o combate de proximidade. Bardos podem usar armas com acuidade e evitar sofrer ataques ou podem utilizar armas de longo alcance e atacar à distância. Mas como geralmente utilizam instrumentos musicais como focos de conjuração, suas mãos costumam estar ocupadas demais para empunhar armas. Eles se encaixam melhor nos papéis de protetor ou magiatirador, dependendo em qual atributo defensivo primário escolheram, Constituição ou Destreza.

## **BRUXO**

Bruxos se diferenciam de feiticeiros e magos por causa da quantidade relativamente baixa de magias, por terem o d8 como dado de vida e pela proficiência com armaduras leves e armas simples. Não são tão frágeis quanto outros conjuradores arcanos, mas seu repertório limitado de magias, junto ao fato de que a maior parte das armas simples é baseada em Força, significa que eles precisam depender principalmente de truques (particularmente de *raio místico*) para causar dano. Por isso, mesmo que coloquem vários pontos em Carisma – seu atributo de conjuração –, ainda ficam um pouco defasados no quesito ofensivo, o que se torna um grande incentivo a escolherem Destreza no lugar de Constituição como atributo defensivo principal. Protetores bruxos não são raros, mas a lista de magias da classe carece de efeitos de cura ou de fortalecimento de aliados; um protetor bruxo deve se concentrar em controlar e enfraquecer adversários.

Se estiver planejando escolher o Pacto da Lâmina no 3º nível, seu personagem com toda certeza precisa de Destreza, tanto para atacar com a arma de pacto quanto para aprimorar a classe de armadura quando for a hora (caso tenha escolhido o Hexblade<sup>4</sup> como patrono, é quase certo que escolherá o Pacto da Lâmina. Os Pactos do Tomo e da Corrente simplesmente não fazem sentido para esse personagem, seja mecânica ou narrativamente). Como armas de pacto precisam ser armas corpo a corpo, e como Força não tem o papel de atributo defensivo, apenas armas com acuidade são viáveis para a arma de pacto do personagem – mas como o próprio pacto confere proficiência, ela pode ser uma arma marcial com acuidade. Ele terá de agir como um atacante de assalto se escolher esse caminho, então precisa buscar maneiras de maximizar o dano. Se escolher o Pacto do Tomo ou o Pacto da Corrente, deverá lutar como um magiatirador.

Se conseguir rolar três valores altos no modo “Só Se Vive Uma Vez”, as opções aumentam drasticamente: linha de frente (Força – Constituição – Carisma), escaramuçador (Destreza – Constituição – Carisma) e mesmo atirador (Destreza – Sabedoria – Carisma) se tornam escolhas factíveis, assim como usar uma arma sem acuidade como atacante de assalto (Força – Destreza – Carisma).

## **CLÉRIGO**

Sabedoria, o atributo de conjuração do clérigo, é a única escolha razoável de atributo ofensivo principal para a classe. Constituição, tradicional escolha de atributo defensivo principal, faz do clérigo um protetor natural. No entanto, clérigos de divindades com o domínio da Trapaça podem adotar Destreza como atributo defensivo principal e desempenhar o papel de magiatiradores.

Raramente são atiradores pois a maioria de suas magias são de curto alcance ou requerem toque, e também porque clérigos precisam empunhar o símbolo sagrado em uma das mãos ou exibi-los em seus escudos como foco de conjuração, o que faz com que seja difícil segurar um arco. Mas não é completamente impossível, e até pode ser um papel particularmente atrativo a um elfo clérigo do domínio da Guerra, que já é proficiente com arco longo; ele apenas precisa exibir seu símbolo sagrado de forma *muito* perceptível.

## **DRUIDA**

É uma classe incomum, porque só ganha sua característica de classe mais importante, Forma Selvagem, no 2º nível. Um druida passa boa parte do 1º nível tentando sobreviver tempo o suficiente para alcançar o 2º. Precisa escolher Sabedoria, seu atributo de conjuração, como atributo ofensivo principal. Suas proficiências com armas não impressionam ninguém, não dando nenhum incentivo para adotar Destreza como uma capacidade ofensiva secundária, ainda que ela possa aprimorar sua classe de armadura. Até que obtenha a Forma Selvagem, um druida deve agir como protetor ou como magiatirador.

Com Forma Selvagem, ele ganha uma reserva extra de pontos de vida e – como um javali, lobo ou pantera – a habilidade de deixar inimigos caídos, permitindo que assumam um lugar na linha de frente. Nesse ponto, o papel de protetor é preferível ao de magiatirador, porque um personagem desse vai querer estar próximo da linha de frente para se juntar a ela na hora certa, e aí a Constituição se revela como o atributo defensivo principal mais valioso.

## **FEITICEIRO/MAGO**

Feiticeiros e magos estão no mesmo barco, e pelos mesmos motivos. Magos dependem da Inteligência como atributo de conjuração, tornando-a sua única opção viável de atributo ofensivo principal, já que têm poucas opções de armas nas quais são proficientes; o mesmo vale para feiticeiros em relação ao Carisma. Ambas as classes compartilham o d6 como dado de vida, o que equivale a um ponto a menos no modificador de Constituição para definir pontos de vida; fazer com que esse seja o atributo defensivo principal vai compensar a situação de alguma forma. Quanto menos pontos de vida você tiver ao começar, mais importância a Constituição, e não a Destreza, vai ter em sua capacidade de sobrevivência, e ter um valor alto nesse atributo também significa ser mais capaz de manter a concentração em uma magia quando sofrer um golpe.

Por outro lado, nenhuma dessas classes tem proficiência em armadura, e a única forma de aprimorar a classe de armadura é através da Destreza. Por isso, jogadores de mago muitas vezes optam por construir um “canhão de vidro” ao escolher Destreza em vez de Constituição como atributo defensivo principal, o que faz com que sejam mais difíceis de acertar em troca do risco de comer capim pela raiz ao sofrerem o primeiro golpe certeiro. Se escolher esse caminho, o personagem deve assumir o papel de magiatirador, usar e abusar de coberturas e gritar muito alto quando adversários se aproximarem dele.

Feiticeiros de Magia Selvagem e de Divine Soul devem dar mais atenção para Constituição. Os efeitos do Surto de Magia Selvagem costumam ser melhores quanto mais próximo dos oponentes o feiticeiro está – e ele precisa de mais pontos de vida caso os Surtos não funcionem. Mesmo sendo magiatiradores em sua essência, feiticeiros de Magia Selvagem precisam estar perto da ação para fazer esses surtos valerem. E feiticeiros de Divine Soul, tendo acesso a magias da lista do clérigo, têm a obrigação de usar esse dom, o que significa que devem se manter próximos da linha de frente para prestar apoio.

## **GUARDIÃO**

Guardiões têm como atributo de conjuração a Sabedoria, mas todas as suas melhores magias ofensivas de 1º círculo – *golpe constritor*, *saraivada de espinhos* e *marca do predador* – dependem de uma jogada de ataque

armado bem-sucedida para ativar seus efeitos. Sendo assim, eles também precisam de um atributo para ataques armados, e Destreza cumpre bem o papel de atributo ofensivo e defensivo. Por sorte, guardiões dão excelentes atiradores, especialmente se adotarem o estilo de luta de Arquearia no 2º nível. Um guardião também pode lutar como um escaramuçador se priorizar Destreza e Constituição, ou então na linha de frente se priorizar Força e Constituição; ambas as escolhas tiram a potência da conjuração, mas isso não é o fim do mundo. E, mais uma vez, sempre existe a opção de usar o método “Só Se Vive Uma Vez” para determinar os valores de atributo, com o qual você pode conseguir rolar três números altos.

## **GUERREIRO**

Guerreiros podem assumir o papel de linha de frente, de escaramuçadores ou de atiradores, dependendo do tipo de ataque que preferem: corpo a corpo (linha de frente, atributo ofensivo principal: Força), de acuidade (escaramuçador, atributo ofensivo principal: Destreza) ou de longo alcance (escaramuçador ou atirador, atributo ofensivo principal: Destreza). Além de causar dano direto, o papel de um guerreiro de linha de frente ou escaramuçador é atrair a atenção e os golpes dos adversários para que seus companheiros não precisem sofrê-los. Devem tornar Constituição seu atributo defensivo principal, mesmo que o d10 que usam como dado de vida equivalha, matematicamente, a um ponto a mais no modificador desse atributo. Atiradores, por outro lado, precisam se preocupar apenas em causar dano à distância, então podem ir com tudo em Destreza. A diferença entre um guerreiro escaramuçador e um atirador é basicamente a mobilidade: escaramuçadores tentamativamente avançar contra o perímetro da batalha e podem mudar rapidamente para um combate corpo a corpo caso encontrem resistência pelo caminho ou tenham sucesso em flanquear os adversários; por outro lado, atiradores tendem a encontrar um ponto seguro na retaguarda e ficar por lá. Aqueles que adotarem o estilo de luta de Arquearia devem lutar como escaramuçadores ou atiradores; os que adotarem Combate com Armas Grandes ou Protetivo devem lutar na linha de frente. Guerreiros que adotarem os estilos de luta Defensivo, Duelismo ou Combate com Duas Armas podem lutar tanto na linha de frente quanto como escaramuçadores.

## LADINO

Ladinos são tão dependentes da Destreza – tanto para ataque (Ataque Furtivo requer o uso de uma arma com acuidade ou de uma arma de longo alcance, e praticamente exige Furtividade) quanto para defesa (eles têm proficiência apenas com armaduras leves, então precisam aprimorar a classe de armadura) – que têm diversas opções de caminhos para definir o atributo com o segundo maior valor. Podem escolher Constituição e lutar de forma eficaz como escaramuçadores. Podem escolher Inteligência se planejarem escolher a subclasse Trapaceiro Arcano e lutar como um magiatirador. Podem escolher Carisma para maximizar seu talento para engambelar durante os encontros de interação social, resumindo sua participação no campo de batalha a unicamente desempenhar o papel de atacante de assalto ou de atirador de tocaia – ambas boas opções para Assassinos e Masterminds (se seguirem o caminho de atirador, Sabedoria como terceiro maior atributo lhes cai bem). Carisma também ajuda Duelistas – escaramuçadores por excelência – com suas características Rakish Audacity e Panache. Inquisidores precisam de Sabedoria para liberarem o potencial da característica Insightful Fighting e agirem como atacantes de assalto, e Ladrões vão desejar uma alta Inteligência para aprimorarem a perícia de Investigação de forma que possam encontrar cada moeda de tesouro possível – assim como cada armadilha que o guarde.

## MONGE

Monges são esquisitões porque são completamente dependentes de Destreza, mas sua proficiência com armas à distância é limitada a armas simples (a menos que sigam a tradição Way of the Kensei, descrito no *Xanathar's Guide to Everything*<sup>5</sup>). São projetados principalmente para o combate corpo a corpo – especialmente para lutar sem armas e sem armaduras. As regras tornam isso viável ao permitir que monges usem seu modificador de Destreza em vez de Força para ataques desarmados e que fortaleçam sua classe de armadura com o modificador de Sabedoria quando não estiverem vestindo armaduras (diferente dos bárbaros, que podem usar armaduras leves ou médias, monges não têm proficiência com qualquer tipo de armadura, e têm desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de

atributo e salvaguardas se estiverem vestindo uma). Além disso, seu treinamento em Ki depende da Sabedoria.

Como resultado, monges são forçados a escolher Destreza como atributo principal, tanto ofensivo quanto defensivo e Sabedoria como segundo maior atributo. Portanto, quase sempre são atacantes de assalto, e é apenas sua característica de Artes Marciais – que faz com que possam atacar duas vezes por turno (uma vez como ação, outra como ação bônus) – que permite que causem dano o bastante para se adequar a este papel. Mas Destreza mais Sabedoria também é a combinação do atirador, e monges Kensei podem desempenhar esse papel com desenvoltura mortal graças à proficiência com arcos longos.

## PALADINO

Paladinos também são esquisitões, porque a dependência do Carisma como atributo de conjuração conflita com a dependência de Força para o combate corpo a corpo (paladinos que escolhem armas de longo alcance prestam um desserviço a si mesmos, já que suas magias de *destruição* se aplicam apenas ao combate de proximidade), forçando-os a escolher um valor menor para uma das duas ou a colocar o terceiro maior valor no atributo defensivo principal. Deixar o Carisma em terceiro impõe uma forte inclinação para o uso de força bruta no combate de proximidade, deixar a Força em terceiro impõe essa mesma inclinação em direção ao papel de protetor, e deixar o terceiro maior valor para o atributo defensivo torna o martírio prematuro um risco real. Caso escolha se enveredar pelo terceiro caminho, é melhor equipar o máximo de armadura que puder e fazer da Constituição, e não da Destreza, seu atributo defensivo principal (Destreza não ajuda quando estiver vestindo armaduras pesadas), de forma a ficar protegido o bastante e poder lutar na linha de frente.

Se estiver pensando em criar um paladino, você pode tentar usar o método “Só Se Vive Uma Vez” para determinar seus valores de atributo; com ele, tem a chance de obter três rolagens excepcionalmente altas, porque se gastar pontos para comprar três valores altos, vai ter de se contentar com três atributos descartados.

## RAÇAS NÃO IMPORTAM (MUITO)

Lá nos tempos do guaraná com rolha, jogadores rolavam 3d6 para a Força de seus personagens, depois para Inteligência, e assim por diante, em ordem, e ficavam com os resultados obtidos. Se você rolasse uma Força alta e uma Inteligência baixa, seu personagem estava destinado a ser um guerreiro. Se rolasse baixa Destreza e alta Sabedoria, acabaria jogando de clérigo. E por aí vai. Além disso, a escolha das classes era limitada pela raça: anões e pequeninos, por exemplo, só podiam ser guerreiros ou ladrões. Apenas humanos, meio-elfos e meio-orcs podiam ser clérigos, e apenas humanos podiam ser paladinos, guardiões ou monges.

A criação de personagens nas edições mais recentes de D&D tem sido muito mais aberta, refletindo as preferências dos jogadores. Na quinta edição, os valores sorteados, comprados ou definidos como padrão podem ser distribuídos em qualquer ordem entre os atributos, e personagens de todas as raças podem assumir qualquer uma das classes.

Por causa dessas mudanças, a raça do personagem não define tanto seu papel quanto já definiu no passado. Anões da Montanha, por exemplo, recebem +2 em Força e +2 em Constituição – mas jogadores que escolham essa raça não precisam tornar Força e Constituição seus dois maiores atributos e jogar como guerreiros na linha de frente. Se realmente quiser jogar como um anão da montanha mago, por exemplo, você pode definir Inteligência e Destreza como os dois maiores atributos (e pode até mesmo deixar Força e Constituição com os dois menores valores, se quiser). Como nenhum bônus de atributo é maior do que +2, e +2 em um valor de atributo se traduz em apenas +1 no modificador dele, esses aumentos de atributos nunca forçarão você a desempenhar um papel em combate diferente do que você possa querer.

Dito isso, se você escolher uma raça que se alinhe à curva de atributo e à classe com que você mais quer jogar, você pode aproveitar alguns benefícios adicionais – mas não é muita coisa, no máximo +1 em um ou dois modificadores de atributo. Você realmente não ganha nem perde muito ao seguir ou não por esse caminho. Escolha qualquer raça com a qual queira jogar e deixe sua distribuição de atributos e escolha de classe determinar a qual papel nas táticas do grupo você se adequa melhor.

Há três exceções para essa regra, no entanto.

A primeira é o humano com traços raciais alternativos (*Player's Handbook: Livro do Jogador*, capítulo 2), que só recebe +1 em dois

atributos quaisquer – mas também pode escolher um talento. Talentos afetam bastante os papéis em um combate. Qualquer que seja o papel escolhido, usar os Traços Alternativos para Humanos pode lhe conferir uma vantagem significativa logo no começo do jogo.

A segunda envolve o uso dos talentos raciais do *Xanathar's Guide to Everything*, muitos dos quais habilitam possibilidades táticas específicas. Se você planejar escolher alguma dessas opções em algum momento, deve levar isso em consideração enquanto estiver criando seu personagem. Se já tiver um conceito bem estabelecido em mente, porém, e o estiver utilizando como modelo para a criação do personagem, pode ser que certos talentos raciais sejam particularmente bons – ou inúteis – a longo prazo. Falarei sobre isso na próxima seção.

A terceira – e talvez a mais importante – é o deslocamento. Anões, gnomos e pequeninos têm deslocamento de apenas 7,5 metros por turno, abaixo do valor de 9 metros que é padrão nos humanoides. Isso prejudica sua capacidade de desempenhar o papel de atacante de assalto ou, em menor intensidade, o papel de escaramuçador. Atacantes de assalto são muito dependentes de mobilidade, precisando se aproximar ou se afastar do combate rapidamente, e ser mais lento que boa parte dos oponentes atrapalha. Escaramuçadores conseguem suportar combate de proximidade prolongados por mais tempo do que os atacantes de assalto, mas seus aliados dependem da capacidade dele de se deslocar de inimigo a inimigo conforme a necessidade. De certa forma, isso é um tanto irônico, já que ladinos são perfeitos para ambos os papéis, e pequeninos são considerados potencialmente os melhores ladinos. Se planejar jogar como um pequenino ladino, procure formas de usar sua Agilidade Pequenina (e, como um pé-ligeiro, sua Furtividade Natural) para compensar seu deslocamento menor, escolha uma arma de combate à distância para complementar suas armas corpo a corpo e considere adquirir o talento Ligeiro assim que tiver a chance.

## **IDENTIFICANDO PAPÉIS DE COMBATE: EXEMPLOS**

Um grupo de jogadores escolheu o método “Só Se Vive Uma Vez” para sortear os atributos porque, bem, rolar dados é divertido.



Justin criou Aubert das Mão Rubras, um humano guerreiro parrudo e sagaz com Força 19, Destreza 11, Constituição 18, Inteligência 16, Sabedoria 12 e Carisma 11. Com essas rolagens excepcionais distribuídas em Força e Constituição, não há outro papel para Aubert além de lutar na linha de frente.

Alex criou Gormrin, um ardiloso anão da montanha ladino com Força 15, Destreza 15, Constituição 14, Inteligência 12, Sabedoria 11 e Carisma 10. Ela pode escolher tanto Força quanto Destreza como atributo ofensivo principal de Gormrin, e tanto Destreza quanto Constituição como atributo defensivo principal. Se der um jeito de aprimorar seu deslocamento, Gormrin daria um excelente atacante de assalto, uma vez que sua Destreza supera sua Constituição como atributo defensivo principal (embora isso não seja tão significativo, já que os respectivos valores de 15 e 14 são igualmente associados a um modificador de +2), mas até lá é melhor que jogue como escaramuçador. Ladinhos não lutam na linha de frente.



Jess criou Aderyn, uma taciturna elfa silvestre druida com Força 9, Destreza 11, Constituição 15, Inteligência 13, Sabedoria 16 e Carisma 11. O atributo ofensivo principal dos druidas é a Sabedoria, e o atributo defensivo principal de Aderyn é a Constituição. Ela irá desempenhar o papel de protetora, avançando para a linha de frente enquanto estiver na Forma Selvagem nos níveis futuros.



Penny criou Inkanyezi, uma enigmática elfa eladrin<sup>6</sup> bruxa com Força 9, Destreza 16, Constituição 14, Inteligência 13, Sabedoria 11 e Carisma 17. O atributo ofensivo principal dos bruxos é o Carisma, e o atributo defensivo principal de Inkanyezi é a Destreza, o que a coloca no papel de magiatiradora. Entretanto, Penny planeja escolher o Pacto da Lâmina no 3º nível e aumentar a Destreza de sua bruxa no 4º nível. Nesse ponto, Destreza também servirá como atributo ofensivo principal, e o papel de atacante de assalto será igualmente adequado a ela.



Rían criou Gonçalo Ferandez, um elegante humano ladino com Força 15, Destreza 16, Constituição 15, Inteligência 14, Sabedoria 11 e Carisma

14. A distribuição desse conjunto de valores elevados lhe garante uma flexibilidade considerável, porque Destreza pode funcionar tanto como atributo ofensivo quanto como atributo defensivo. Por enquanto, Gonçalo irá lutar como um atacante de assalto; no 4º nível, quando receber um aumento no valor de atributo, ele poderá acrescentar um ou dois pontos em sua Constituição e adotar o papel de escaramuçador. Embora ele pretenda escolher o arquétipo de Duelista<sup>7</sup> no 3º nível, seus valores de atributo também permitem escolher o arquétipo de Trapaceiro Arcano, aumentar sua Inteligência para 16 e depois voltar à posição de magiatirador, se assim desejar.



Joy criou Gwirian, um travesso meio-elfo, clérigo da Trapaça, com Força 11, Destreza 14, Constituição 10, Inteligência 14, Sabedoria 18 e Carisma 15. O atributo ofensivo principal dos clérigos é a Sabedoria, e o atributo defensivo principal de Gwirian será a Destreza. O papel clássico dos clérigos em combate é o de protetor, mas clérigos com o domínio da Trapaça são uma exceção – eles agem melhor como magiatiradores, papel que Gwirian irá desempenhar.



Courtney criou Noor al-Ilahiya, uma bondosa humana feiticeira de Divine Soul<sup>8</sup> com Força 10, Destreza 12, Constituição 16, Inteligência 12, Sabedoria 14 e Carisma 16. O atributo ofensivo principal dos feiticeiros é o Carisma, e o atributo defensivo principal de Noor será a Constituição.



Isso complementa a escolha de Joy, porque enquanto feiticeiros normalmente são magiatiradores, o acesso a magias de clérigo que os feiticeiros de Divine Soul possuem os empurra para o papel de protetores, e a Constituição de Noor servirá bem para esta função. Tiago criou Thundor, um anão da montanha bárbaro, tão profundo e complexo quanto seu nome sugere, com Força 18, Destreza 10, Constituição 16, Inteligência 9, Sabedoria 14 e Carisma 10. Com Força como atributo ofensivo principal e Constituição como atributo defensivo principal, Thundor prontamente abraça seu papel na linha de frente.



Este grupo não tem um atirador: apenas Gwirian, o clérigo, tem a combinação necessária de Destreza e Sabedoria.

## **TALENTOS E PAPÉIS**

Jogadores usando os traços alternativos para humanos, se não estiverem escolhendo seus talentos iniciais puramente para complementar as personalidades de seus personagens (algo que apoio de todo coração, ainda mais se fizer sentido narrativo, mesmo que não faça sentido do ponto de vista tático), deveriam considerar escolher aqueles que combinem com seus papéis em combate. Isso vale para todos os jogadores conforme forem ganhando níveis e puderem escolher entre aumentar os valores de atributo ou aproveitar os aprimoramentos de combate e interpretação oferecidos pelos talentos.

### **LINHA DE FRENTE**

Lutadores da linha de frente podem aprimorar seus ataques corpo a corpo com Atacante Selvagem, Mestre em Armas de Haste, Mestre em Armas Grandes ou Mestre em Escudos; ou então, podem se tornar tanques humanoides com Especialista em Armaduras Pesadas.

O talento racial Dragon Fear é útil para draconatos que lutem na linha de frente, normalmente cercados de muitos inimigos, enquanto Dwarven Fortitude torna lutadores da linha de frente ainda mais blindados.

### **ATACANTE DE ASSALTO**

Atacantes de assalto podem estar sempre à frente de seus inimigos com o talento Alerta; entrar e sair rapidamente de combate com Ligeiro; aprimorar seus ataques corpo a corpo com Atacante Selvagem, Mestre em Armas Grandes ou Mestre em Escudos; podem se especializar no magicídio com Exterminador de Conjuradores; escolher Sortudo para ter certeza de que seu primeiro golpe sempre irá acertar; ou ainda aumentar seu dano com Aggressor.

O talento racial Orcish Fury é excelente para atacantes de assalto, que precisam causar o máximo possível de dano em um único golpe. Elven Accuracy é bom para personagens com esse papel que usem armas com acuidade. E o talento racial Fade Away é ótimo para gnomos atacantes de assalto, que podem desaparecer depois de seu primeiro golpe e se reposicionar antes de outro. “Gnomo assassino” é uma combinação de raça

e classe bastante singular entre as que você pode escolher, mas se estiver usando esta combinação, por que *não pegaria* Fade Away?

## **ESCAR AMUÇADOR**

Escaramuçadores podem aprimorar seus ataques à distância com Mestre-Atirador; esquivar magistralmente dos ataques de seus oponentes com Duelista Defensivo; continuar furtivo mesmo vestindo uma lórica de escamas com Especialista em Armaduras Médias; atacar das sombras com Sorrateiro; ou então, ficar mais tempo em combate com Vigoroso. O talento racial Dwarven Fortitude permite que escaramuçadores – que já são mais inclinados ao uso da ação Esquivar do que qualquer outro papel de combate – recuperem pontos de vida enquanto o fazem.

## **ATIRADOR**

Mestre-Atirador é um talento feito sob medida para atiradores, embora Sorrateiro não seja uma má escolha para aqueles que caçam seus adversários de tocaia. Para elfos que se encaixem na última categoria, o talento racial Elven Accuracy é fenomenal.

## **PROTETOR**

Protetores aumentam suas chances de manter a concentração no campo de batalha com Conjurador Bélico; podem se blindar um pouco mais (no caso dos bardos) com Especialista em Armaduras Médias; ou podem escolher Curandeiro para remendar no improviso aliados feridos, sem gastar um espaço de magia.

## **MAGIATIRADOR**

Magiatiradores podem escolher Iniciado em Magia para receber um espaço limitado de magia de 1º círculo; aprimorar sua mira e suas magias de ataque à distância com Atirador Arcano; ganhar alguma proteção extra com Especialista em Armaduras Leves ou Especialista em Armaduras Médias; ou podem ainda evitar sofrer golpes com o talento Sortudo.

O talento racial Dragon Fear é útil para draconatos magiatiradores que precisem manter adversários a uma distância respeitável. Elfos magiatiradores podem escolher entre Elven Accuracy, se estiverem contando muito com magias de ataque à distância, e Fey Teleportation,

manobra evasiva de uso único boa para evitar combatentes inimigos que avancem contra eles. O talento racial Flames of Phlegethos é interessante apenas para tiferinos magiatiradores cujas magias causem dano ígneo, e é mais útil na defesa do que no ataque.

## REFERÊNCIA DE PAPÉIS DE COMBATE

[Veja a Tabela.](#)

Pacto Sobrenatural de bruxo presente em *Sword Coast Adventurer's Guide*, ainda sem tradução no Brasil. (N.E.)

*Xanathar's Guide to Everything* é um suplemento de Dungeons & Dragons ainda sem tradução oficial publicada no Brasil. Todos os termos aqui utilizados que sejam provenientes desse título foram mantidos no idioma original para evitar confusão com uma futura tradução. (N.E.)

Subtipo racial do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, capítulo 9. (N.E.)

Arquétipo deladino do *Xanathar's Guide to Everything*. (N.E.)

Origem feiticeira do *Xanathar's Guide to Everything*. (N.E.)

Enquanto estiver na Forma Selvagem.

Apenas bruxos da Lâmina.

Usando armas à distância ou armas com acuidade.

Usando armas à distância e com o Estilo de Luta Arquearia.

Apenas com origem feiticeira Divine Soul.

Principalmente do Domínio da Trapaça.

Apenas arquétipo de Trapaceiro Arcano.

Talentos disponíveis no *Xanathar's Guide to Everything*. (N.E.)

## PARTE DOIS

## TÁTICAS EM AÇÃO

### COMPREENDENDO COMBINAÇÕES TÁTICAS

Muitos videogames permitem que jogadores combinem poderes de seus personagens de forma a causarem dano adicional ou produzirem outros efeitos. Geralmente, essas combinações dependem de um poder “gatilho”, que prepara o combo, e um poder “detonador”, que o completa – como um levantamento seguido de uma boa cortada no voleibol.

A quinta edição de D&D também possui essas combinações. O jogo não se refere a elas por esses nomes e nem informa aos jogadores sobre como eles poderiam fazer esse tipo de coisa. Mas combos existem, como uma propriedade emergente das regras relativas ao momento, a condições e a vantagens e desvantagens.

O segredo para executar uma combinação dessas na quinta edição é identificar a sequência de ações (ou ações e ações bônus) que permita que você ou um de seus aliados cause dano adicional, confira vantagem em uma jogada de ataque sua ou de um de seus aliados ou imponha a um ou mais inimigos uma desvantagem na salvaguarda contra magia; e termine com você ou seu aliado fazendo a jogada de ataque ou conjurando a magia. Geralmente, mas nem sempre, essa sequência precisa ser completada antes que o oponente alvo jogue o próprio turno.

Certas magias, como a *saraivada de espinhos* do guardião e as magias de *destruição* do paladino, existem unicamente com a finalidade de preparar combos para seus conjuradores. São magias sustentadas através de concentração, conjuradas como ações bônus, que contêm escolhas específicas de palavras como “na próxima vez que você acertar uma criatura com um ataque com uma arma de combate corpo a corpo antes desta magia terminar...”. Se você conjurar uma dessas como ação bônus no começo do seu turno e depois usar sua ação para Atacar e acertar um golpe, pode

desencadear o efeito da magia imediatamente. O momento aqui é importante. Conjurar uma magia como ação bônus no final do seu turno seria um erro: você poderia sofrer dano e perder a concentração antes de fazer sua próxima jogada de ataque.

Para identificar combinações por conta própria, veja as seções da sua classe de personagem e de talentos no *Player's Handbook*: *Livro do Jogador* e fique atento a qualquer menção sobre vantagem, desvantagem, ações bônus, reações, condições prejudiciais ou bônus de dano em situações específicas. Isso lhe dará ideias sobre quais estratégias você será capaz de executar sozinho ou em conjunto com o restante do seu grupo.

## **COMPREENDENDO A ECONOMIA DE AÇÕES**

O termo “economia de ações” se refere a como você utiliza todas as coisas que pode fazer em uma rodada de combate. É como um orçamento que não pode ser ultrapassado. Cada PJ pode fazer o seguinte em seus turnos:

- Mover-se até o máximo de seu deslocamento.
- Realizar uma ação (Atacar, Conjurar Magia, Correr, Desengajar, Esquivar, Ajudar, Esconder-se, Preparar, Procurar, Usar Objeto).
- Usar um objeto simples (objetos complicados requerem a ação Usar Objeto, assim como usar um segundo objeto simples); algumas vezes, esta opção é chamada de “interação livre”.

Além de sua ação, um PJ pode realizar *uma* ação bônus, se tiver alguma disponível. E cada PJ pode realizar uma reação, desencadeada por um evento externo, que pode ocorrer dentro ou fora de seu turno, ou mesmo fora do próprio combate (é um paralelo ao que alguns outros jogos chamam de ação “instantânea” ou ação de “interrupção”).

Esse é o seu orçamento. Todo mundo (exceto monstros lendários) tem o mesmo orçamento. Você já deve ter percebido que como todos os personagens podem se deslocar e realizar uma ação, mas apenas alguns podem fazer uma ação bônus, essas ações bônus são *valiosas*. Se você tem uma disponível, provavelmente é recomendável que a use. E se tiver meios de garantir uma, a você mesmo ou a um aliado, faça isso.

Se seu personagem carregar mais de uma arma, é importante que esteja claro para você – e que você comunique claramente ao DM – *onde e como*

essas armas são carregadas, porque isso pode afetar quanto depressa você consegue trocar de armas durante um combate. Uma espada embainhada presa na cintura pode ser sacada e usada no mesmo turno. O mesmo não acontece com aquela maça que você prendeu em algum lugar da sua mochila<sup>17</sup>. Se estiver empunhando uma arma e quiser trocar para uma outra, você tem duas opções: gastar seu turno guardando uma arma (interação livre) e sacando a outra (ação) ou largar no chão a arma que está segurando – assumindo o risco de alguém chutá-la para longe ou pegá-la – para que você possa sacar a outra (interação livre) e usá-la (ação).



Você pode usar sua ação, sua ação bônus, sua interação livre e seu deslocamento em qualquer ordem. Pode também dividir seu deslocamento, usando parte dele no começo do turno, parte entre sua ação e a ação bônus e parte no final, se assim desejar, ou pode usá-lo inteiro no começo ou final de seu turno.

Combinar ações com ações bônus que as aprimorem vai fazer com que você consiga explorar ao máximo a sua economia de ações. Magias conjuradas com ações bônus que forneçam dano extra ou outros efeitos ao

próximo ataque bem-sucedido devem ser conjuradas imediatamente antes de uma ação de Ataque.

Nem todas as ações são equivalentes. Se seu personagem tiver cinco ou mais níveis de uma classe lutadora, ele tem Ataque Extra. A ação de Ataque é muito mais valiosa para um PJ com Ataque Extra do que para um que não tenha; ela também é mais valiosa para aquele personagem do que qualquer outra ação. Caso tenha Ataque Extra, normalmente é melhor você usar Ataque do que realizar qualquer outra ação, a menos que as circunstâncias (como estar com pouquíssimos pontos de vida restando) o forcem a agir de outra maneira.

Em contrapartida, se estiver jogando com um conjurador que tenha a capacidade de cancelar as ações dos oponentes, essa capacidade é muito mais eficaz contra eles do que ter Ataque Extra (ou, no caso dos monstros, Ataques Múltiplos). Preste atenção em quantas rolagens de ataque seus oponentes estão fazendo em cada um dos próprios turnos. Se perceber que um ou mais estão realizando vários ataques a cada turno, serão esses os que você mais irá querer derrubar (falarei mais sobre isso em “Incapacitado”, na seção “Compreendendo condições”).

Conjuradores não podem usar a ação e a ação bônus para lançar duas magias de círculo no mesmo turno. Eles podem conjurar uma magia de círculo como uma ação e fazer outra coisa como ação bônus, ou podem conjurar uma magia de círculo como ação bônus e conjurar um truque, ou fazer outra coisa com a ação. Por isso, é melhor não deixar seus truques sem uso. Um mago pode, por exemplo, conjurar *passo nebuloso* para se teleportar a outro lugar e depois lançar um truque como *raio de fogo* ou *raio de gelo* partindo do novo local, o que talvez resulte em causar algum dano no mesmo turno sem que ele precise bater debilmente com o cajado na cabeça de alguém.

## **COMPREENDENDO ATAQUES DE OPORTUNIDADE**

Entrar numa luta é fácil. Difícil mesmo é sair. Sempre que você se desloca para fora do alcance corpo a corpo de um inimigo (algumas vezes chamado de “área de ameaça”), ele pode usar sua reação (se ainda estiver disponível – personagens e criaturas têm apenas uma reação por rodada) para realizar um ataque contra você, contanto que consiga lhe enxergar. Se você se

deslocar para fora do alcance de vários inimigos de uma só vez, cada um deles poderá realizar esse ataque. Você pode fazer uma retirada estratégica, cancelando os ataques de oportunidade de seus oponentes, ao usar a ação Desengajar no seu turno; em contrapartida, você não poderá usar sua ação para outra coisa (veja “Plano B: as ações de Esquivar, Correr e Desengajar” na parte três para saber quando é uma boa ideia gastar sua ação para Desengajar e quando não é).

“Contanto que consiga lhe enxergar” é uma condição importante. Se você estiver invisível, fica imune a ataques de oportunidade. Se estiver escuro como breu e seu inimigo não tiver visão no escuro, você também está imune. Se seu oponente estiver cego, ou se toda a área estiver coberta por uma névoa densa e, portanto, totalmente obscurecida, você também está imune. Tire vantagem dessas situações para poder sair do alcance do adversário; melhor ainda: se conseguir, *crie* tais situações.



Você também estará livre de ataques de oportunidade caso alguma força, como uma explosão, projete você para fora do alcance de um adversário contra sua vontade. Entretanto, se algum fator lhe forçar a usar seu deslocamento, sua ação ou sua reação para sair do alcance de um oponente,

mesmo contra sua vontade, você estará sujeito a ataques de oportunidade. Magias como *comando*, *sussurros dissonantes* e *medo* podem ser usadas desta forma para forçar inimigos engajados em combate corpo a corpo a se afastarem de seus alvos e sofrerem ataques de oportunidade no processo.

Por causa dos ataques de oportunidade, quando engajar em um combate corpo a corpo, você precisa estar determinado a vencer (seja pelo cansaço, se for um lutador de linha de frente, ou terminando rapidamente, se for um atacante de assalto) ou possuir alguma maneira eficiente de escapar sem sofrer um desses ataques, como por exemplo usando a Ação Ardilosa do ladino ou o talento Ligeiro (uma verdadeira mão na roda para atacantes de assalto e escaramuçadores que utilizem armas corpo a corpo em vez de armas à distância).

## **COMPREENDENDO VANTAGEM E DESVANTAGEM**

O conceito de vantagem e desvantagem é a maior inovação da quinta edição de D&D. É uma ideia simples: quando estiver fazendo uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, alguns fatores podem fazer com que seja mais ou menos complicado obter sucesso na tarefa. Se estiver rolando com vantagem, você joga o dado duas vezes e fica com o valor mais alto; se estiver rolando com desvantagem, joga o dado duas vezes e fica com o valor mais baixo.

E quanto vale uma vantagem ou desvantagem? Muito! Em média, é como se você estivesse somando ou subtraindo 4 pontos do seu resultado; por comparação, as armas mágicas mais raras e poderosas da quinta edição oferecem bônus de +3. Mas isso não explica tudo, porque o verdadeiro impacto de rolar com vantagem ou desvantagem depende do número alvo (a Classe de Armadura ou Classe de Dificuldade) que você está tentando superar. Nos extremos mais altos e baixos, vantagem e desvantagem fazem pouca diferença – equivalendo a  $\pm 1$  ou  $\pm 2$ . Mas nos valores numéricos intermediários – aqueles em que você precisa tirar de 8 a 14 no d20 para alcançar, antes de aplicar seus modificadores – elas são equivalentes a  $\pm 5$ , principalmente quando você precisa de um valor natural no dado igual a 11 ou mais. Para um personagem de 1º nível com um típico modificador de ataque de +5, isso significa que o benefício da vantagem – ou o prejuízo da desvantagem – é maior quando estiver atacando um oponente com CA 16.



Vale a pena renunciar a um ataque para ganhar vantagem no próximo? Matematicamente, não. A média de dano causado por um único ataque com vantagem é sempre menor que a média de dano causado por duas jogadas de ataque separadas, com a mesma arma, porque atacar duas vezes dá a chance de *acertar* duas vezes, enquanto atacar com vantagem não, e a chance de não causar dano algum é a mesma.

Entretanto, a estatística só reflete o que realmente aconteceria numa grande quantidade de tentativas – mais do que poderiam ser feitas ao longo de uma única aventura, quanto mais num único encontro. Na hora do aperto, tudo o que importa é o resultado *da jogada atual*.

Uma velha regra de ouro dos jogos de guerra estabelece dois terços de chance de sucesso como a linha que divide um risco bom de um risco ruim. Portanto, em vez de atacar duas vezes, você deveria considerar renunciar a um ataque para ganhar vantagem no próximo se isso for aumentar a probabilidade de sucesso de menos de dois terços para mais de dois terços – ou seja, quando a rolagem natural do d20 precisa estar entre 8 e 12. No caso de um PJ de 1º nível, isto é um ataque contra uma CA de 13 a 17.

Também existe a possibilidade de o combate ainda não ter começado, caso em que você ainda pode usar a ação de um turno sem se prejudicar. Quando a jogada de ataque na qual você estiver buscando obter vantagem for a sua primeira – por exemplo, no caso de um ataque-surpresa –, aí realmente vale a pena gastar um turno preparando-o (esta é, na verdade, a única função prática que eu vejo para o truque *golpe certeiro*).

Normalmente, porém, as melhores fontes de vantagem são as que derivam do seu deslocamento, de ações bônus ou de reações, de situações pré-existentes ou de condições que estejam em vigor, de combinações táticas preparadas para você por um de seus aliados ou de uma magia cujos efeitos durem por mais de um turno depois de conjurada. Gastar uma ação apenas para ter vantagem em uma próxima jogada de ataque que não possa ser feita no mesmo turno é um preço muito alto – ou seja, você se daria melhor usando sua ação para Atacar ou para fazer qualquer outra coisa.

Já escolher entre fazer dois ataques com desvantagem ou uma única jogada de ataque normal é uma questão completamente diferente. Fazendo dois ataques com desvantagem, você rolará o dado *quatro vezes*, e pode acabar tendo sorte o bastante para acertar os dois, mas é bem capaz que não acerte golpe algum. Com uma única rolagem simples, você pode errar ou acertar uma vez; essas são suas únicas possibilidades. Sua escolha vai depender das suas chances de acertar. Se elas forem maiores do que cinquenta por cento, é melhor optar por dois ataques com desvantagem. Se forem menores do que cinquenta por cento, é melhor optar por uma rolagem simples.

Para fazer uma rolagem com vantagem – ou para superar uma desvantagem – você só precisa de uma circunstância que lhe garanta tal vantagem. Pode ser uma característica de classe, como o Ataque Imprudente do bárbaro; uma condição que se aplique a você, como estar invisível; ou uma condição que se aplique ao alvo, como estar cego. Acumular vantagens não tem efeito algum, então não precisa ficar caçando outras.

Da mesma forma, se já tiver desvantagem em uma rolagem, mais desvantagens não vão se acumular, por isso não precisa ter medo de se arriscar mais. Suponha que a ladina Knope, a Audaz, esteja a 18 metros de seu alvo –, dentro do alcance máximo de sua besta de mão – e envenenada, dois fatores que causam desvantagem nas jogadas de ataque. Em geral, ela

não atiraria de uma distância maior do que 9 metros, a distância normal de sua arma, porque não poderia usar um Ataque Furtivo por estar com desvantagem. Mas como está envenenada, Knope ainda teria desvantagem mesmo que se deslocasse até estar a uma distância normal antes de disparar, então não há problema algum em se manter onde está e atirar de 18 metros de distância – as chances não vão ficar piores do que já estão. Mas se houver ao menos uma coisa que possa lhe garantir alguma vantagem na jogada, ela deveria tentar, porque uma única vantagem cancelaria *ambas* as desvantagens que a afetam, junto de qualquer outra que possa vir a sofrer! Não apenas isso: se houver um aliado que não esteja incapacitado a 1,5 metro de seu alvo, a ladina será capaz de usar seu Ataque Furtivo, porque não estará mais em desvantagem! (Quando vantagem e desvantagem se cancelam, considera-se que você não tem *nem vantagem nem desvantagem*, em vez de ter as duas).

Se um oponente tiver vantagem em um ataque contra você ou em uma salvaguarda contra um de seus feitiços ou efeitos, você precisa apenas impor-lhe uma condição que cause desvantagem naquela jogada de ataque ou salvaguarda para cancelar a vantagem. Impor mais de uma desvantagem a um oponente, porém, ainda lhe traz alguma coisa: uma sensação de segurança, já que se ele for capaz de evitar uma das fontes, a outra ainda se aplica. Se estiver impondo desvantagem a um alvo com o objetivo de preparar um combo tático (normalmente, antes de conjurar uma magia que exija salvaguarda para ser resistida), não se esqueça de detonar o combo antes que a desvantagem se perca.

*Nada disso se aplica a cobertura.* O bônus de Classe de Armadura que você (e seus oponentes) recebem de cobertura parcial ou de três quartos é completamente alheio à vantagem ou desvantagem. Independentemente de seu adversário ter vantagem, desvantagem ou ambas em uma jogada de ataque contra você, qualquer cobertura que você tenha vai lhe conferir o benefício de aumentar sua CA. Isso vale para aquele inimigo atrás de uma cobertura e que você quer atingir. Se não estiver engajado em combate corpo a corpo direto com um oponente, sempre busque qualquer cobertura possível. Não há razão para não fazê-lo.

## **REFERÊNCIA DE VANTAGEM E DESVANTAGEM**

[Veja a Tabela.](#)

## **COMPREENDENDO CONDIÇÕES**

Me surpreende que o *Player's Handbook: Livro do Jogador* relegue as condições a um apêndice, porque elas são um dos aspectos táticos mais importantes do jogo, especialmente em combates contra monstros ou conjuradores.

A capacidade de impor qualquer uma das seguintes condições – e o perigo de estar sujeito a elas – é devido principalmente às vantagens e desvantagens que elas conferem. E, diferente de um gatilho de combo em videogames, condições no D&D não se encerram depois de serem detonadas. Enquanto uma condição existir, você pode se beneficiar dela de novo e de novo.

### **AGARRADO**

A condição agarrado efetivamente reduz o deslocamento do personagem ou da criatura a zero. Isso não causa desvantagem nas jogadas de quem está agarrado, e nem vantagem nas jogadas de quem está agarrando. Vai evitar que alguém saia correndo, mas não que possa revidar. Mas pode, por exemplo, fazer com que criaturas voadoras incapazes de planar caiam dos céus.

### **AMEDRONTADO**

Estar amedrontado causa desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo de personagens e criaturas que tenham a fonte do medo em sua linha de visão. É importante ressaltar que esta condição impõe desvantagem a *todas* as jogadas de ataque, e não apenas às realizadas contra o que está causando a condição. É uma distração contínua que reduz a capacidade ofensiva dos indivíduos afetados (é como estar envenenado, mas por alguma coisa que você consegue ver, e apenas enquanto a estiver vendo).



De forma secundária, a condição também afeta o deslocamento, o que pode ser útil se você estiver tentando controlar o acesso a um certo lugar ou evitar que você ou outro personagem seja atacado por combatentes corpo a corpo.

### **ATORDOADO**

Estar atordoado é como estar paralisado, com exceção do efeito de “cada acerto é um crítico” e de estar completamente mudo – o alvo pode balbuciar uma ou duas palavras para responder uma pergunta, mas é só isso (conjurar uma magia está fora de questão, porque estar atordoado envolve estar incapacitado). Oponentes atordoados são alvos fáceis para ataques armados ou mágicos e para magias que exijam salvaguardas de Força ou Destreza.

### **CAÍDO**

Isso é o que acontece quando você cai, é derrubado ou está engatinhando na tentativa de não ser visto. Um personagem caído precisa rastejar, aumentando o custo do deslocamento, ou gastar metade do deslocamento para se levantar novamente. Mais importante: todas as jogadas de ataque realizadas enquanto se está caído têm desvantagem, e adversários a 1,5 metro do alvo caído atacam com vantagem. No entanto, adversários atacando à distância recebem *desvantagem* nas suas jogadas de ataque,

porque o personagem caído conta como um alvo menor. Portanto, você vai preferir atacar oponentes caídos com ataques corpo a corpo, e não à distância. E se inimigos estiverem lhe atacando à distância e você não quiser engajar com eles, ficar intencionalmente caído não custa nenhum movimento, e causa desvantagem aos ataques deles. Você pode até mesmo se levantar para contra-atacar e cair novamente no mesmo turno.



## CEGO

A causa mais comum para a condição cego é a escuridão. Pode parecer piada, mas se seu personagem for humano, pequenino ou draconato, isso é algo que você sempre precisa ter em mente. Se você estiver lutando na escuridão (e mesmo a luz do luar já conta como escuridão, a menos que a lua esteja cheia e o céu esteja limpo) e não tiver visão no escuro, todas suas jogadas de ataque terão desvantagem, e seus oponentes (se tiverem visão no escuro) terão vantagem nas jogadas de ataque contra você. Se estiver se aventurando durante a noite ou no subterrâneo, é importante ter uma fonte de luz com você o tempo todo, mesmo que seja apenas uma tocha acesa. Você pode carregar uma tocha em uma das mãos e lutar com uma arma na outra sem penalidades; significa apenas que não poderá usar um escudo.



Note também que a penumbra, embora não crie penalidades nos ataques, impõe desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão. Isso é bom para personagens (ou monstros) usando Furtividade para atacar com vantagem de seus esconderijos, e ruim para adversários que estejam tentando encontrá-los. Para um PJ com visão no escuro, escuridão conta como penumbra, e penumbra conta como luz plena. Então, um anão, elfo, meio-elfo, meio-orc, gnomo ou tiferino, mesmo que não esteja cego, ainda rola com desvantagem para tentar enxergar inimigos se escondendo na escuridão (dependendo do terreno, da acústica e/ou da distância, seu DM pode estabelecer que a audição, e não a visão, é o sentido utilizado para tentar localizar alguém que esteja se escondendo).

## CONTIDO

Estar contido é mais sério do que estar agarrado. Além de reduzir o deslocamento a zero, esta condição causa ao personagem contido desvantagem nas salvaguardas de Destreza e nas jogadas de ataque e confere vantagem aos ataques realizados contra ele. Um alvo contido é um alvo fácil para ataques corpo a corpo, ataques mágicos e magias ofensivas que exijam salvaguardas de Destreza para terem seus efeitos reduzidos.

Entretanto, o alvo mantém sua capacidade de realizar ações – que usará com frequência (mas nem sempre) para tentar se libertar.



## ENFEITIÇADO

Geralmente, é bobagem tentar enfeitiçar um adversário no campo de batalha, porque a condição de enfeitiçado impõe poucos efeitos. Oponentes enfeitiçados não podem atacar personagens que os enfeitiçaram, mas podem atacar os aliados daquele personagem. Ao mesmo tempo, se qualquer um desses aliados atacar de volta, a condição de enfeitiçado é cancelada. Por consequência, uma criatura enfeitiçada em combate não vai ficar assim por muito tempo, nem sofrer muito prejuízo por isso.

O principal benefício desta condição é conferir vantagem em testes de Carisma (Enganação, Intimidação ou Persuasão), que são muito mais aplicáveis durante interações sociais do que em encontros de combate. Portanto, se você tiver magias que causem a condição enfeitiçado, normalmente são seus efeitos colaterais, e não a condição propriamente dita, que vão influenciar o resultado daquela luta. Caso contrário, você normalmente conjura essas magias fora de combate. Se estiver tentando negociar, porém, para transformar um encontro de combate em uma interação social, um encantamento bem colocado pode lhe ajudar a alcançar o objetivo esperado.



### **ENVENENADO**

*Dano* venenoso e a *condição* envenenado são duas coisas diferentes. Causar dano venenoso não impõe a condição envenenado automaticamente; normalmente, esta condição resulta da falha em uma salvaguarda de Constituição contra uma magia ou substância venenosa. Um personagem envenenado tem desvantagem em todas as jogadas de ataque e em todos os testes de atributo. Isso reduz significativamente sua eficiência ofensiva, mas não causa efeito algum em sua capacidade defensiva e nem inflige dano venenoso de forma contínua. De forma contraintuitiva, esta é outra condição que pode ser imposta para neutralizar um oponente sem necessariamente eliminá-lo.

### **EXAUSTÃO**

Um nível de exaustão não é muito preocupante, especialmente se houver algum membro no grupo que possa quebrar um galho caso você precise fazer um teste de atributo. Dois níveis de exaustão diminuem o deslocamento pela metade, o que pode ser um inconveniente, mas provavelmente não será fatal.

Mas você *não* vai querer chegar no terceiro nível de exaustão. Esse nível causa desvantagem tanto nas suas jogadas de ataque quanto nas salvaguardas, reduzindo perigosamente suas capacidades ofensivas e defensivas. Além disso, um descanso longo só remove um nível de exaustão, então no dia seguinte você ainda terá dois níveis. Quando alcançar o segundo nível de exaustão, é hora de parar de fazer o que quer que esteja fatigando você desta forma.

O quarto, o quinto e o sexto níveis são ainda piores de se imaginar, mas não precisamos falar sobre isso, porque você não vai se permitir passar do terceiro nível, não é mesmo? Muito bem.

### **INCAPACITADO**

Esta aqui é bastante perigosa: ela impede que a criatura afetada realize ações e reações (como ataques de oportunidade ou a magia *égide*). Além disso, diversas outras condições – atordoado, inconsciente, paralisado e petrificado – incluem esta condição entre seus efeitos.

Como mencionado anteriormente, Ataque Extra e Ataques Múltiplos multiplicam o valor da ação de Ataque, e por isso personagens e criaturas com essas respectivas características devem ser alvos prioritários de magias e efeitos que incapacitem. O mesmo com personagens que tenham tanto ações quanto ações bônus, uma vez que, se sua ação é removida, você também não pode fazer uma ação bônus. Em outras palavras, quanto mais robusta for a economia de ações de um oponente, mais você vai querer incapacitá-lo.

### **INCONSCIENTE**

Um personagem inconsciente está efetivamente paralisado, incapaz de perceber o que se passa ao seu redor; além disso, se recuperar a consciência, ainda acorda caído. Normalmente, deixar seu inimigo inconsciente já significa que seu trabalho está feito.

### **INVISÍVEL**

Esta é uma *boa* condição para ter sobre si, porque é como se todos os demais estivessem cegos no que diz respeito a você. Suas jogadas de ataque são feitas com vantagem, e jogadas de ataque contra você são feitas com desvantagem. Estar invisível não impede que você seja ouvido, então os

outros podem estar cientes da sua presença, mas podem não ser capazes de apontar sua localização (veja “Agindo furtivamente: as ações de Procurar e Esconder-se”, página 56).



### **PARALISADO**

Esta condição causa falhas em sequência para o PJ ou para a criatura afetada. Ela não pode realizar ações ou reações, não pode se mover, não pode falar e falha automaticamente em salvaguardas de Força ou Destreza. Ataques contra um alvo paralisado têm vantagem, e cada oponente a 1,5 metro causa um acerto crítico automático a cada ataque bem-sucedido. Um guerreiro de linha de frente pode finalizar um oponente paralisado rapidamente, graças à vantagem em todas as jogadas de ataque e ao efeito de “cada acerto é um crítico”.

### **PETRIFICADO**

Um alvo petrificado fica indefeso, ainda que esta condição dificilmente resulte em uma fatalidade. O PJ ou criatura afetada não pode realizar ações ou reações, não pode se mover e nem falar e sofre falha automática nas salvaguardas de Força e Destreza; além disso, jogadas de ataque contra um alvo petrificado são feitas com vantagem. Por outro lado, o alvo se torna resistente contra todos os tipos de dano – um grande contraste ao efeito de “cada acerto é um crítico” causado pela parálisia – e é imune a veneno e doenças enquanto a condição durar. Use magias ou itens mágicos que

petrifique os oponentes se você quiser neutralizá-los de maneira não letal... ou se tiver todo o tempo do mundo para acabar com eles.

### **SURDO**

Estar com esta condição não é, nem de perto, tão debilitante quanto estar cego. Tudo o que ela faz é causar falha automática em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que dependa da audição. Alguns personagens furtivos podem conseguir se aproveitar dela na penumbra ou na escuridão, mas há poucas situações que a causem além da magia *cegueira/surdez* – e, se você puder escolher, é melhor causar cegueira.

## **REFERÊNCIA DE CONDIÇÕES E COMBINAÇÕES**

<b>Condição (“Gatilho”)</b>	<b>Vulnerabilidade (“Detonador”)</b>
<b>Atordoado</b>	Todos os ataques armados e mágicos Magias que exijam salvaguardas de Força ou Destreza
<b>Caído</b>	Ataques armados e mágicos (o agressor deve estar a 1,5 m)
<b>Cego</b>	Todos os ataques armados e mágicos
<b>Contido</b>	Todos os ataques armados e mágicos Magias que exijam salvaguardas de Destreza
<b>Enfeitiçado</b>	Testes de Carisma (Enganação, Intimidação e Persuasão)
<b>Paralisado</b>	Todos os ataques armados e mágicos, principalmente corpo a corpo (todos os acertos de agressores a 1,5 m são críticos) Magias que exijam salvaguardas de Força ou Destreza

Espadas embainhadas nas costas são um absurdo histórico propagado por filmes. Você pode carregar uma nas costas, mas não pode *sacá-la* de lá; primeiro precisará soltá-la, e isto não é algo que um adversário deixaria

você fazer no meio de uma luta. É possível pendurar *aljamas* nas costas, embora muitos arqueiros prefiram usá-las na cintura.

Arredondado para a porcentagem mais próxima.

Arredondado para o número inteiro mais próximo.

Em jogadas de ataque (mas não em testes de atributo ou salvaguardas), um 1 natural é uma falha automática, o que significa que mesmo que 1 seja tudo o que você precisa, as probabilidades são as mesmas de que se precisasse de 2.

## PARTE TRÊS

### DESEMPENHANDO O SEU PAPEL



### COMPOSIÇÃO DO GRUPO E POSICIONAMENTO

É possível, embora difícil, vencer uma batalha sem nada além de combatentes de linha de frente; também é possível, embora ainda mais difícil, vencer uma batalha *sem nenhum* combatente de linha de frente. Sem um deles para chamar a atenção dos inimigos, torna-se essencial que o grupo tenha a capacidade de debilitar ou causar um dano considerável a vários deles de uma só vez. As melhores características de classe e magias para isso não estão disponíveis no 1º nível (*emaranhar, saraivada de espinhos e sono* são o máximo que você tem quando está começando).

Portanto, um grupo bem montado de quatro a sete personagens deveria ter pelo menos dois combatentes de linha de frente e pelo menos um escaramuçador, atirador ou magiatirador. Para além disso, há bastante espaço para flexibilidade. Mas o grupo sempre deve ter maneiras de lidar com adversários que utilizem combate corpo a corpo e combate à distância, e pelo menos metade dos membros do grupo devem ter Constituição, e não Destreza, como atributo defensivo principal.

Quando a batalha começar, seu grupo deve se espalhar o máximo possível, mas se mantendo dentro das linhas de visão e do alcance do deslocamento uns dos outros. Mesmo os combatentes de linha de frente devem ficar razoavelmente distantes uns dos outros, se possível, para não serem tão facilmente afetados por magias de área – mas não a ponto de os inimigos conseguirem passar por entre eles tranquilamente. Se estiverem jogando com um mapa quadriculado ou hexagonal, manter dois espaços entre cada um deles é o ideal (três ou quatro, se um ou ambos estiverem usando armas com a propriedade de alcance), a menos que vocês precisem ficar mais perto para poderem aproveitar os benefícios de uma característica de classe como a aura do paladino ou o Estilo de Luta Protetivo.

Combatentes de linha de frente devem engajar com o inimigo em algum lugar próximo do meio do campo de batalha. Protetores devem se posicionar atrás deles, perto o bastante para conjurar magias nos companheiros ou no inimigo ou para alcançar os aliados na linha de frente com magias de cura que exijam toque. Atacantes de assalto e escaramuçadores devem estar sempre em movimento, constantemente se reposicionando para maximizar suas capacidades ofensivas, minimizar os riscos e (se estiverem usando Furtividade) ficar fora de vista até estarem prontos para atacar. Escaramuçadores, particularmente, vão querer atacar seus oponentes pela retaguarda, especialmente se o DM estiver utilizando a regra opcional de Flanquear (*Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, capítulo 8). Atiradores e magiatiradores devem se posicionar a mais de 9 metros da batalha, se possível, mas dentro do alcance normal de suas armas ou do alcance máximo de suas magias, atrás do máximo de cobertura que estiver disponível e com a visão mais ampla possível da ação.

Em um combate em lugares apertados, como uma passagem para uma câmara maior, os PJs podem se encontrar em situações complicadas, especialmente se os que estiverem na retaguarda rolaram iniciativas maiores

do que os que estão na frente. Lembre-se que você *pode* se mover através de espaços ocupados por um aliado – eles são considerados terreno difícil, custando deslocamento extra a cada passo, mas não representam uma obstrução total. E pequeninos, graças à característica Agilidade Pequenina, também podem se mover por espaços ocupados por inimigos<sup>21</sup>. O que você não pode fazer é terminar seu deslocamento em um quadrado ou hexágono já ocupado.

Ao escolher a ordem de marcha de uma fila única ou fila dupla, jogadores normalmente se preocupam com a visibilidade, em ter uma vanguarda e uma retaguarda e em manter os companheiros mais frágeis no meio por segurança, mas costumam negligenciar em quais posições querem estar caso se deparem com inimigos ao saírem de uma passagem estreita para uma área mais aberta. Isso acontece principalmente em grupos que tenham guardiões – que sempre são ávidos por liderar a marcha, mas normalmente são escaramuçadores ou atiradores em vez de lutadores de linha de frente – e em grupos que escolhem economizar fontes de luz pois seus combatentes de vanguarda não têm visão no escuro em vez de permitir que outro personagem que consegue enxergar na escuridão tome a frente.

Não importa a formação da maior parte do seu grupo; quem luta na linha de frente deve ficar na frente. Se quiserem alguém para agir como batedor, façam com que ele fique *bem distante* – a uma distância suficiente para que o restante do grupo não fique comprometido caso ele fique em perigo. Um bom batedor tem Furtividade, um batedor melhor tem Furtividade e visão no escuro, e o batedor perfeito tem Furtividade, visão no escuro e um bom deslocamento – tudo que pode facilitar seu retorno para junto do grupo.

Se estiverem se movendo por uma passagem estreita, não cometam o erro de colocar o guerreiro de linha de frente na última posição da ordem de marcha achando que vão precisar dele para proteger a retaguarda. Deixem essa posição para um protetor ou escaramuçador. Ainda que não seja impossível, é incomum que um inimigo se esgueire para atingir o seu grupo por trás; o mais comum é que as únicas coisas atrás de vocês sejam os lugares que já tenham sido explorados. É muito mais provável que seu próximo encontro de combate esteja à frente, e vocês não vão querer os guerreiros presos na retaguarda, espremendo-se para passar pelos companheiros para poder voltar à linha de frente.

E sim, você pode receber cobertura ao ficar atrás de um aliado: nessa situação considera-se que você está em cobertura parcial, o que aumenta temporariamente sua CA em 2. Protetores são os que mais frequentemente estarão nessa situação, mas atacantes de assalto e escaramuçadores também podem acabar se beneficiando disso. Atiradores e magiatiradores, se estiverem bem posicionados, terão cobertura de aliados em lugares estreitos; no restante do tempo eles devem se manter mais para trás.

Para determinar se um aliado está ou não lhe conferindo cobertura, trace linhas imaginárias a partir de um vértice do quadrado ou hexágono ocupado por um oponente até cada vértice do quadrado ou hexágono ocupado por você. Se pelo menos uma dessas linhas atravessa o espaço ocupado pelo seu aliado, parabéns, você tem cobertura parcial contra o oponente em questão (seu DM pode estabelecer, porém, que qualquer ataque que não acerte você por uma margem de 1 ou 2 pontos pode causar dano ao seu “escudo humano”, caso o resultado da jogada de ataque se igualar a ou superar a CA dele. Para evitar que isso aconteça, proteja-se atrás de aliados cuja CA seja pelo menos 2 pontos melhor do que a sua).

## **ESPEREM: PREPARAR AÇÕES**

Jogadores cujos turnos vêm antes na ordem de iniciativa, mas que ainda não estão prontos para agir – seja porque não se posicionaram ou porque estão esperando para ver o que um aliado ou adversário vai fazer – normalmente vão tentar dizer “Eu atraso a minha ação”. Na quinta edição de D&D, não há como atrasar o seu turno até um momento mais adequado. O que temos, em vez disso, é a ação Preparar.

Algumas coisas sempre são reações: ataques de oportunidade, magias como *égide* e *contramagia* e a manobra de Contra-ataque do Mestre de Batalha. A ação Preparar permite que você execute uma ação simples *como reação* mais tarde na mesma rodada, mediante a ocorrência de um gatilho que você escolha. Por exemplo, você poderia dizer “Eu preparam uma ação de Ataque contra o bugurso à minha frente para usar quando eu tiver vantagem na jogada”. Assim que acontecer qualquer coisa que lhe garanta vantagem naquela jogada de ataque, você pode executar seu ataque como uma reação.

Preparar a ação Atacar não é uma boa estratégia para classes com Ataque Extra, porque essa característica confere uma jogada de ataque adicional apenas quando você usa a ação Atacar no seu turno. Se você Preparar um ataque, você *não* está usando a ação Atacar no seu turno – você está usando a ação Preparar no seu turno e a ação de Atacar no turno de qualquer outro personagem ou criatura. Portanto, você só poderá fazer uma jogada de ataque naquela rodada. Por outro lado, é excelente para ladinos, que só podem atacar uma vez ao usar a ação Atacar, e cujo Ataque Furtivo causa dano extra uma vez *por* turno sem especificar em *qual* turno ele precisa ser realizado.

Preparar a ação de Conjurar Magia, definindo como gatilho o momento em que os oponentes sofram desvantagem na salvaguarda, pode dar grandes resultados para conjuradores. Mas também é arriscado: se o gatilho não acontecer antes do começo do seu próximo turno, o feitiço se perde e o espaço de magia utilizado na conjuração é gasto.

Preparar a ação Esquivar é redundante, porque Esquivar impõe desvantagem nas jogadas de ataque contra você de qualquer um que esteja na sua linha de visão e lhe confere vantagem nas salvaguardas de Destreza. Você não precisa esperar que alguém ataque ou lance uma magia na sua direção para ativar isto. De qualquer forma, Esquivar já consome a sua ação – e usar a ação Preparar para isso faz com que você tenha que escolher entre Esquivar ou usar uma reação para qualquer outra coisa quando chegar a hora.



Duas ações que combinam bem com Preparar são Correr e Esconder-se. Preparar a ação Correr é excelente caso você queira perseguir imediatamente um inimigo que possa tentar fugir. Preparar a ação Esconder-se, por sua vez, é útil quando um inimigo está olhando na sua direção durante o seu turno, mas tem o potencial de se distrair com um de seus aliados momentos depois (“Eu Preparo a ação Esconder-se – vou me esconder atrás daquele pilar assim que Ludovico atacar aquele bugurso que está olhando para mim”).

Sempre que você tiver uma ação Preparada, precisa executá-la de onde estiver. Você pode Preparar deslocamento (efetivamente, é a mesma coisa que Preparar a ação Correr), mas não pode combinar esse movimento com qualquer outra ação. Portanto, a ação Preparar não é uma boa solução para quando você estiver preso em um corredor numa ordem de marcha inadequada. Também não adianta tentar Preparar uma ação de Desengajar e atrair um inimigo para que ele invista contra você esperando escapar quando ele vier na sua direção: Desengajar vai tornar você imune a ataques de oportunidade que você possa provocar ao se afastar, mas você não poderá se mover.



## AGINDO FURTIVAMENTE: AS AÇÕES DE PROCURAR E ESCONDER-SE

Furtividade é útil para todos, mas atacantes de assalto e escaramuçadores devem prestar atenção especial a essas regras, pois vão depender delas com mais frequência.

Há três abordagens que podem ser tomadas quanto à furtividade: sequer tentar ser furtivo, tentar ser furtivo ou perseguir alguém de maneira cuidadosa e deliberada. Há quatro graus de ocultação: você pode ser visto claramente, ser visto, não ser visto ou não ser visto *nem* ouvido (“escondido”). Por fim, há três principais benefícios que você pode obter da furtividade: surpresa, obter vantagem em uma jogada de ataque por ser um “atacante invisível” e impor desvantagem nas jogadas de ataque contra você.

Se sequer estiver tentando ser furtivo, os inimigos saberão que você está ali, saberão onde você está e poderão lhe atacar sem nenhuma penalidade (exceto por qualquer cobertura física que você possa ter). Se estiver tentando ser furtivo, há uma chance de que eles não saibam que você está

ali – ou, se souberem, podem não ter certeza da sua localização exata. Esta incerteza pode dar a chance de postergar um encontro de combate, permitindo que você faça um reconhecimento, procure uma solução diplomática ou se posicione para uma emboscada ou para um Ataque Furtivo. Se estiver perseguindo um inimigo cuidadosamente, é provável que você esteja preparando uma emboscada e esperando obter surpresa ou vantagem sobre ele.

São nesses casos que a ação Esconder-se entra em jogo: é a ação que você deve realizar para se aproximar ou passar por outros personagens ou criaturas sem que elas vejam ou escutem você. Esconder-se envolve fazer um teste de Destreza (Furtividade), e o resultado define quão difícil será perceber sua presença. Se o inimigo tiver uma Percepção passiva maior do que a sua rolagem de Furtividade, os sentidos dele são aguçados demais (ou você é desajeitado demais) para passar despercebido. Se for menor que sua rolagem, é possível passar sem ser detectado – a menos que seu inimigo comece a Procurar por você ativamente. E se for igual? Bem, aí depende.

Quando estiverem em situações pouco familiares, normalmente o grupo de aventureiros vai entrar no “modo furtivo”. Nesse caso, o grupo faz um teste de Furtividade (veja “Testes em Grupo”, *Player’s Handbook: Livro do Jogador*, capítulo 7), contestado pela Percepção passiva de quem quer que os PJs estejam tentando se ocultar. Por isso, mesmo que um ou dois integrantes falhem miseravelmente, qualquer erro cometido pelos que falharam será compensado pela orientação dos que tiveram sucesso se pelo menos metade do grupo for bem-sucedida (*passo sem rastro* é uma magia bastante popular, cujo principal propósito é facilitar esse teste em grupo).

Qualquer tentativa de Esconder-se precisa ser feita fora do campo de visão clara do inimigo. As primeiras impressões do *Player’s Handbook* nos Estados Unidos afirmavam erroneamente: “Você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo”; essa frase foi alterada para “Você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo *claramente*” (ênfase minha), ficando aberta para interpretação do DM. O capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre* traz regras para implementar cobertura e linha de visão em mapas quadriculados, mas elas não ajudam a determinar o que “claramente” significa. Meu palpite é que é possível Esconder-se de um observador enquanto qualquer área totalmente obscurecida (neblina, folhagem densa, uma multidão etc.) ou uma cobertura maior do que o seu

tamanho exista entre vocês. Isso não quer dizer que você está fora da linha de visão para finalidade de ataque, apenas que está obscurecido o suficiente para tentar desaparecer. Algumas características, como Máscara da Natureza e Furtividade Natural, permitem que você tente se Esconder em outras condições. Estar invisível permite que você se Esconda em qualquer lugar, mesmo estando bem na cara do inimigo.

Se sua Furtividade superar a Percepção do oponente, você está escondido dele – não sendo visto *nem* ouvido –, e pode se mover livremente sem ser notado contanto que não se exponha, faça um barulho suspeito ou ataque (componentes verbais de magias são barulhos suspeitos). Se fizer barulho ou atacar, o inimigo saberá de sua presença e localização, ainda que não possa vê-lo. Se você se expor em um lugar aberto, será visto.

Na quinta edição de D&D não existem “rodadas-surpresa”. Em vez disso, assim que a intenção de iniciar um combate for declarada, todos rolam iniciativa e o DM determina quais combatentes foram surpreendidos. Os que não conseguirem perceber a ameaça no começo da rodada estarão surpreendidos, ou seja, não poderão se deslocar nem realizar ações em seu primeiro turno, nem poderão ter reações até que aquele turno termine. Se rolarem iniciativas suficientemente altas, esse turno pode acontecer antes que o primeiro ataque aconteça. Já os combatentes que perceberem a ameaça não estarão surpreendidos; eles podem agir normalmente em seus turnos e não perdem suas reações. Se suas iniciativas forem elevadas o bastante, eles podem perceber o ataque-surpresa prestes a acontecer e se preparar.

Surpresa não garante vantagem nas jogadas de ataque – mas não ser visto, sim. Você recebe vantagem na sua jogada de ataque caso seu alvo não possa vê-lo – uma regra crucial para ladrões, que sempre devem procurar fontes de vantagem para habilitar o uso do Ataque Furtivo, e que podem se Esconder como ação bônus a partir do 2º nível. Não é preciso estar *escondido* de um alvo para receber vantagem, basta não ser visto.

Assim que realizar o ataque, você denuncia sua posição. Entretanto, mesmo que seu alvo conheça sua localização, pode ser que ele não consiga enxergá-lo, dependendo de onde você estiver e do que estiver acontecendo ao redor – por exemplo, se você estiver obscurecido por escuridão, por uma neblina muito densa ou sob efeito de *invisibilidade maior*. A menos que

uma destas situações se aplique, seu alvo consegue vê-lo se você estiver na linha de visão dele.

É fácil conseguir a vantagem de atacante não visto caso esteja fazendo um ataque à distância ou um ataque mágico. Mas e se você estiver escondido atrás de um arbusto e seu alvo estiver a uma distância de 6 metros? Dá para avançar contra ele e fazer um ataque corpo a corpo, mantendo a vantagem de não ser visto?

A resposta, normalmente, é não. Porém, de acordo com o capítulo 7 do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, “sob certas circunstâncias, o DM pode permitir que você permaneça escondido ao aproximar-se de uma criatura que está distraída, concedendo-lhe vantagem em uma jogada de ataque antes de ser visto” (ênfase minha).

Se precisar se mover apenas por uma curta distância e seu alvo estiver engajado em combate corpo a corpo com um de seus aliados, você provavelmente consegue obter a vantagem de atacante não visto apesar de precisar cruzar uma área aberta; se a área estiver totalmente obscurecida, essa vantagem é automática (embora seja cancelada se você estiver cego). Se a atenção do alvo estiver meramente voltada para outra coisa, ou se a área estiver apenas parcialmente obscurecida, seu DM pode pedir que você faça mais um teste de Furtividade, contestado pela Percepção passiva do alvo, para determinar se você consegue ou não cobrir a distância de forma silenciosa e rápida o bastante para evitar ser percebido. Mas se estiver considerando atravessar uma praça aberta, em plena luz do dia, para emboscar um guarda em um posto de vigia, esqueça. Use o bom senso e não antagonize seu DM com argumentos bobos para justificar suas atitudes imprudentes. E lembre-se: só é possível obter vantagem desta maneira se você começar sua manobra *escondido*. Se apenas não estiver sendo visto, você perde esta vantagem tão logo deixa sua posição.

Outras vezes, é possível usar a ação Esconder-se de forma defensiva, buscando cobertura contra inimigos que estejam atrás de você. Um oponente sofre desvantagem nas jogadas de ataque contra você enquanto não puder lhe ver. Enquanto estiver escondido – ou seja, enquanto você não puder ser visto *ou ouvido* –, um oponente pode ou não saber exatamente a sua posição, ou mesmo se está nas proximidades, e pode mirar um ataque na direção errada. Porém, não ser visto nem ouvido não confere proteção

contra efeitos em área; você ainda terá de testar salvaguarda normalmente contra efeitos do tipo.

Se não estiver sendo visto, mas também não estiver escondido, observadores atentos podem seguir seu movimento pelo som de seus passos, procurando por suas pegadas, percebendo coisas sendo movidas e por aí vai. Se quiser se certificar de que seus movimentos não serão notados, precisará fazer a ação Esconder-se novamente (*passo sem rastro* oculta esses sinais – enquanto você estiver no alcance do conjurador). Além disso, note que condições de visibilidade parcialmente ou totalmente obscurecida penalizam apenas testes de Percepção que dependam da visão. Se você tentar se Esconder sob essas condições, a Percepção passiva ou um teste ativo de Percepção de um oponente pode permitir que ele lhe escute mesmo que não possa vê-lo.

E se você souber que há um inimigo por perto, mas não consegue ver onde? A ação Procurar lhe confere a oportunidade de fazer um teste ativo de Percepção para localizar um inimigo, em vez de depender somente da Percepção passiva. E como você pode gritar, sussurrar ou gesticular para seus companheiros no seu turno, sem prejudicar sua economia de ações, você pode alertá-los sobre a localização de seu alvo ao mesmo tempo (talvez seja bom não gritar se você também estiver escondido).

Como agir furtivamente é uma ação contestada entre o teste de Furtividade de quem se Esconde e a Percepção passiva ou o teste de Percepção de quem procura, *um empate sempre mantém o status quo*. Em outras palavras, se você rolar um 12 no teste de Furtividade e a Percepção passiva de seu oponente for 12, saber se ele lhe encontra ou não depende de ele já saber da sua presença. Se você já estiver escondido ao entrar no alcance da visão e audição dele, permanece escondido. Contudo, se estiver tentando se Esconder depois que ele já lhe viu, ele não perde você de vista.



## **“PLANO B”: AS AÇÕES DE ESQUIVAR, CORRER E DESENGAJAR**

Como D&D é baseado em turnos, um combatente que queira recuar de uma luta corpo a corpo contra um oponente de mesmo deslocamento irá confrontar uma escolha difícil e desagradável: se usar sua ação para Desengajar e depois se movimentar usando todo seu deslocamento, o oponente poderá usar o deslocamento *dele* para cobrir essa distância novamente e depois usar a própria ação para Atacar. Mas se o combatente usar sua ação para Correr, ele se arrisca a ser atingido por um ataque de oportunidade quando sair do alcance do oponente.

Pode não parecer justo, mas recuar de uma luta também é difícil na vida real. Mesmo quando executando uma retirada organizada, combatentes da vida real precisam torcer para que seus inimigos não os persigam. Uma perseguição muitas vezes pode resultar na morte dos que estão envolvidos.

A quinta edição de D&D oferece três maneiras de sair de uma situação de combate: Esquivar, Correr e Desengajar.

A ação Esquivar impõe desvantagem a todas as jogadas de ataque realizadas por oponentes visíveis (e concede vantagem nas salvaguardas de Destreza). Depois de Esquivar, você pode utilizar todo o deslocamento que tiver disponível; se sair do alcance de seu oponente, porém, estará sujeito a um ataque de oportunidade. Esquivar é uma boa ideia para combatentes com Classe de Armadura elevada, e uma má ideia para combatentes de CA baixa.

A ação Correr permite que você efetivamente sobre o seu deslocamento ao fazer com que você primeiro o utilize como uma ação, e depois o utilize normalmente. Novamente, se você se deslocar para fora do alcance do oponente, estará sujeito a um ataque de oportunidade. Correr oferece a melhor chance de fuga, independente do deslocamento ou da Classe de Armadura, ao custo de se arriscar a sofrer dano.

A ação Desengajar permite sair do alcance de seu oponente de forma a cancelar ataques de oportunidade. Depois de Desengajar, é possível usar todo o deslocamento que ainda estiver disponível. Fazer isso não vai evitar que um perseguidor mais teimoso cause dano, mas oferece a um combatente mais rápido a possibilidade de escapar ileso de um oponente mais lento.

Se o fugitivo tiver aliados na área, essas ações abrem mais opções. Se sua CA for elevada, Esquivar pode fazer seu oponente perder tempo enquanto seus aliados o bombardeiam com projéteis ou feitiços – uma boa opção para escaramuçadores. Correr próximo de aliados significa que pretendentes perseguidores terão de atravessar áreas ameaçadas pelos primeiros – um bom truque para atacantes de assalto que já tenham causado o máximo de dano que conseguiram. E Desengajar sempre faz sentido quando há um aliado menos ferido ou mais resistente por perto disposto a se colocar no caminho e proteger a sua retaguarda.

Em contrapartida, se seu oponente tiver aliados e você estiver engajado em corpo a corpo com mais de um deles, Esquivar ou Correr vai lhe submeter a mais ataques de oportunidade, tornando Desengajar uma ação mais atrativa. Combatentes de linha de frente, mais sujeitos a estarem cercados, devem manter isso em mente.

Também é importante saber se seu oponente tem Ataque Extra ou Ataques Múltiplos. Um ataque de oportunidade é uma reação, então mesmo inimigos com essas características podem desferir apenas um ataque quando

você sair do alcance deles. Mas se você Esquivar e eles lhe alcançarem, poderão desferir todos os ataques que possuem, ainda que com desvantagem. Nesse caso, é melhor Correr. Vale mais a pena arriscar *um* ataque para evitar um segundo, terceiro ou quarto.

Baixas condições de visibilidade complicam o combate – e uma das formas que o fazem é tornando a retirada mais fácil para o lado que está perdendo. Um adversário que não possa vê-lo não pode fazer um ataque de oportunidade contra você, portanto, condições que deixem a visibilidade totalmente obscurecida, como neblina, tornam possível Correr sem se arriscar. Presumindo, é claro, que todos estejam sob as mesmas condições. Invisibilidade confere grande vantagem tanto para quem foge quanto para quem persegue; o mesmo vale para visão no escuro, percepção às cegas e visão verdadeira quando as fontes de luz se apagam. Se você não puder ver seu inimigo, Esquivar não vai ajudar em nada.

Se você quiser fugir mais do que qualquer coisa e estiver engajado com não mais de um oponente em combate corpo a corpo, Corra. Você até pode sofrer um ataque, mas apenas um – e se seu oponente não puder vê-lo, afastar-se não causará riscos.

Se tiver reforços, um deslocamento elevado e/ou um bom grau de certeza de que não será perseguido ou se estiver em combate corpo a corpo contra mais de um adversário, Desengaje.

Se você for especialmente difícil de acertar – seja pela armadura, pela Destreza ou por ambas – e quiser garantir a seus aliados tempo para desferirem mais golpes, Esquive. Mas fique atento ao Esquivar quando tiver múltiplos oponentes engajados com você, quando estiver lutando contra um que tenha Ataque Extra ou Ataques Múltiplos ou então quando um ou mais adversários estiverem invisíveis.

## REFERÊNCIA DE AÇÕES DE RETIRADA

Ação	Quando usar	Quando não usar
<b>Correr</b>	Necessidade urgente de fugir; ainda consegue aguentar um golpe de um oponente corpo a corpo Oponente com Ataque	Engajado em combate corpo a corpo com mais de um oponente Não pode sofrer mais

	Extra/ Ataques Múltiplos Invisível, ou área totalmente obscurecida	nenhum ataque de um oponente corpo a corpo
<b>Desengajar</b>	Engajado em combate corpo a corpo com mais de um oponente Mais rápido que o(s) oponente(s) Aliados disponíveis para engajar com perseguidor(es)	Oponente(s) inclinado(s) à perseguição
<b>Esquivar</b>	CA elevada Enrolando enquanto aliados atacam	CA baixa Engajado em combate corpo a corpo com mais de um oponente Oponente(s) invisível(is)

## **ADMINISTRANDO RECURSOS ENTRE DESCANSOS**

A maioria das táticas mais úteis de cada classe são recursos limitados, recuperados com descanso curto (a pausa para o almoço) ou descanso longo (uma boa noite de sono), o que significa que você deve ter uma boa noção de quanto rápido pode torrar seus usos.

Na quinta edição de D&D, o dia “padrão” de aventura compreende seis encontros de combate entre descansos longos. Porém, em uma pesquisa com jogadores e mestres, os designers descobriram que a quantidade média de encontros de combate entre descansos longos era de... *um!* Como pode haver tamanha discrepância entre a ideia e a realidade?

Pegando emprestado alguns conceitos da obra-prima de roteirização de Blake Snyder, *Save the Cat!* (em tradução livre, *Salve o gato!*), as aventuras de D&D tendem a se encaixar em duas categorias: “O Velocino de Ouro” e “Monstro em Casa”. Histórias ao estilo Velocino de Ouro são missões onde a jornada é tão importante quanto o destino. Elas se estendem sem pressa, por quilômetros e semanas. Histórias ao estilo Monstro em Casa são claustrofóbicas, intensas e repletas de ação. Elas comprimem a narrativa em espaços confinados, e a cada ameaça superada, uma nova está à espreita.

Exploração de masmorras subterrâneas são aventuras estilo Monstro em Casa – e é nelas que muitas pessoas pensam de imediato quando escutam

“Dungeons & Dragons”, provavelmente até mesmo os próprios game designers. Como cada dia da jornada leva os PJs mais e mais fundo, retornar à superfície parece cada vez menos possível. Fazer um descanso curto depois de cada encontro se torna algo ridículo com muita facilidade, porque as batalhas são cada vez mais intensas e acontecem em intervalos cada vez menores – imagine então fazer um descanso longo. Os personagens são invasores, violando o território de criaturas que não os querem por perto. Elas não darão sossego a esses invasores. Aí estão seus seis encontros por dia.

Mas aventuras estilo Velocino de Ouro, onde os personagens frequentemente precisam viajar de um ponto ao outro, são muito comuns, especialmente quando DMs escrevem seu próprio material. Quando você precisa passar algumas semanas na estrada, a situação fica rapidamente insustentável se precisar lidar com meia dúzia de conflitos por dia. Em vez disso, mestres colocarão dois ou três encontros de combate em uma jornada de, digamos, duas semanas. Como cada dia de viagem normalmente termina com um descanso longo, aí estão seus dias com um único encontro.

Como você administra o consumo de Fúria, Inspiração de Bardo, Canalizar Divindade, Forma Selvagem, Superioridade em Combate, Ki, Mãos Consagradas e Fonte de Magia depende, em grande parte, de você estar em uma aventura estilo Velocino de Ouro ou estilo Monstro em Casa.

Você está em uma jornada de vários dias na estrada ou em áreas selvagens, parando para acampar ao fim de cada dia? Essa viagem é um capítulo da sua história, e o próximo capítulo ainda está distante? As coisas tomam o tempo que for necessário? Nesse caso, provavelmente você está em uma aventura Velocino de Ouro, e pode usar cada recurso que estiver à sua disposição com relativa confiança de que um segundo encontro de combate não vai acontecer logo depois que o primeiro terminar (e, se acontecer, você vai ter aprendido algo sobre seu DM que poderá ser útil no futuro).

Se estiver numa aventura estilo Monstro em Casa, porém, você vai precisar ser mais pão-duro. Você está explorando uma única localização composta por muitas áreas distintas, a maioria delas provavelmente habitada por criaturas hostis? Depois de entrar, é difícil ou inconveniente sair para descansar e depois entrar novamente? É uma corrida contra o tempo? Todas estas condições indicam uma aventura Monstro em Casa, e

você deveria tomá-las como sinais para economizar os usos de certos poderes.

A Fúria, por exemplo, só é recuperada depois de um descanso longo. Se você tiver dois usos disponíveis, precisará guardar ao menos um para quando acreditar que está travando a batalha mais difícil do dia. O mesmo para Inspiração de Bardo (até o 4º nível), Mão Consagradas e Fonte de Magia.

A Forma Selvagem, por outro lado, é recuperada com um simples descanso curto. Se você tiver dois usos de Forma Selvagem disponíveis, mesmo durante um dia de seis encontros, existe a opção de usá-la em cada batalha se isso parecer útil – e, se não for, você pode guardá-las para usar fora de combate, como em atividades de reconhecimento. Isso também vale para Inspiração de Bardo (do 5º nível em diante), Canalizar Divindade, Superioridade em Combate e Ki.

E aí, chegamos aos espaços de magia. Magos e druidas do Círculo da Terra podem recuperar alguns poucos espaços de magia com descansos curtos, e Bruxos recuperam *todos* os espaços de 1º a 5º círculos da mesma forma (embora tenham uma quantidade consideravelmente menor). Para os demais, porém, espaços de magia são recuperados apenas com um descanso longo. Principalmente nos níveis mais baixos, isso torna as magias de círculo um recurso escasso, que deve ser utilizado em momentos cruciais de uma batalha: no começo, no fim ou quando você perceber que a balança está pendendo a favor de seus inimigos. Quanto mais cabeluda a situação, mais você deve recorrer a truques em outros momentos, já que eles não custam nada além de uma ação (e talvez de algum componente material baratinho).

Em geral, pense em habilidades recuperadas com descansos longos como “*n* por dia”, e as recuperadas com descansos curtos como “*n* por encontro” – e tenha em mente que se você estiver em uma aventura estilo Monstro em Casa, “*n* por encontro” estará mais para “*n* a cada dois encontros”.

## REFERÊNCIA DE RECURSOS DE CLASSE

Classe	Descanso Longo (Reserva por Dia)	Descanso Curto ou Longo (Reserva por
--------	----------------------------------	--------------------------------------

## Encontro)

<b>Bárbaro</b>	Fúria	
<b>Bardo</b>	Inspiração de Bardo (1º ao 4º níveis) Conjuração	Bardic Inspiration (5º nível+)
<b>Bruxo</b>	Arcana Mística	Magia de Pacto
<b>Clérigo</b>	Conjuração Eyes of the Grave <sup>22</sup> Sentinel at Death's Door <sup>23</sup> Labareda Protetora <sup>24</sup> Ira da Tempestade <sup>25</sup> Sacerdote da Guerra <sup>26</sup>	Canalizar Divindade
<b>Druida</b>	Conjuração Balm of the Summer Court <sup>27</sup> Hidden Paths <sup>28</sup>	Forma Selvagem
<b>Feiticeiro</b>	Fonte de Magia Conjuração	
<b>Guardião</b>	Conjuração Hunter's Sense <sup>29</sup>	
<b>Guerreiro</b>	Conjuração <sup>30</sup> Unwavering Mark <sup>31</sup> Warding Maneuver <sup>32</sup> Fighting Spirit <sup>33</sup>	Surto de Ação Retomar o Fôlego Superioridade em Combate <sup>34</sup> Arcane Shot <sup>35</sup>
<b>Ladino</b>	Conjuração <sup>36</sup> Unerring Eye <sup>37</sup>	
<b>Mago</b>	Conjuração	
<b>Monge</b>		Ki
<b>Paladino</b>	Conjuração Mão Consagradas Sentido Divino Toque Purificador	Canalizar Divindade

## MAGIAS E ESPAÇOS DE MAGIA

Conjuradores são frequentemente confrontados pelo dilema de qual magia devem conjurar, e em qual círculo fazer isso. Esperar o próprio turno para considerar suas opções é o motivo mais comum para demora em encontros de combate. Se tiver muitas magias em seu repertório, pelo seu bem e de seus companheiros você precisa tomar decisões de abordagem sobre como e quando conjurar cada uma delas.

Cada vez que adquirir uma nova magia, faça uma pequena anotação na margem da sua ficha (ou em um caderno – seu próprio “grimório”) que você possa consultar depois, incluindo informações como:

- É um ataque mágico, uma magia que exige salvaguarda para ser resistida, ou de nenhum destes tipos?
- Qual é o alcance?
- Qual é a área de efeito?
- Ela impõe alguma condição negativa – principalmente atordoado, caído, cego, contido, enfeitiçado ou paralisado?
- Seu poder pode ser ampliado ao gastar um espaço de círculo maior para conjurar? (Por causa do funcionamento da Magia de Pacto, bruxos fazem isto o tempo todo – e, de fato, não têm escolha –, então podem ignorar essa questão).
- Quando esta magia deveria ser conjurada?

Ataques mágicos funcionam como ataques com armas: você faz uma jogada de ataque rolando um d20 e pode acertar ou errar. Você pode ter vantagem ou desvantagem na jogada. Armadura e cobertura se aplicam. O ônus do sucesso está em quem ataca. Magias que exijam salvaguardas, por outro lado, colocam o ônus da resistência no defensor. *Ele* pode ter vantagem ou desvantagem na salvaguarda para resistir aos efeitos. Qualquer vantagem ou desvantagem que *você* tenha não importa, nem armadura; cobertura importa apenas em salvaguardas de Destreza.

As mesmas variáveis – proficiência e modificador do atributo de conjuração – são utilizadas para calcular o modificador de ataque mágico e a dificuldade da salvaguarda, então não existem conjuradores que sejam melhores em ataques mágicos do que em magias de salvaguarda e vice-versa. Todo conjurador é igualmente competente em ambas (feiticeiros de Magia Selvagem têm um incentivo extra para fazer ataques mágicos, no

entanto, já que a característica Marés do Caos confere vantagem nas rolagens do d20).

Há uma tabela bastante útil no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, “Alvos na Área de Efeito”, cujo propósito é determinar quantos alvos são afetados, num combate estilo “teatro da mente”, por uma magia de efeito em área. Eu gosto de utilizá-la de outra forma: como um guia para o número mínimo de alvos que você deveria poder afetar com uma magia para que seu gasto de espaço de magia valesse a pena. A regra de ouro é um alvo a cada 9 metros de alcance para uma magia de efeito linear, como *relâmpago*; um alvo a cada 3 metros de tamanho para uma área de efeito cônica, como *mãos flamejantes*; um alvo para cada 1,5 metro de raio para efeitos circulares, cilíndricos ou esféricos, tais como *crescer espinhos*, *sono* ou *raio lunar*; e um alvo para cada 1,5 metro de lado em um efeito de área quadrada ou cúbica, tais como *emaranhar* e *fogo das fadas* (arredonde frações para cima).

Portanto, tomando *sono* como exemplo, seria razoável esperar ser capaz de afetar ao menos quatro alvos dentro do raio de 6 metros da magia. Se puder conjurá-la contra *mais* de quatro alvos de uma vez, não tem nem o que pensar; se puder afetar apenas dois ou três, não vale a pena gastar o espaço de magia, a menos que você tenha uma boa razão para isso. Uma razão *bastante* convincente, como “Nada mais vai funcionar” ou “Estou prestes a morrer”, é necessária para justificar conjurar uma magia de área contra um único alvo.

Magias que causem os efeitos atordoado, caído, cego, contido ou paralisado são úteis para preparar combinações. Coloque essas magias no topo da sua lista de prioridades quando um de seus aliados tiver uma habilidade que possa detonar o combo antes que seu alvo (ou alvos) possa se recuperar.

Eu geralmente me refiro a usar um espaço de magia de círculo mais alto para conjurar uma magia como “reforçar” a magia; “elevar” é outro termo comum para a mesma coisa. *Sono*, por exemplo, pode ser elevada ao gastar um espaço de 2º círculo ou superior na conjuração: cada círculo do espaço acima do primeiro acrescenta dois dados na rolagem para determinar seus efeitos. Em certos aspectos, não é mais uma magia de 1º círculo, e sim uma de 2º círculo ou maior com o mesmo efeito, só que mais poderosa. Mas isso

é verdade apenas em certos aspectos, porque magias de círculos base mais altos sempre têm algo que as de círculos inferiores não têm.

Quando usar espaços de magia mais altos para reforçar uma magia? Essa decisão depende principalmente do custo de oportunidade: o que você perde a capacidade de fazer como resultado dessa escolha? No caso de espaços de magia, esse custo está relacionado à escassez.

Assim que adquirir espaços de 2º círculo, os seus de 1º círculo serão sempre os mais abundantes – completamente descansado, você terá quatro deles. Seus espaços de círculo mais alto sempre serão mais escassos, exceto por algo que ocorre no 6º nível para conjuradores completos, nos 11º e 12º níveis para “conjuradores secundários” (Paladinos e Guardiões) e nos 16º a 18º níveis para os “conjuradores terciários” (Cavaleiros Místicos e Trapaceiros Arcanos), quando o número de espaços de 2º e 3º círculos se igualam.

Portanto, uma abordagem possível para decidir quando reforçar uma magia é dividir as suas por estágio, de acordo com o número de espaços que você tem em cada círculo. Um mago de 1º nível tem magias apenas de primeiro estágio; um mago de 6º nível tem magias de dois estágios, as de 1º círculo e as de 2º/3º círculos; um mago de 9º nível tem magias de três estágios, as de 1º círculo, as de 2º/3º/4º círculos e as de 5º círculo; e assim por diante. Depois, como regra geral, use espaços de magia para conjurar magias do mesmo estágio, mas não de estágios diferentes.

Seus espaços de 1º círculo só podem ser usados para magias de 1º círculo. Elas geralmente são magias com utilidades básicas, mesmo as que causam dano; é raro que uma magia de 1º círculo reforçada  $x$  círculos seja tão boa quanto uma de  $x$ º círculo (*curar ferimentos* é a óbvia exceção). Por isso, você pode limitá-las ao uso de espaços de 1º círculo. No outro extremo, suas magias de círculos mais altos só podem ser conjuradas com os espaços mais altos. Logo, seria bom reservar estes espaços para essas magias, a menos que tenha certeza de que não precisará utilizá-las antes de recuperar seus espaços. Em um estágio que compreenda mais de um círculo de magia, seus espaços têm mais versatilidade, e você pode se sentir livre para usar os mais elevados para reforçar as magias de círculos inferiores.

É melhor usar *raio ardente* elevada para o 3º círculo ou conjurar *bola de fogo*, um feitiço que já é desse mesmo círculo? Depende. *Raio ardente* é um ataque mágico; *bola de fogo* requer uma salvaguarda para ser resistida. *Raio ardente* possui uma quantidade fixa de dados de dano que pode causar; o dano total de uma *bola de fogo* varia com a quantidade de alvos que ela consegue acertar. Se os alvos estiverem colados uns nos outros, uma *bola de fogo* poderia atingir mais de *cinquenta* deles – mas se estiverem espalhados em uma área muito ampla, poderia ser impossível acertar mais do que um ou dois ao mesmo tempo. Por outro lado, com *raio ardente*, você poderia disparar todos os raios do ataque contra um mesmo alvo se ele for o único.

Todas estas considerações mostram a importância de tomar decisões de abordagem sobre quais as magias são adequadas para cada situação. Em vez de avaliar suas opções no meio do combate, você pode simplesmente comparar o contexto com critérios pré-estabelecidos. Por exemplo, você pode decidir que irá conjurar *bola de fogo* quando quatro ou mais oponentes estiverem aglomerados em uma área de 6 metros de raio a partir de um determinado ponto, ou quando dois ou três deles estiverem numa área similar e também atordoados, contidos ou paralisados. Por outro lado, pode definir que vai conjurar *raio ardente* quando tiver vantagem nas jogadas de ataque contra um número de oponentes igual ou menor ao número de raios, ou quando estes estiverem muito dispersos pelo campo de batalha, ou quando seus aliados estiverem entre eles. Depois que tomar estas decisões, ao se deparar com situações em que precisa escolher entre uma e outra durante um combate, você saberá a solução mais adequada num piscar de olhos.

## **TÁTICAS DE CLASSES**

A menos que queira que seus encontros de combate desandem rapidamente, você precisará desenvolver a habilidade de tomar decisões no improviso. A chave para fazer isso sem ficar travado, confuso ou sobrecarregado é saber discernir entre decisões de abordagem e decisões situacionais. Decisões de abordagem são escolhas que você, como jogador, acredita que fazem sentido para seu personagem na maior parte do tempo, por isso elas passam a definir seu estilo de jogo. Quanto mais dessas decisões você tomar de

antemão, menos vai precisar quebrar a cabeça durante o jogo, ficando livre para pensar apenas nas decisões situacionais que precisar fazer. E elas vão tomar ainda menos da sua atenção e do seu tempo se você conseguir decidir com antecedência quais critérios usará para tomar decisões situacionais.

A maioria das decisões situacionais ou de abordagem que terá de fazer são relacionadas ao papel de combate e a classe, e elas evoluem conforme seu personagem avança de nível.

### BÁRBARO: RISCO X RECOMPENSA

A classe do bárbaro oferece altos riscos e altas recompensas, especialmente em níveis mais baixos. Conforme seu nível aumenta, os riscos diminuem e as recompensas aumentam, mas decisões sobre como e quando assumir esses riscos ainda deverão ser tomadas.

Tome como exemplo a Fúria, a característica que define a classe. Ela garante resistência contra dano físico, vantagem em testes e salvaguardas de Força e dano extra em ataques com armas corpo a corpo. É o que torna a classe eficiente no papel de atacante de assalto. Qual a parte ruim? Os usos limitados. No 1º nível, só é possível usar Fúria duas vezes a cada descanso longo. Você certamente vai querer ter esta característica disponível durante o combate mais difícil daquele dia, e nem sempre é isso que vai acontecer (pelo menos você tem a chance de se enganar uma vez).

Fúria confere vantagem nos seus testes de Força e reduz pela metade o dano contundente, cortante e perfurante que vier a sofrer. Por isso, enquanto estiver em Fúria, é possível agarrar um oponente com vantagem na jogada de ataque e se jogar com ele de uma grande altura. A queda irá machucar ambos, mas *você* sofre apenas metade do dano, porque está muito bravo!



A característica Ataque Imprudente, de 2º nível, é a essência da relação risco *versus* recompensa. Você recebe vantagem em suas jogadas de ataque com armas baseadas em Força por um turno; em troca, seus oponentes têm vantagem em todas as jogadas de ataque contra você. Se precisar derrubar um inimigo rapidamente, Ataque Imprudente pode compensar o risco. Além disso, se precisar atrair a atenção dos inimigos e assim proteger um companheiro gravemente ferido, essa característica os incentivará a se voltarem contra você. Por outro lado, se estiver cercado, conceder vantagem para as jogadas de ataque dos oponentes pode ser uma péssima escolha. Quando o bárbaro alcança o 5º nível e obtém Ataque Extra, o Ataque Imprudente fica mais poderoso; contra inimigos que tenham Ataque Extra ou Ataques Múltiplos, no entanto, fica ainda mais arriscado. Como regra geral, use o Ataque Imprudente se, e somente se, puder fazer em seu turno o mesmo número de ataques que seus oponentes poderão fazer contra você em seus respectivos turnos, combinados.

Na Trilha do Berserker, a característica Frenesi lhe confere um ataque corpo a corpo adicional como ação bônus, a partir do segundo turno da Fúria. O custo é um nível de exaustão. Entrar em Frenesi uma vez a cada

descanso longo é seguro, duas é arriscado e três vezes é uma ideia bastante perigosa, mesmo para um bárbaro. Use esta habilidade quando tiver *certeza* de que aquele encontro de combate será o mais difícil do dia.

Se escolher seguir a Trilha do Ancestral Totêmico, terá de escolher um espírito totêmico. O espírito totêmico do Urso o torna um combatente de linha de frente ainda mais formidável, conferindo resistência a todos os tipos de dano, exceto psíquico, enquanto estiver em Fúria. Se escolher esse espírito, caberá a você lidar com inimigos que portem armas mágicas ou causem dano elemental. O espírito totêmico da Águia, enquanto Fúria estiver em uso, impõe desvantagem em ataques de oportunidade realizados contra você e permite que use Correr como ação bônus – isso aprimora seu desempenho como atacante de assalto, uma vez que você poderá se preocupar menos em sair da área de alcance de um oponente para poder atacar outro. O espírito totêmico do Lobo é bom para bárbaros que lutem em grupos com mais lutadores de linha de frente, uma vez que confere aos aliados vantagem nas jogadas de ataque contra oponentes adjacentes a você. Quanto mais lutadores de linha de frente, melhor.

No 14º nível, esses espíritos totêmicos garantem benefícios adicionais: bárbaros do espírito do Urso conseguem monopolizar a atenção dos inimigos de forma similar à magia *duelo compelido* dos paladinos (outro aprimoramento para a linha de frente), bárbaros do espírito da Águia podem voar por curtas distâncias e os do espírito do Lobo podem gastar uma ação bônus para deixar um inimigo caído (aumentando seu poder como atacante de assalto).

A Trilha do Guardião Ancestral o transforma em uma espécie de bárbaro paladino, atribuindo a você a responsabilidade de concentrar seus ataques contra aqueles inimigos mais propensos a atacar seus companheiros mais frágeis. Isso se deve à característica de 3º nível, Ancestral Protectors, que impõe desvantagem e reduz o dano de um inimigo que esteja atacando (ou que queira atacar) alguém que não seja você. Isso torna essa trilha menos ideal para bárbaros criados para agir na linha de frente e mais adequada para aqueles criados para atuar como atacantes de assalto, prontos para perseguir seus oponentes, onde quer que estejam. Você também precisa de mobilidade para usar a característica de 6º nível, Spirit Shield, em todo seu potencial.

As características das trilhas Storm Herald e Zealot são simples e descomplicadas, e geralmente apenas o incentivam a fazer o que você já faria de qualquer forma. Elas não exigem muitas decisões.

### **BARDO: O MAESTRO**

Em termos de posicionamento no campo de batalha, bardos normalmente são magiatiradores, às vezes protetores. Mas em termos de função, talvez seja mais preciso descrevê-los como controladores, porque muitas de suas magias são encantamentos ou ilusões que podem manipular o comportamento dos outros. Um bardo pode e deve usar essas magias para ditar o curso e o ritmo do combate, preparando combinações táticas que podem ser detonadas por seus aliados.

Inspiração de Bardo é uma ação bônus, que pode ser utilizada um número de vezes igual a seu modificador de Carisma a cada descanso longo. Você pode inspirar apenas um aliado por uso, então precisa decidir se irá poupar-las para usar ao longo de diversos encontros, usá-las com antecedência quando acreditar que uma grande batalha se aproxima (o efeito dura 10 minutos) ou destinar as ações bônus de mais de um turno para esse propósito. A última opção somente causará algum conflito se outros usos para a ação bônus estiverem disponíveis, como *palavra curativa*, ou se o grupo precisar bater em retirada.



Bardos do Colégio do Conhecimento podem usar a característica Palavras de Interrupção e gastar uma de suas Inspirações de Bardo como reação para sabotar jogadas de ataque e rolagens de dano dos inimigos. Você precisa ficar alerta e anunciar o uso de Palavras de Interrupção *antes* do DM anunciar o resultado de uma rolagem. Como os usos da Inspiração de Bardo são seus principais recursos, você não irá querer gastá-los todos com Palavras de Interrupção, mas essa é uma adição valiosa para sua economia de ações, e você pode utilizá-la em momentos cruciais para ajudar um aliado que esteja em perigo. Matematicamente, é quase tão bom quanto impor desvantagem na jogada de ataque do oponente, mas em níveis mais baixos é mais inteligente aplicá-las às rolagens de dano. Se a usar contra uma jogada de ataque, suas chances de converter um acerto num erro são baixas; se o ataque acertar, causará todo o dano que causaria normalmente. Se aplicá-la contra uma rolagem de dano, porém, essa redução é garantida.

Bardos do Colégio da Bravura podem usar a característica Inspiração em Combate e permitir que um aliado adicione o dado da Inspiração de Bardo ao seu próprio dano, ou então para se defender da mesma maneira que os bardo do Colégio do Conhecimento usam as Palavras de Interrupção. A

diferença é que o aliado poderá ver o resultado da jogada de ataque iminente antes de decidir se utiliza ou não o dado, tendo um grau de controle muito maior sobre o resultado.

A característica Magia de Batalha, de 14º nível, aprimora a economia de ações do bardo do Colégio da Bravura, mas ele deverá ser capaz de conjurar uma magia e empunhar uma arma ao mesmo tempo. Isso significa que ele deverá abrir mão do uso de um instrumento musical como foco de conjuração e usar componentes materiais no lugar.

Bardos do Colégio da Bravura ganham proficiência em armaduras médias, o que lhes confere a durabilidade superior que será importante caso queiram atuar como protetores tanto quanto magiatiradores.

A característica Mantle of Inspiration do College of Glamour, de 3º nível, é bem interessante no geral, mas brilha de verdade quando o grupo inclui atacantes de assalto e escaramuçadores, porque tais combatentes poderão se beneficiar muito mais da possibilidade de se mover como reação sem causar ataques de oportunidade. Mas Mantle of Inspiration também é uma boa maneira de resgatar atiradores e magiatiradores que estejam sendo atacados por combatentes corpo a corpo. Magiatiradores, particularmente, serão gratos por aquele punhado de pontos de vida temporários.

Bardos do College of Swords, em vez de sempre se esconderem atrás da linha de frente, estão preparados para ir até o meio da briga – ao menos por uma rodada. Sua decisão situacional mais importante é o que escolher quando usar a característica Blade Flourish, de 3º nível, e acertar um golpe. As três opções causam dano adicional, mas cada uma possui um efeito colateral diferente. Defensive Flourish aprimora sua CA, o que é desejável quando estiver assumindo o papel de um combatente de linha de frente ou de um escaramuçador distrativo. Slashing Flourish permite escolher um segundo alvo e causar um pouco de dano nele, o que é uma mão na roda quando estiver enfrentando um monte de inimigos mais fracos. Mobile Flourish, exclusivamente, permite que você *mova um inimigo em qualquer direção que desejar*, o que pode ser a maneira definitiva de expressar a essência do bardo em ser um controlador nas batalhas.

A opção College of Whispers é complicada. Sua única característica especificamente voltada para o combate, Psychic Blades, requer uma jogada de ataque bem-sucedida para ter efeito. Mas, no geral, bardos de College of

Whispers, assim como os do Colégio do Conhecimento, não têm grande aptidão para combate armado. Provavelmente é mais sábio deixar essa característica guardada como um truque na manga para usar em autodefesa e se concentrar na conjuração de magias.

### **BRUXO: USE SUAS DÁDIVAS**

Bruxos não são como magos e feiticeiros. Conhecem menos magias que os magos, menos truques que os dois, e têm uma escassez surpreendente de espaços de magia. À primeira vista, podem parecer “meio-conjuradores” cujas magias param no 5º círculo.

Mas isso é um equívoco. Em primeiro lugar, feiticeiros precisam fazer um descanso longo para recuperar seus espaços de magia e magos só podem recuperar uma pequena quantidade de espaços num descanso curto, mas bruxos recuperaram todos os espaços gastos fazendo esse mesmo descanso curto. Em segundo lugar, eles obtêm suas magias de 2º círculo antes dos meio-conjuradores, no mesmo ritmo dos conjuradores completos. Em terceiro lugar, eles conjuram *cada* magia no círculo mais alto que tiverem disponível. Um mago de 9º nível tem um espaço de 5º círculo, três de 4º círculo, três de 3º círculo, três de 2º círculo e quatro de 1º círculo, e precisam fazer esses 14 espaços de magia renderem o dia inteiro. Um bruxo de 9º nível tem apenas dois espaços de magia, mas ambos são de 5º círculo e podem ser recuperados durante a pausa do almoço ou do cafezinho.



Em outras palavras: num dia em que ocorram seis encontros de combate, um bruxo pode usar uma magia de 5º círculo em cada um deles, enquanto um mago pode lançar um punhado de magias de círculos mais baixos, mas apenas uma de 5º círculo – que provavelmente ficará reservada para o encontro mais desafiador. Isso incentiva o bruxo a construir estratégias em torno do uso de magias poderosas a cada um ou dois encontros, além de truques, poderes de patronos e invocações místicas que em muitos casos conseguem reproduzir o efeito de magias sem custar nenhum espaço.

Por fim, as *magias* de bruxo não se limitam ao 5º círculo – apenas seus *espacos de magia* param de avançar nesse ponto. No 11º nível, eles recebem a característica Arcana Mística, que lhes permite acessar as magias de 6º a 9º círculos no mesmo ritmo dos outros conjuradores. A diferença é que *essas* magias só podem ser conjuradas uma vez a cada descanso longo e não são reforçadas conforme o bruxo avança de nível.

Como bruxo, você começa com dois truques, um dos quais deveria ser *raio místico*. Se não, você está se limitando sem nenhum bom motivo. É um truque, mais poderoso do que qualquer arma em que você tenha proficiência, causa dano à distância e, seja qual for seu papel de combate,

há uma invocação mística que pode melhorá-lo para você: Explosão Agonizante permite adicionar seu modificador de Carisma ao dano; Lança Mística aumenta o alcance para 90 metros em vez dos 36 metros regulares (embora ambos os valores sejam excessivamente altos para a maioria dos ambientes fechados e subterrâneos); e Explosão Repulsiva permite empurrar uma criatura atingida por até 3 metros. Nenhuma característica da classe bruxo aprimora *toque chocante* ou *toque necrótico* dessa forma.

Três outras invocações místicas em que vale a pena dar uma olhada são Armadura de Sombras, Visão Diabólica e Vigor Ínfero. É simplesmente impossível não querer pegar Armadura de Sombras. Visão Diabólica confere um tipo de visão superpoderosa no escuro com alcance dobrado, permite enxergar através de escuridão como se fosse luz plena e atravessa até mesmo a magia *escuridão*, que não pode ser superada pela visão no escuro comum. Isso significa que você pode combinar essa invocação com a magia *escuridão* e avançar contra seus inimigos enquanto eles estão cegos (os outros membros do seu grupo podem não apreciar muito esta estratégia, então pense bem sobre quando e onde utilizá-la). Já Vigor Ínfero lhe dá, efetivamente, um dado de vida gratuito durante uma hora. Bruxos que atuem como atacantes de assalto devem pegar essa invocação, que também não é nem um pouco ruim para magiatiradores. Nos níveis mais baixos, os 5 a 8 PV temporários que ela fornece são significativamente melhores do que os três pontos de classe de armadura dados pela Armadura de Sombras; depois, conforme começar a lutar contra inimigos que causem mais dano, você estará mais interessado em evitar golpes do que em absorvê-los.

Bruxos também têm acesso a duas magias exclusivas que aprimoram a economia de ações: *repreensão diabólica* e *danação*. *Repreensão diabólica* é uma reação que você pode usar ao sofrer dano, que instantaneamente causa dano ígneo contra quem o atacou. *Danação* é uma ação bônus que reforça o dano de cada ataque subsequente enquanto for mantida; como *raio místico* é um truque, você pode conjurar *danação* e *raio místico* no mesmo turno e se beneficiar imediatamente, contanto que conjure *danação* primeiro.

Quando alcançar o 3º nível, a Dádiva de Pacto que você escolher vai vincular você ao papel de magiatirador ou de atacante de assalto. Escolha o

Pacto da Lâmina se quiser jogar como atacante de assalto; qualquer outra opção funciona bem para magiatiradores.

A arma de pacto é sempre uma arma corpo a corpo. Assim, escolha uma arma com acuidade – você não precisa ter proficiência nessa arma –, caso seu atributo defensivo principal seja Destreza para também usá-la como atributo ofensivo secundário. Bruxos do Pacto da Lâmina certamente vão querer aprender *danação*, junto com *repreensão diabólica* e *armadura de Agathys*, porque essas duas últimas magias o incentivam a sofrer dano. Pode parecer estranho, mas essa dádiva do pacto fará com que você *queira* que seus oponentes engajem em combate corpo a corpo com você. Atraia os ataques deles para causar dano grátis fora do seu turno. Escolher o Ínfero como patrono lhe dá acesso à magia *escudo ardente*, que se encaixa perfeitamente nesta estratégia. Escolher a Arquifada garante acesso à característica Fuga em Névoa, no 6º nível, que efetivamente permite que você conjure um *passo nebuloso* com alcance dobrado como reação depois de sofrer dano, sem gastar um espaço de magia. Em conjunto com *armadura de Agathys* ou *escudo ardente*, ela permite que você desapareça em uma nuvem de dor. E, de quebra, como deixa você invisível, ela ainda serve como gatilho para um combo em seu próximo ataque. A característica de 6º nível do Grande Antigo, Proteção Entrópica, também é um gatilho de combo, embora não seja tão garantido.

O Pacto da Corrente permite conjurar um diabrete, um pseudodragão, um quasit ou um sprite como familiar. Eles não vão fazer sucesso na feira de animais do bairro, mas se você confiar sua ação Atacar ao familiar, um pseudodragão ou sprite pode envenenar ou deixar um alvo inconsciente, enquanto um quasit pode envenenar ou amedrontar. De qualquer modo, o alvo terá desvantagem ao atacar ou tentar usar uma perícia (o ataque de um diabrete não impõe nenhuma dessas condições, mas pelo menos vai causar tanto dano quanto você).

### **CLÉRIGO: COMO POSSO AJUDAR?**

Clérigos não só desempenham o papel de protetores com mais frequência do que qualquer outro como também são os protetores quintessenciais. Como eles protegem seus aliados – que, além de curar, é a função principal

dos clérigos – é determinado em grande parte pelos domínios divinos, cujos nomes são autoexplicativos.

Clérigos podem pedir ajuda às divindades que cultuam; essa ajuda, no entanto, não é ilimitada. Do 1º ao 5º níveis, eles podem usar a característica Canalizar Divindade apenas uma vez entre descansos, curtos ou longos; do 6º até o 17º, podem usar duas vezes entre descansos. Como isso significa um ou dois usos de Canalizar Divindade a cada um ou dois encontros de combate, você precisa treinar sua percepção para saber quando é o melhor momento para chamar a Pessoa Lá De Cima.



A característica Canalizar Divindade que está disponível para todos os membros da classe é Expulsar Mortos-vivos. Ela não destrói monstros mortos-vivos; apenas os afasta por um minuto se eles falharem nas salvaguardas, e eles voltarão a avançar contra você se sofrerem algum dano nesse intervalo de tempo. Use tal habilidade para ganhar tempo – suficiente para um pouco de cura, talvez – ou se puder conduzir os mortos-vivos até uma sala e trancá-los lá dentro. Expulsar Mortos-vivos se torna

significativamente mais valiosa no 5º nível, quando clérigos ganham Destruir Mortos-vivos.

Clérigos da Vida podem Canalizar Divindade para Preservar a Vida – isso recupera uma boa quantidade de pontos de vida, mas não pode fazer com que nenhum personagem fique com mais da metade do máximo de seus PV. O ideal é usar essa habilidade quando um ou mais membros do grupo estiverem gravemente feridos – com seus PV máximos reduzidos a 40% ou menos – e for cedo demais para que fazer um descanso longo seja plausível. Este reforço pode fazer com que eles não precisem gastar todos os dados de vida durante um descanso curto apenas para continuarem de pé.

Clérigos da Luz têm Brilho do Amanhecer, que causa uma grande quantidade de dano radiante em um raio bastante decente. É forte contra hordas de criaturas fracas, e fraca contra pequenas quantidades de criaturas mais poderosas. O alcance de 9 metros, implicitamente circular, é amplo o bastante para que você não o gaste com menos de seis inimigos a menos que possa acertar *todos* eles.

A habilidade de Enfeitiçar Animais e Plantas dos clérigos com o Domínio da Natureza é um dos casos em que enfeitiçar adversários em um combate é realmente útil, porque não afetará um de cada vez – com o mesmo alcance de Brilho do Amanhecer, descrito acima, você pode conseguir enfeitiçar uma matilha inteira de lobos, por exemplo. O efeito não é garantido, então não use sem ter um plano para quando apenas metade da matilha puder ser enfeitiçada.

Outros usos de 2º nível de Canalizar Divindade podem ser medidas defensivas (Invocar Duplicidade), aprimoramentos de ataque (Ataque Direcionado, Ira Destruidora, Path to the Grave) ou efeitos irrelevantes durante o combate (Conhecimento das Eras, Artisan's Blessing). Conhecimento das Eras, porém, tem um uso inteligente: se estiver sendo agarrado, você pode usá-lo para ganhar proficiência temporariamente em Atletismo ou em Acrobacia para tentar escapar.

A característica Intervenção Divina, do 10º nível, é ainda mais restrita do que Canalizar Divindade: além de poder ser utilizada apenas uma vez por descanso longo, você também não poderá usá-la novamente nos próximos *sete dias* caso sua divindade atenda seu chamado. Na verdade, essa não é

uma característica do tipo “*n* por dia”, e sim algo mais próximo de *uma vez por episódio*. Use-a de acordo.

No 6º e 8º níveis, clérigos ganham várias características específicas de domínio, que não estão sujeitas às limitações de Canalizar Divindade. A maior parte delas são habilidades passivas ou aprimoramentos de ataque, mas algumas têm aplicações bastante específicas. A característica Curandeiro Abençoados dos clérigos da Vida os encoraja a conjurar magias de cura no meio do combate em vez de esperarem o fim dele, já que recuperam PV tanto do alvo quanto do conjurador. A Labareda Aprimorada dos clérigos da Luz permite que eles imponham desvantagem em ataques contra seus aliados, e deve ser usada quando o dano que um adversário pode causar exceder a capacidade de absorção do alvo. Clérigos da Natureza podem fazer algo parecido com Enfraquecer os Elementos, e deveriam usá-la de acordo com o mesmo critério. Além disso, clérigos da Trapaça recebem Manto das Sombra como opção extra para Canalizar Divindade – que podem usar para criar vantagens para seus próprios ataques – e clérigos da Guerra ganham a Bênção do Deus da Guerra – que lhes permite conferir um bônus de +10 na jogada de ataque de um aliado. Atacantes de assalto são ótimos candidatos para esse benefício. A característica Sentinel at Death’s Door dos clérigos do Grave Domain permite que rebaixem um certo número de acertos críticos para acertos comuns – então, mantenha sua atenção e fique de prontidão para interromper quando o DM disser “20 natural”.

### **DRUIDA: FERA OU REFORÇO?**

A Forma Selvagem é a característica mais significativa compartilhada por todos os druidas (do 2º nível em diante, ao menos) e é a que os distingue das demais classes. A principal decisão que devem tomar é quando usar a Forma Selvagem em vez de manter sua forma humanoide e atuar de forma similar a um clérigo da Natureza.

Forma Selvagem garante aos druidas uma reserva gratuita de pontos de vida: se você for reduzido a 0 PV enquanto estiver transformado, volta para sua forma original com todos, ou quase todos, pontos de vida que tinha antes de se transformar. Além disso, as formas animais possuem ataques corpo a corpo que causam mais dano do que um cajado ou bordão, e

algumas delas (como o javali, a pantera e o lobo) podem deixar seus alvos caídos, conferindo vantagem a aliados do druida que estejam adjacentes a elas. Druidas na forma humanoide são protetores ou, menos frequentemente, magiatiradores. Mas na forma de feras se tornam combatentes de linha de frente. Portanto, parte dessa decisão envolve determinar do que o seu grupo mais precisa no momento: de um curandeiro e controlador ou de outro combatente durável.



Cada Círculo Druídico impõe um leve viés nessa decisão. Os druidas do Círculo da Terra são conjuradores mais eficientes, o que os empurra mais para o papel de protetores. Os druidas do Círculo da Lua se transformam mais rapidamente, e em feras mais poderosas, adequando-se melhor ao combate na linha de frente quando usam a Forma Selvagem. As características dos druidas do Circle of the Shepherd, especialmente nos níveis intermediários, aprimoraram os efeitos das magias de invocação, tornando-os mais adequados para o papel de protetores; as criaturas que invocam lutarão na linha de frente em seu lugar. Os druidas do Circle of Dreams não possuem nenhum viés para conjuração nem para metamorfose: fora Balm of the Summer Court, uma característica de cura de 2º nível, todas as outras são aprimoramentos de deslocamento que são mais úteis

durante a exploração (a ausência de qualquer aprimoramento para Forma Selvagem, no entanto, pode ser em si um estímulo para agir como conjurador protetor).

Se estiver jogando como um clérigo da natureza e acabar engajado com um combatente corpo a corpo, conjure *bordão místico* (ação bônus) para conseguir tirar algum proveito daquele cajado que, na maior parte do tempo, é apenas seu foco druídico. Por outro lado, se você atribuiu à Força o valor mais baixo, seu cajado vai acertar os adversários com a potência de um fio de macarrão.



### **FEITICEIRO: MOSTRE A ELES COMO IMPROVISAR**

Em muitos aspectos, feiticeiros e magos são farinha do mesmo saco. A principal diferença entre eles é: magos estudam e feiticeiros improvisam. Isso permite que os feiticeiros alterem suas magias.

Os Pontos de Feitiçaria, garantidos pela característica Fonte de Magia, de 2º nível, permitem obter espaços de magia adicionais ou – começando no 3º nível, com a característica Metamagia – alterar as magias. Quando você receber a característica Metamagia, considere suas opções *cuidadosamente*, porque essa é a segunda decisão de abordagem mais importante que terá de

fazer. É um grande erro escolher opções que não combinem com seu repertório de magias já conhecidas. Se houver um par de opções de Metamagia que realmente queira obter, e você tiver uma magia que não funcione com nenhuma delas, considere substituir essa magia por outra que funcione, porque seu repertório não é muito amplo. Por outro lado, conforme escolher magias no futuro, certifique-se de que elas combinem com as opções de Metamagia que escolheu.

A seguir, explico para que cada opção de Metamagia serve:

*Magia Acelerada.* Obviamente inútil para qualquer magia que já seja conjurada apenas como uma ação bônus. Além disso, você não pode usar esta opção para conjurar uma magia de círculo como ação bônus e depois outra magia de círculo como ação. Mas você pode usar para conjurar uma magia e Atacar, Correr, Desengajar, Esconder-se, Esquivar, Procurar ou Usar um Objeto no mesmo turno. Por exemplo, se um adversário mais escorregadio estiver se escondendo, você pode usar a ação Procurar e depois Conjurar Magia como ação bônus caso consiga encontrá-lo. Também pode usar um truque em adição à sua magia de círculo Acelerada. É um grande aprimoramento para sua economia de ações e funciona com a maioria das magias que você pode lançar.

*Magia Agravada.* Útil para magias que exijam salvaguardas para resistir a seus efeitos – e melhor para magias que permitam apenas *uma* salvaguarda. Essas normalmente são as que têm efeitos instantâneos. Esta opção é cara e afeta apenas um alvo, então guarde-a para enfrentar chefes.

*Magia Cautelosa.* Normalmente, quando conjurar uma magia de área, você precisa se certificar de que nenhum de seus aliados está dentro da área de efeito. Esta opção permite conjurar essas magias mesmo com aliados dentro da área. Perceba que salvaguardas automaticamente bem-sucedidas não negam o dano, apenas o reduzem pela metade, então mesmo uma *bola de fogo* Cautelosa pode desagradar seus amigos. Esta opção funciona muito melhor com magias que tenham efeitos diferentes de dano direto – particularmente aquelas que exijam salvaguardas de Sabedoria. Como alternativa, você pode usar esta opção com uma magia ofensiva para matar um punhado de inimigos e deixar um vivo para ser interrogado.

*Magia Distante.* É usada principalmente para ataques mágicos à distância, mas também funciona para conjurar magias de efeito em área de uma distância *bastante* segura. Note, porém, que alcance não é o mesmo

que área de efeito: esta opção permite dobrar a distância entre você e o ponto em que a magia é centrada, não dobrar a área de efeito. Também não faz nada pelas magias que afetem uma área cônica, já que elas sempre são centradas em você.

*Magia Duplicada.* Funciona com qualquer magia à distância que afete apenas um alvo. É especialmente útil para magiatiradores, e praticamente uma trapaça usá-la com *imobilizar pessoa ou celeridade*.

*Magia Persistente.* Boa para magias de concentração se você não se importar em ficar concentrado por todo esse tempo. Melhor ainda para magias que durem 1 minuto ou mais e *não exijam concentração*.

*Magia Potencializada.* Funciona com qualquer magia ofensiva – *além disso*, pode ser acumulada com outra opção de Metamagia, diferente das demais. Mas é especialmente boa com magias de área porque seu custo não aumenta de acordo com o número de alvos.

*Magia Sutil.* Permite que você lance uma magia enquanto estiver escondido ou sob o efeito da magia *silêncio*. Também permite conjurar uma magia bem na frente de uma pessoa ou criatura sem que ela perceba (útil para magias que enfeitiçam). Esta opção funciona com qualquer magia que *não exija componentes materiais* – e há muitas assim.

Use essas explicações para tomar algumas decisões de abordagem sobre quais opções de Metamagia aplicar em quais magias, e sob que circunstâncias. Depois, conforme vivenciar os dias de aventura, você vai desenvolver uma boa noção sobre quando usar Metamagia ou não. Se não – especificamente se você achar que lançar *mais* magias será mais importante do que lançar magias *alteradas* –, você pode usar os pontos de feitiçaria que não forem gastos com Metamagia para obter um ou dois espaços de magia. Na verdade, no 2º nível essa é a única coisa que você *pode* fazer com eles, então nem pense muito: levante-se pela manhã, tome seu café e converta seus dois pontos de feitiçaria em um espaço de magia de 1º círculo.

*Depois* do 2º nível, no entanto, muitas decisões situacionais envolverão gastar pontos de feitiçaria para ganhar um espaço de magia ou queimar um espaço para ganhar esses pontos. De qualquer forma, essa conversão custa uma ação bônus, e você normalmente vai querer fazê-la no começo do seu turno.

Você desperdiça energia a cada conversão entre pontos de feitiçaria e espaços de magia, então não fique indo e vindo entre eles. Para economizar esse recurso, compre um espaço de magia apenas quando conjurar uma magia com ele for mais benéfico do que usar Metamagia ou alguma outra característica de subclasse, e compre pontos de feitiçaria apenas quando gastá-los em uma dessas características for beneficiá-lo mais do que qualquer magia faria.

A decisão de abordagem mais importante que você terá de fazer é escolher sua Origem Feiticeira – você vai ter de escolhê-la tão logo decida jogar com essa classe, e cada estilo de feitiçaria é completamente diferente.

A origem de Linhagem Dracônica é bem menos grandiosa do que o nome sugere. Ela lhe torna mais resistente e confere um aumento a um tipo de dano elemental em particular, bem como uma certa resistência contra dano desse tipo. Além disso, você pode voar no 14º nível e amedrontar inimigos no 18º nível. Nada disso requer a tomada de qualquer decisão situacional (exceto escolher quando gastar pontos de feitiçaria para obter resistência contra aquele tipo de dano). E está tudo bem em querer evitar muitas decisões táticas. A origem Storm Sorcery é similarmente passiva e reativa.

No outro extremo do espectro está o caos tático que é a origem feiticeira da Magia Selvagem, na qual você começa o 1º nível com a característica Marés do Caos: vantagem em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda a qualquer momento que desejar. O custo? Um Surto de Magia Selvagem na próxima vez que conjurar uma magia de círculo – que reseta Marés do Caos, de forma que você pode usá-la novamente sem fazer um descanso longo antes.

Talvez você hesite em usar Marés do Caos por medo do que o Surto de Magia Selvagem pode desencadear. Sendo assim, talvez fosse melhor jogar com um mago. A bagunça causada pelo Surto de Magia Selvagem não é um defeito – é um diferencial. Apenas três resultados da tabela do Surto de Magia Selvagem são realmente prejudiciais a você (e, como DM, já vi um jogador sortear um desses efeitos – transformando-se numa planta envasada durante um turno – e acabar sendo *salvo* por ele). Quase metade deles são benéficos, e um a cada sete são espetaculares. No 14º nível, você pode rolar duas vezes e escolher entre os resultados sorteados na tabela; a essa altura, não há mais razões para ser tímido. O único contratempo verdadeiro das

Marés do Caos é que é o Mestre, e não você, que decide quando um Surto de Magia Selvagem ocorre. Deixe seu DM saber que você gostaria que eles ocorressem tão frequentemente quanto possível; ele provavelmente ficará agradecido.

Marés do Caos é um gatilho de combo que pode ser detonado instantaneamente e que produz efeitos adicionais sem o custo de uma ação ou ação bônus. É um grande (mas imprevisível) aprimoramento para sua economia de ações. Também é um incentivo para escolher magias que exijam que você faça jogadas de ataque em vez das que exigem que seus oponentes façam salvaguardas, porque você só pode usar Marés do Caos em suas próprias rolagens. E embora feiticeiros aprendam menos magias do que magos, podem aprender *mais* truques – e *raio de gelo*, *raio de fogo*, *toque chocante* e *toque necrótico* são todos ataques mágicos.

Assim que alcançar o 6º nível, você pode querer guardar alguns pontos de feitiçaria na manga caso precise usar a característica Distorcer a Sorte, da Magia Selvagem, para proteger um aliado ou derrubar um oponente particularmente formidável. O custo é alto em relação ao benefício, por isso use apenas em momentos cruciais. E se já estiver no quinto ou sexto encontro do dia e realmente quiser gastar seus pontos em Metamagia ou comprando um espaço de magia, vá em frente.

Como regra geral, feiticeiros são magiatiradores, não importa se escolheram Destreza ou Constituição como atributo defensivo principal; o d6 como dado de vida meio que exige isso. Depois de usar Marés do Caos, porém, você precisa estar pronto para avançar para a linha de frente na próxima vez que lançar uma magia de círculo – se o Surto de Magia Selvagem ocorrer, é melhor que você esteja próximo do máximo de inimigos que puder. Se souber que tem um DM cooperativo, você pode até mesmo querer atrair o ataque de um inimigo e conjurar *égide* como reação para detonar o surto fora do seu próprio turno! Depois do surto, recue para a retaguarda e reassuma o papel de magiatirador até a próxima vez que usar Marés do Caos. *Retirada acelerada* e *passo nebuloso* são duas magias que facilitam essa manobra arriscada.

Assim como a Magia Selvagem, a origem Divine Soul encoraja um estilo de combate híbrido ao permitir acesso à lista de magias do clérigo. Você ainda é feito de papel, mas é uma pessoa feita de papel que é mais útil perto

da linha de frente, na posição de protetor. Começando no 6º nível, você pode usar Empowered Healing para reforçar a recuperação de pontos de vida de um aliado adjacente a você – mais razão ainda para avançarem em formação. Otherwordly Wings, no 14º nível, acrescenta toda uma nova camada ao permitir que você voe. Isso não faz diferença em terreno regular – em terreno difícil, porém, sua capacidade de se lançar de aliado a aliado oferecendo a ajuda necessária causará inveja aos clérigos presos à terra.

Shadow Magic oferece um combo tático com Eyes of the Dark, que confere a habilidade de conjurar *escuridão* ao custo de 2 pontos de feitiçaria. É um bom negócio: se você gastasse um espaço de 2º círculo, teria apenas o efeito da magia, mas pelo mesmo número de pontos que ganharia ao queimar esse espaço de magia é possível não apenas conjurar a magia como também enxergar através dela com sua visão no escuro. Tenha em mente que os seus *aliados* não conseguem enxergar através da escuridão, então não a lance sobre inimigos que *eles* precisem ser capazes de ver. Hound of Ill Omen, no 6º nível, não é barata, mas é uma poderosa medida niveladora para quando o lado oposto do combate tem maiores números, uma economia de ações mais robusta ou ambos. Shadow Walk, no 14º nível, é uma engenhosa manobra evasiva para quando você for atacado por um inimigo pelos flancos.

### **GUARDIÃO: TERRENO E PONTARIA**

A decisão situacional mais importante que um guardião precisa fazer é relacionada ao seu próprio posicionamento. Já a decisão de abordagem mais importante é escolher em que tipo de inimigos se concentrar.

Assim como paladinos, guardiões são “meio-conjuradores” com poucos espaços de magia, que se recuperam apenas com descansos longos. As magias preparadas do guardião são ainda mais limitadas do que as dos paladinos, e só podem ser trocadas ao avançar de nível. Mas isso é, na verdade, mais uma bênção do que uma maldição, porque se torna uma decisão que não precisa ser repensada a cada dia de aventura. No começo, pense em conjurar uma magia a cada um ou dois encontros; em níveis intermediários, uma ou duas magias por encontro; mas que isso, apenas em níveis mais altos.



Guardiões atiradores certamente devem escolher uma (ou mais) das três magias conjuradas com ação bônus que podem aprimorar seu poder de ataque: *golpe constrictor*, *saraivada de espinhos* ou *marca do predador*. *Golpe constrictor* pode ser usada para preparar combinações contra inimigos enfrentados também pelos membros do grupo na linha de frente. *Marca do predador* é um aprimoramento de dano para usar contra oponentes que você precisa derrubar sozinho. *Saraivada de espinhos* é melhor contra grupos de lacaios fracos, em oposição às duas anteriores que são melhores contra alvos únicos e mais poderosos. Conforme avançar de nível, você irá se especializar cada vez mais em uma delas – então, qualquer que seja o caminho escolhido, mantenha-se consistente.

As magias supracitadas certamente não são escolhas ruins para guardiões escaramuçadores, mas esses também irão querer aprimorar a mobilidade. A melhor magia de 1º círculo para essa finalidade é *passos largos* (*salto* é uma segunda opção mais trabalhosa); mais tarde, você pode querer pegar *passo sem rastro* e *movimentação livre*.

Como animais não disparam projéteis, o arquétipo do Senhor das Feras é uma escolha melhor para guardiões escaramuçadores do que para

atiradores, a menos que pense em mandar seu companheiro peludo ou penoso fazer o serviço sujo na linha de frente enquanto você mesmo fica para trás. A característica Dread Ambush do arquétipo do Gloom Stalker é pouco útil para atiradores, mas inestimável para escaramuçadores, fazendo com que se tornem atacantes de assalto efetivos durante a primeira rodada do combate. Os arquétipos Caçador, Monster Slayer e Horizon Walker são adequados para qualquer papel de combate. Caçadores escaramuçadores devem escolher Matador de Gigantes como sua Presa do Caçador no 3º nível, Escapar de Hordas no 7º nível, Ataque Giratório no 11º nível e Esquiva Sobrenatural no 15º nível. Atiradores devem escolher Assassino de Colossos no 3º nível se estiverem se especializando contra alvos únicos, Destruidor de Hordas se estiverem se especializando contra bandos de lacaios; qualquer que tenha sido a opção anterior, devem escolher Defesa Contra Ataques Múltiplos no 7º nível, Saraivada no 11º e Evasão no 15º (Gloom Stalker, Horizon Walkers e Monster Slayers não têm escolhas equivalentes para fazer).

Guardiões atiradores devem se manter distantes do combate corpo a corpo e se posicionarem onde tiverem a visão menos obstruída possível do combate. Como seus aliados podem acabar conferindo cobertura para os inimigos se estiverem na sua linha de tiro, você vai querer se mover pelo perímetro do combate até os flancos, de onde poderá fazer disparos sem obstáculos. Mesmo numa batalha que consista em dois lados se encarando mais diretamente, você ainda vai querer ficar o mais afastado possível para obter a melhor linha de tiro. A melhor distância entre você e seus inimigos é entre 10 metros e o alcance normal da sua arma.

Um guardião escaramuçador usando armas à distância deve seguir a mesma estratégia – porém, ao contrário do atirador, que deve encontrar uma posição adequada e parar nela, o escaramuçador deve continuar se movendo pelo perímetro da batalha, utilizando sua perícia Furtividade para permanecer escondido quando possível. Se houver um inimigo em seu caminho, derrube-o antes de continuar: você não quer seu controle do perímetro sendo contestado. Já um guardião escaramuçador usando armas corpo a corpo deve contornar o campo de batalha até se posicionar de forma a acertar seus alvos favoritos (seja um grupo de lacaios ou um único

inimigo mais forte) por trás, aproximar-se a uma distância igual seu deslocamento e depois avançar e atacar. Ele deve continuar se movendo ao redor do inimigo mesmo depois de engajado, sem sair do alcance, evitando ser alvo de dois adversários ao mesmo tempo, para que possa avançar contra outro adversário quando necessário. Com uma Classe de Armadura 16 ou melhor e se estiver relativamente em boas condições, ele pode arriscar ser alvo de um único ataque de oportunidade para se deslocar até onde precisar.

Um Senhor das Feras com um javali ou uma pantera como fera companheira pode ordenar que ela ataque a uma distância de 6 a 9 metros, permitindo que ela avance em Carga ou execute um Bote, com o potencial de deixar o alvo caído; um lobo como fera companheira pode derrubar um alvo com um ataque bem-sucedido feito de qualquer distância. No 3º ou 4º níveis, isso deve ser feito apenas contra um alvo que já esteja engajado em combate com algum aliado seu porque você não terá tempo de se aproximar e atacar antes que o alvo se levante. Mas no 5º nível, quando o guardião recebe Ataque Extra, um Senhor das Feras escaramuçador e sua fera companheira podem, trabalhando juntos, atacar um único inimigo por lados opostos. Se o DM estiver usando a regra opcional de flanquear, ela dá a ambos vantagem nas jogadas de ataque; se não estiver, um ataque de uma fera que derrube o alvo pode dar ao guardião vantagem na jogada de ataque seguinte. Além disso, Táticas de Grupo dá vantagem na jogada de ataque do companheiro lobo enquanto ele e o guardião estiverem engajados em combate corpo a corpo contra o mesmo adversário.

### **GUERREIRO: PREPARAR, DESTRUIR**

Guerreiros podem seguir bastante tempo apenas com algumas poucas decisões de abordagem, sem precisar tomar muitas decisões situacionais. As duas decisões de abordagem mais importantes são feitas, por sinal, quando você escolhe seu Estilo de Luta e seu Arquétipo Marcial. Outras duas escolhas que todos os guerreiros precisam fazer, qualquer que seja seu Arquétipo Marcial, são quando usar as características Retomar o Fôlego e Surto de Ação.

Uma vez por descanso, você pode usar uma ação bônus para Retomar o Fôlego e recuperar alguns pontos de vida. Você não vai querer esperar

demais, mas também não vai querer recuperar mais PV do que já tenha perdido, porque qualquer quantidade excedente será perdida. Minha sugestão: no 1º e 2º níveis, use Retomar o Fôlego quando estiver com 40% ou menos de seu máximo de PV. Do 3º nível em diante, use quando estiver com metade ou menos do valor máximo. Se houver qualquer outra ação bônus taticamente vantajosa disponível, use-a do 3º nível para frente, mas no 1º e 2º níveis, esqueça – é mais importante que você possa Retomar o Fôlego.



Surto de Ação, obtida no 2º nível, permite realizar uma ação adicional a cada descanso. Como um combatente de linha de frente – especialmente um com Ataque Extra, depois que receber essa característica – você normalmente vai usá-la para realizar outra ação Atacar. A terceira rodada de um combate é um ótimo momento para tal, pois é o momento de encerrar as coisas. Escaramuçadores, por outro lado, podem dar um uso mais criativo para esta característica, como Atacar, Correr, Desengajar, Esquivar e/ ou Esconder-se em um único turno.

Se estiver usando Surto de Ação para usar a ação Atacar duas vezes e tiver aliados próximos ou adjacentes, considere usar o primeiro ataque para tentar deixar o oponente caído. Desta forma, você e seus aliados terão vantagem nos ataques seguintes (não vale a pena fazer isso se apenas você estiver atacando, pelo menos até receber seu segundo Ataque Extra no 11º nível). Essa tática tem mais valor principalmente quando usada contra inimigos fortemente blindados, que podem resistir a seus ataques corpo a corpo com mais facilidade do que serem bem-sucedidos em teste resistido entre seu Atletismo e Atletismo ou Acrobacia deles.

Como guerreiro, você está decidindo que tipo de arma vai favorecer e onde a usará no campo de batalha quando escolhe um Estilo de Luta. Se escolher Arquearia, será um escaramuçador ou um atirador. Se escolher Protetivo, ficará a maior parte do tempo na linha de frente, lutando como se estivesse lá mesmo quando não estiver. A mesma coisa se escolher Combate com Armas Grandes, já que não há uma arma com acuidade que seja versátil ou de duas mãos. Como jogadas de ataque feitas com armas com acuidade podem usar Força ou Destreza e armas marciais leves também têm acuidade, guerreiros que lutem com Duas Armas podem agir na linha de frente ou como escaramuçadores; guerreiros Defensivos ou Duelistas podem escolher qualquer um desses papéis.

Seu Arquétipo Marcial, no 3º nível, é sua última e decisiva declaração de estilo. Se preferir bater a pensar, escolha Campeão e você estará feito. Se gostar da ideia de ser capaz de conjurar magias na linha de frente, mas não quiser se comprometer a encarar a multiclasse, vá de Cavaleiro Místico. Se quiser ser um tanque incansável com um verniz de cortesia polida, escolha Samurai. Mas se estiver lendo este livro em busca de conselhos táticos, provavelmente deveria escolher Arcane Archer, Cavalier ou Mestre de Batalha, meu arquétipo marcial favorito, que considero a melhor coisa que D&D já fez pela classe de guerreiro.

É nas Manobras do Mestre de Batalha que toda a glória tática do guerreiro se revela. Elas também definem a maioria das decisões situacionais que esses personagens precisam fazer. O *Player's Handbook: Livro do Jogador* explica como cada Manobra funciona; aqui, vou explicar o que cada uma significa.

*Aparar.* Uma boa forma de mitigar dano para escaramuçadores.

*Ataque Ameaçador.* Sobrepõe um oponente através do medo e impõe desvantagem nas jogadas de ataque que ele faça contra você ou seus aliados. Uma ótima maneira de frustrar um inimigo que cause muito dano, mas de baixa Sabedoria.

*Ataque de Varredura.* Transforma um acerto contra um inimigo em um acerto contra dois deles. É útil quando você estiver sendo atacado por dois ou mais adversários.

*Ataque Estendido.* É útil principalmente para escaramuçadores que queiram fazer um ataque com uma arma corpo a corpo contra um oponente enquanto se movimenta, sem se aproximar o bastante para provocar ataques de oportunidade.

*Ataque para Distrair.* É a preparação de um combo para o próximo aliado que atacar o mesmo alvo. Fique atento à ordem de iniciativa e certifique-se de que o turno de seu aliado seja antes do turno do alvo. É especialmente boa se o próximo membro do grupo a atacar for um atacante de assalto, um atirador ou um magiatirador (para o último, porém, note que o combo funciona apenas para ataques mágicos à distância, *não* para magias de efeito em área).

*Ataque Preciso.* Pode transformar um erro em um acerto.

*Ataque Provocante.* Alivia a pressão sobre aliados que não consigam absorver tanto dano quanto você.

*Contraataque.* Permite que você use sua reação para explorar a falha numa jogada de ataque de um adversário. É como fazer um ataque de oportunidade, ainda que o adversário não tenha feito nada para provocar isso.

*Derrubar.* É uma manobra que prepara um combo, e se torna mais útil depois de você obter Ataque Extra. Use-a para que seu primeiro ataque deixe o inimigo caído, garantindo vantagem para o segundo ataque.

*Desarme.* Priva um adversário daquela grande arma de haste, de uma arma mágica ou de um artefato muito poderoso.

*Finta.* Inicia um combo que aprimora sua economia de ações e prepara seu próximo ataque.

*Golpe do Comandante.* Se houver alguém em seu grupo que possa causar mais dano do que você em um único ataque armado, essa manobra permite que essa pessoa ataque em seu lugar. É especialmente boa se houver um

atirador em seu grupo, porque ele dificilmente terá de se reposicionar antes de atacar.

*Manobrar.* É parecida com Ataque Provocante, mas em vez de atrair a atenção do oponente especificamente para você, apenas o distrai por tempo suficiente para que um aliado que esse oponente esteja atacando possa se afastar sem provocar um ataque de oportunidade.

*Movimentação Evasiva.* É uma tática para ganhar tempo. Útil para quando estiver usando uma arma não mágica e descobrir que seu oponente é resistente a dano de fontes não mágicas, ou para quando você for um escaramuçador e seu inimigo estiver lhe perseguinto, e não o contrário.

*Recuperar Energia.* Boa para ajudar aliados que estejam com ferimentos moderados ou graves. Quanto menos PV eles tiverem antes do uso da manobra, mais ela ajuda.

Com toda a complexidade da Superioridade em Combate, é fácil deixar passar a característica de 7º nível do Mestre de Batalha, Conheça Seu Inimigo. Ao passar um minuto observando um inimigo, você pode comparar as capacidades dele com as suas, escolhendo duas características de uma lista. Para mim, as mais úteis de se investigar são os valores Destreza e Constituição (para estimar as chances de ele ser bem-sucedido em salvaguardas importantes), seguidas pela classe de armadura (para estimar suas chances de atingir o oponente) e os pontos de vida atuais (para estimar o tempo necessário para derrotar o oponente). O valor de Força não diz muita coisa, a menos que você planeje agarrar ou empurrar seu adversário, e o total de níveis de classe só é relevante para oponentes humanoides que tenham nomes.

A Arcane Archer é um arquétipo intrigante que permite realizar feitos espetaculares com flechas, cada um deles associado a uma escola de magia, duas vezes entre descansos. Do modo que foi originalmente escrito, o texto sugere que esses truques precisam ser realizados com flechas previamente encantadas, mas os designers afirmaram que foi um erro a ser corrigido em impressões posteriores do *Xanathar's Guide to Everything*. Qualquer flecha mais surrada já serve.

E vamos falar sobre o uso das várias opções da característica Arcane Shot:

*Banishing Arrow.* Tem um efeito de “sai pra lá” bastante efêmero, e não vai funcionar contra oponentes com bons valores de Carisma. Use-o contra inimigos-chave para dar a você e seus aliados algum tempo para se reagrupar, recuperar-se e fugir.

*Beguiling Arrow.* Honestamente, acho essa combinação de causar-dano-e-enfeitiçar confusa, e a única aplicação óbvia seria compelir um inimigo a se render por estar gravemente ferido e enfeitiçá-lo ao mesmo tempo.

*Bursting Arrow.* Cabum! Um efeito em área que vale a pena usar quando pelo menos dois outros inimigos estiverem a até 3 metros de seu alvo principal.

*Enfeebling Arrow.* Falta um pouco de coerência interna nesta característica, que serve para reduzir o dano causado por oponentes que batem muito forte, mas também depende de falha numa salvaguarda de Constituição, e oponentes do tipo bruto normalmente têm bons valores neste atributo. Atacantes de assalto que se desloquem rapidamente, no entanto, costumam depender mais da Destreza do que da Constituição, tornando-se alvos melhores.

*Grasping Arrow.* Esta opção tem o potencial de causar quantidades absurdas de dano em inimigos que falhem em salvaguardas de Força. O fato de causar dano e reduzir o movimento a torna uma excelente opção contra atacantes de assalto e escaramuçadores inimigos – mas não a desperdice em lacaios fracotes. Guarde para usar contra alguém relevante.

*Piercing Arrow.* Ignora cobertura e acerta cada inimigo em uma linha reta de 9 metros, embora com um curto alcance como esse você deva ficar feliz ao acertar apenas dois alvos, ou mesmo um atrás de alguma cobertura. Se conseguir acertar três ou mais, é só correr pro abraço. Os alvos fazem salvaguardas de Destreza para resistir, então é melhor usar contra brutos.

*Seeking Arrow.* Dispare contra alvos que estejam invisíveis, em fuga, atrás de cobertura ou em outro cômodo.

*Shadow Arrow.* Não cega completamente um alvo, mas reduz a visibilidade a 1,5 metro se falhar em uma salvaguarda de Sabedoria. Use esta opção em sinergia com aliados que usem armas à distância ou armas de haste: eles se tornarão atacantes invisíveis contra o alvo e farão as jogadas de ataque com vantagem.

O arquétipo do Cavalier é otimizado para combate montado, um guerreiro com a resistência de um combatente de linha de frente e a

mobilidade de um escaramuçador. A característica de 3º nível, Unwavering Mark, é uma variação mundana de *duelo compelido* que lhe permite tirar a atenção do inimigo assim que o acertar. Ele terá desvantagem nas jogadas de ataque contra qualquer outro alvo – e, mesmo que consiga ser bem-sucedido em uma delas, você poderá atacá-lo novamente pelo atrevimento. Obviamente, use esta característica para que seus aliados sejam menos atacados do que você. Warding Maneuver, adquirida no 7º nível, não apenas protege aliados próximos como também lhe ajuda a frustrar inimigos que acreditam poder atingi-lo ao mirar contra sua fiel montaria. Hold the Line, no 10º nível, garante a você ataques de oportunidade contra oponentes que se movam dentro do seu alcance, não apenas para se afastar de você. E a característica de 15º nível Ferocious Charger permite investir contra um oponente e deixá-lo caído. Assim como a manobra Derrubar do Mestre de Batalha, é bom usar esta característica no seu primeiro ataque, garantindo assim vantagem para você – e qualquer aliado próximo – nas próximas jogadas de ataque com armas corpo a corpo.

O arquétipo do Samurai tem uma característica, Rapid Strike, que parece precisar de alguma decisão situacional. Adquirida no 15º nível, ela permite renunciar à vantagem em uma jogada de ataque, se você tiver alguma, para atacar duas vezes em vez de uma só. Na verdade, ela não requer nenhum tipo de julgamento. Apenas use-a. Sempre. Em contextos iguais, duas jogadas de ataque sem vantagem são superiores a uma jogada de ataque com vantagem, porque se você tiver sucesso em ambos os dados, você pode usar os dois. Além disso, dependendo da fonte da vantagem, você ainda pode realizar o segundo ataque se beneficiando dela!

Extrair o máximo da característica Golpe Místico do arquétipo do Cavaleiro Místico significa procurar por combinações do tipo “um-dois-três”: usar seu ataque armado para impor desvantagem numa salvaguarda contra magia do alvo ao mesmo tempo em que também ativa um combo que lhe garanta vantagem na próxima jogada de ataque contra o mesmo alvo. Boas magias de círculos baixos para usar nestas combinações são *cegueira/surdez, immobilizar pessoa, gargalhada nefasta de Tasha e teia*; pegue uma dessas no 3º ou 8º níveis, quando não estiver limitado às magias das escolas de abjuração ou evocação. Se seu DM permitir magias do

*Xanathar's Guide to Everything*, certifique-se de pegar *earth tremor* ou *snare*.

### LADINO: ATAQUE FURTIVO!

Quer estejam jogando como escaramuçadores, atacantes de assalto ou (no caso de Trapaceiros Arcanos) magiatiradores, ladinos diferem das demais classes por uma coisa: Ataque Furtivo. Esse dano extra aumenta rapidamente conforme o ladino avança de nível e, mais do que qualquer outra coisa, é o que otimiza sua eficiência em combate.

Uma vez por turno, o Ataque Furtivo causa dano adicional (1d6 no 1º nível, aumentando em mais 1d6 a cada dois níveis) em um acerto que cumpra uma das seguintes condições: a jogada de ataque foi feita com vantagem ou um dos aliados do ladino já está engajado em combate corpo a corpo com o alvo (no segundo caso, você não pode ter desvantagem no ataque e seu aliado deve ser capaz de realizar ações).



Já fiz muitas menções até agora sobre gatilhos e detonadores de combinações. O ladino é um detonador de combos ambulante, graças ao Ataque Furtivo. E não são apenas as várias condições debilitantes que

podem dar ao ladino vantagem nas jogadas de ataque: eles mesmos podem iniciar as próprias combinações ao atacarem escondidos.

Como explicado na página 56 (“Agindo furtivamente: as ações de Procurar e Esconder-se”), você só é bem-sucedido no uso da ação Esconder-se se estiver fora de vista de qualquer pessoa ou coisa da qual queira se esconder e ficar quieto. Esconder-se requer um teste de Destreza (Furtividade) contestado por qualquer um que tente encontrá-lo – seja procurando ativamente com um teste de Sabedoria (Percepção) ou simplesmente notando você através da Percepção passiva. Sob condições parcialmente obscurecidas, como um nevoeiro irregular, vegetação moderada ou (se seu inimigo não tiver visão no escuro) meia-luz, qualquer teste para encontrá-lo será feito com desvantagem, e qualquer teste passivo de Percepção terá -5 de penalidade. Se seu alvo não conseguir encontrá-lo, você recebe vantagem na jogada de ataque e, portanto, pode aplicar o dano adicional do Ataque Furtivo.

Mas também pode usar o Ataque Furtivo simplesmente ao acertar um alvo que já esteja engajado em corpo a corpo com outro membro do seu grupo. Em outras palavras, combatentes de linha de frente são gatilhos de combo para ladrões simplesmente por estarem fazendo seu trabalho.

No 1º nível, você precisa tomar cuidado ao escolher quem vai atacar, possivelmente entrando num combate apenas quando tiver certeza de que seu ataque irá encerrá-lo. Mas no 2º nível você recebe a característica Ação Ardilosa, que lhe capacita para agir como atacante de assalto ou escaramuçador. Um atacante de assalto pode Correr (ação bônus)–deslocar-se–Atacar (ação) para acertar um oponente do nada, enquanto um escaramuçador pode deslocar-se–Atacar (ação)–Correr (ação bônus) para derrotar um oponente e recuar para uma distância segura, ou Atacar (ação)–Desengajar–deslocar-se para acertar um oponente com um golpe e depois se afastar em segurança. Ação Ardilosa também permite usar Esconder-se como ação bônus, fazendo com que um ladrão possa Correr (ação)–deslocar-se–Esconder-se (ação bônus) para obter rapidamente alguma cobertura, Atacar (ação)–deslocar-se–Esconder-se (ação bônus) para realizar um ataque à distância e depois desaparecer, ou mesmo Esconder-se (ação bônus)–deslocar-se–Atacar (ação) para perseguir e dar um bote na vítima (você precisará permanecer escondido até o momento de Atacar para

ganhar vantagem na jogada). E como ladinos podem Desengajar e Correr no mesmo turno, é provável que nunca tenham problemas para escapar de uma batalha que esteja indo mal.

Como ladino, às vezes você vai se aventurar no meio do combate corpo a corpo – mas, a menos que seja um escaramuçador com um bom valor de Constituição (e, de preferência, a característica de 5º nível Esquiva Sobrenatural), não deveria ficar lá por muito tempo. Em vez disso, use Ação Artilosa para entrar e sair, recuando para lugares com cobertura e se escondendo no perímetro da batalha entre um ataque e outro. Mantenha o perímetro livre de adversários; tocaie cada atirador ou magiatirador inimigo.

Mão Leve, característica de 3º nível do arquétipo do Ladrão, permite que você roube alguém (ação bônus) e Corra (ação) no mesmo turno, ou mesmo que saque a arma de alguém (ação bônus) e Ataque (ação) a pessoa com a própria arma. Você também pode Usar Objeto com ação bônus, o que significa que não precisa gastar uma ação para pegar algo da sua mochila, enfiar algo *na* sua mochila ou operar um mecanismo não mágico, como uma fechadura (o *Player's Handbook: Livro do Jogador* não menciona – por alguma razão, esta regra está presente apenas no *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre* –, mas dispositivos mágicos, assim como poções e pergaminhos, *não são abrangidos pela ação Usar Objeto*, então você não pode tomar uma poção com sua ação bônus, por exemplo. Isto não é algo que você vai querer descobrir no meio de um combate).

Assassinar, característica de 3º nível do arquétipo do Assassino, confere vantagem – e, portanto, um Ataque Furtivo – contra qualquer inimigo que ainda não tenha chegado ao próprio primeiro turno no combate, e causa crítico automático num ataque que acerte qualquer alvo que esteja surpreso (se escolher este arquétipo, pegue o talento Alerta o quanto antes pelo bônus de +5 na iniciativa). Além disso, como você tem proficiência com o kit de veneno, conheça seus venenos (*Player's Handbook: Livro do Jogador*, capítulo 5, e *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, capítulo 8): a maioria deles apenas causa dano direto e/ou impõe a condição envenenado, mas o muco do verme da carniça paralisa o alvo; malícia cega; veneno drow, essência do éter e óleo de taggit deixam as vítimas inconscientes.

Todos são bastante caros – o muco de verme da carniça, a 200 PO, tem o melhor custo-benefício –, então guarde-os para ocasiões especiais.

Tanto Insightful Fighting, característica de 3º nível do arquétipo Inquisitive, quanto Rakish Audacity, característica de 3º nível do arquétipo Swashbuckler, fornecem maneiras adicionais de usar o Ataque Furtivo. Como Inquisitive, você pode usar sua ação bônus (para melhores resultados, use-a no começo do turno) para analisar as fraquezas do alvo; isso não confere vantagem na jogada de ataque, mas permite aplicar o dano do Ataque Furtivo a um acerto. Como Swashbuckler, você não precisa que um aliado distraia um adversário: a característica Rakish Audacity é a distração, e só funciona quando você estiver duelando sozinho contra ele.

As características de 3º nível de Mastermind e de Scout não aprimoram o Ataque Furtivo. Master of Tactics, característica de 3º nível de Mastermind, em vez disso, permite que você faça sugestões para aprimorar os ataques de seus aliados (via ação Ajudar). Skirmisher, característica de 3º nível de Scout, permite que você escape do corpo a corpo ao usar uma reação para sair do alcance de um atacante sem incorrer em um ataque de oportunidade.

### **MAGO: CONJURAÇÃO ESPECIALIZADA**

Jogadores que escolham mago como classe normalmente já sabem que seus personagens serão frágeis. Por definição, magos são magiatiradores que praticam suas artes de uma distância bastante segura. Se forem espertos, também farão isso tendo alguma cobertura – física, visual ou “de carne” (se escondendo atrás de algum aliado para obter o bônus de +2 na Classe de Armadura relativo à cobertura parcial).

Isso não quer dizer que o mago precisa ficar parado durante um combate, tampouco significa que ele não precisa fazer decisões táticas. Cada Tradição Arcana enfatiza um tipo diferente de magia e, consequentemente, cada uma acrescenta um tempero diferente ao magiatirador.



Abjuradores têm a característica Proteção Arcana, que aprimora sua durabilidade e torna possível que se aproximem do combate para agirem como protetores, defendendo e aprimorando as capacidades de seus aliados. A característica Proteção Projetada, obtida no 6º nível, serve como um incentivo para que o abjurador atue como protetor, já que ele precisa estar a até 9 metros de distância para poder estender os benefícios da Proteção Arcana a um aliado. E Resistência à Magia, obtida no 14º nível, confere vantagem a *todas* as salvaguardas contra magias, então não será um desastre se ele acabar sendo pego junto dos companheiros na área de efeito de uma delas.

Abjuradores também são incentivados a lançar magias de abjuração com frequência, já que elas criam e renovam a Proteção Arcana. Como *égide* é uma magia de abjuração, não é tão ruim se o mago dessa escola for acertado: se o golpe for bloqueado por *égide*, a Proteção Arcana é aumentada em 2 PV (não superando o valor máximo); caso contrário, a proteção será reforçada de qualquer maneira, e ainda absorverá parte do dano.

A característica Invocação Menor, dos Invocadores, parece não ter nenhuma aplicação tática... até que você a use para invocar um chapéu e o coloque em sua cabeça, de onde ele irradiará meia-luz em um raio de 1,5 metro. Se for atacado no escuro, pelo menos será capaz de ver seu

oponente. É melhor do que estar completamente cego. Transposição Benigna, obtida no 6º nível, é uma característica boa para fugir quando um inimigo se aproximar muito de você. Infelizmente, ela consome uma ação, então não pode ser combinada com Esconder-se. Além disso, você precisa ser capaz de ver o local de destino, então não dá para se teleportar para trás de uma cobertura (a menos que, digamos, você se teleporte para cima do espaço coberto e deixe a gravidade fazer o restante). Mas se suas relações com os outros membros do grupo forem boas, você pode fazer um acordo prévio com um aliado escaramuçador para trocar de lugar com ele caso se encontre numa enrascada.

Prodígio, dos Adivinhos, é uma incrível característica capaz de mudar o curso de uma batalha – e a beleza é que, como as rolagens são feitas ao terminar um descanso longo, você saberá com antecedência pelo restante do dia se o tipo de mudança que fizer será boa para seu grupo, ruim para seus oponentes ou um pouco dos dois. Perito em Adivinhação, obtida no 6º nível, aumenta sua capacidade de conjuração: seu efeito é tornar um espaço de magia em um espaço de círculo mais baixo, em vez de gastá-lo, sempre que conjurar uma magia de adivinhação, tornando magias dessa escola quase gratuitas em comparação com as outras.

O Olhar Hipnótico do Encantador é uma característica que pode incapacitar uma criatura, o que é incrível, mas só funciona a uma curta distância, onde o mago provavelmente não vai querer estar. E não é assim tão confiável para ser considerada uma maneira de impedir um inimigo que tenha passado pelo seu grupo e alcançado a sua posição, embora valha a pena tentar se você tiver uma CD alta para evitarem suas magias (digamos, 15 ou mais) e não tiver motivos para acreditar que seu oponente tenha uma Sabedoria excepcional. Encantamento Instintivo, obtida no 6º nível, é útil para se defender em lugares apertados, mas em outras circunstâncias você precisa pensar direito sobre onde se posicionar – para usar esta característica, seu alvo precisa estar a até 9 metros de distância (portanto é mais provável que ele seja um combatente corpo a corpo do que alguém que ataque à distância) e precisa estar perto o bastante de alguém para desviar o ataque. Além disso, se você não quiser ser o babaca, é melhor que não redirecione os ataques dos inimigos para outros membros do seu grupo que sejam tão frágeis quanto você em vez de para combatentes de linha de

frente ou escaramuçadores que consigam aguentar porrada. Isso quer dizer que você precisa se manter atento e correr para perto de um aliado mais parrudo sempre que tiver uma chance de um inimigo querer bater em você.

A característica Esculpir Magias, dos Evocadores, é parecida com – mas não idêntica a – Magia Cuidadosa, opção de Metamagia dos feiticeiros: ela permite que aliados que estejam dentro da área de uma magia ofensiva conjurada por você evitem *completamente* o dano. Vá em frente e conjure aquela *bola de fogo* à queima-roupa – contanto que não tenha que proteger mais de quatro pessoas, incluindo você. E com Truque Potente, obtida no 6º nível, *bolha ácida* e *rajada venenosa* deixam de ser meras apostas: a última se torna uma medida de autodefesa mais válida, já a primeira oferece a possibilidade de causar algum dano fácil à distância quando a linha de frente estiver cercada por adversários.

Quando usada de forma criativa, a característica dos Ilusionistas chamada Ilusão Menor Aprimorada pode criar distrações antes do início do combate, chamando a atenção dos inimigos e dando ao grupo uma chance de atacar de surpresa. Autoimagem Ilusória, obtida no 10º nível, é uma habilidade *deus ex machina* que deve ser usada quando é muito importante não sofrer um ataque – mas lembre-se que ela lhe protege apenas contra jogadas de ataque, e *não* contra efeitos que exijam salvaguardas para serem resistidos ou evitados. Realidade Ilusória, obtida no 14º nível, é uma ação bônus, e magos não têm acesso a muitas dessas – assim, nunca deixe de pensar em maneiras criativas de aplicá-la, seja num combate ou para cobrir uma fuga. Você pode prender um ogro em uma gaiola gigante. Pode fazer uma bigorna aparecer sobre o convés de um barco (ela não pode atravessar o casco, mas pode fazer a embarcação virar de quilha). *Você pode criar uma porta e atravessá-la* (apenas tenha certeza de que há para onde ir do outro lado da porta). A ação bônus precisa ser feita depois da ação utilizada para conjurar a ilusão.

As características da escola dos Necromantes não oferecem a eles possibilidades táticas, mas Colheita Maldita torna mais atrativo conjurar magias ofensivas contra criaturas que já estejam gravemente feridas para que você acabe com elas. Se seus aliados as matarem, você não terá nenhum benefício.

A característica Pedra do Transmutador, obtida pelos Transmutadores no 6º nível, oferece uma gama de opções úteis. Escolha visão no escuro caso esteja se esgueirando no subterrâneo ou seguindo um inimigo durante a noite, o aumento de deslocamento quando estiver se aventurando em áreas abertas, resistência elemental quando achar que vai se expor a um tipo particular de dano e proficiência nas salvaguardas de Constituição durante o restante do tempo, porque mal não vai fazer.

Assim como Abjuradores, magos especializados em War Magic têm características que os permitem agir mais próximos da ação. Eles começam no 2º nível com a característica Arcane Deflection, que aprimora sua capacidade de evitar dano, e no 14º nível podem direcionar o impacto de golpes de volta contra seus inimigos. A característica Power Surge, obtida no 6º nível, é como um capacitor mágico que eles podem carregar ao frustrar as magias de conjuradores inimigos. Durable Magic, obtida no 10º nível, protege não apenas seus corpos como também sua concentração. Portanto, se precisarem, podem agir como magiatiradores enquanto se posicionam como protetores.

Além das características de sua Tradição Arcana, memorize esta lista de magias: *retirada acelerada*, *queda suave*, *égide*, *arma mágica*, *passo nebuloso* e *contramagia*. Quase todas as magias de mago consomem uma ação para serem lançadas; estas são as poucas abençoadas que aprimoram sua economia de ações porque podem ser conjuradas como ação bônus ou como reação. Dessas, apenas *retirada acelerada* e *arma mágica* requerem concentração. Quanto maior o campo de batalha, mais valiosa se torna *retirada acelerada*, que lhe mantém longe do perigo enquanto você se posiciona onde precisa estar para poder utilizar a maioria de suas magias. Apesar da palavra “*retirada*” no nome, você pode usá-la para avançar ou se mover lateralmente, se quiser. Ela simplesmente confere a capacidade de Correr como ação bônus, então você pode usar sua ação para Conjurar uma Magia, Atacar, Esquivar, Esconder-se, Correr um pouco mais, usar uma característica de classe ou qualquer outra coisa que quiser. Use *arma mágica* quando for forçado a entrar em combate corpo a corpo: conjure-a como ação bônus e ataque. *Égide* é uma proteção instantânea contra ataques diretos, incluindo os projéteis de *mísseis mágicos*, e *contramagia* é sua

proteção instantânea contra conjuradores inimigos que lancem qualquer outra magia que não *misseis mágicos*.

Por fim, ao escolher suas magias, fique de olho naquelas que ajam como gatilhos ou detonadores de combinações, que aprimorem a economia de ações de um aliado ou que prejudiquem as dos inimigos. As magias gatilho mais valiosas são aquelas que imponham as condições atordoado, caído, cego, contido ou paralisado sobre seus alvos: elas são as que conferem vantagem nas jogadas de ataque de seus aliados que mirem nas criaturas que você afetou. Boas magias detonadoras de combinações são aquelas que exploram as fraquezas criadas por tais condições debilitantes: elas incluem magias ofensivas que exigem salvaguardas de Destreza (como *bola de fogo* e *relâmpago*) e as que são ataques mágicos à distância (como *orbe cromático* e *raio ardente*). *Celeridade* amplifica a economia de ações de um aliado, enquanto *lentidão* sabota a economia de ações de até meia dúzia de oponentes. Quando escolher magias que precisem de concentração para serem mantidas, certifique-se de pareá-las com magias que não precisem – se muitas magias do seu repertório dependerem de concentração, você vai se ver de mãos atadas, lançando *raio de fogo* repetidas vezes porque é a única coisa que pode fazer enquanto estiver mantendo *confusão*.

### MONGE: O HERÓI DE AÇÃO

Monges são atacantes de assalto que só existem e funcionam efetivamente porque suas características de classe distorcem as regras gerais, permitindo que ajam dessa maneira. Para maximizar o dano que pode causar, você deve explorar ao máximo sua economia de ações.

Vamos começar com Artes Marciais. Essa característica confere uma ação Atacar e um ataque desarmado para ser realizado como ação bônus, esse último causando 1d4 mais o modificador de seu atributo ofensivo principal. Enquanto muitas das armas são inacessíveis, incluindo todas as armas marciais além de espadas curtas, você compensa isso ao receber um aprimoramento para sua economia de ações que é, grosso modo, equivalente a Ataque Extra, que classes combatentes só recebem no 5º nível.



Depois, no 2º nível, você recebe 2 pontos de ki por descanso. Gastar um ponto de ki em Torrente de Golpes pode dar um *segundo* ataque desarmado à sua ação bônus; gastá-lo com Defesa Paciente ou Passos do Vento permite usar a ação bônus para Correr, Desengajar ou Esquivar em vez de atacar.

A princípio, idealmente, Torrente de Golpes deve ser seu movimento final contra o inimigo mais resistente na área. Conforme ganhar mais pontos de ki para usar em cada encontro de combate, você poderá aplicá-los em outras situações, como forçar um conjurador que esteja sustentando uma magia a fazer múltiplos testes de concentração. Defesa Paciente e Passos do Vento são táticas de escaramuça que você pode usar principalmente contra lacaios pouco poderosos ou para se retirar se tiver ido com muita sede ao pote. Defesa Paciente também permite que faça um ataque simbólico e depois se afaste, possivelmente causando um ataque de oportunidade que tem poucas chances de acertar e consumindo a reação de um oponente durante aquela rodada. Passos do Vento permite proezas como Desengajar (ação bônus)—deslocar-se—Esconder-se (ação) ou Correr (ação bônus)—deslocar-se—Atacar para agarrar (ação). Como um atacante de assalto, no entanto, você não deveria usar Passos do Vento para Correr *na direção* do combate se não estiver planejando agarrar ou empurrar, porque tudo o que terá no final da combinação será um ataque fraco. Quando bater, vai querer bater doído.

No 5º nível, você recebe Ataque Extra, o que permite que faça três ataques por turno – quatro com Torrente de Golpes. E quando acertar um ataque corpo a corpo (incluindo ataque desarmado), você poderá desferir um Golpe Atordoante. Ele custa um único ponto de ki e vale muito a pena – se acertar, incapacita completamente um oponente. Cada ataque que você ou um aliado fizer contra aquele oponente terá vantagem, e além disso ele estará lá incapaz de se mover, realizar ações ou reações até o *final* do seu *próximo* turno. É a melhor forma de gastar um ponto de ki, a menos que você o use contra um adversário de Constituição muito elevada. Na verdade, esqueça isso. Vale a pena tentar, de qualquer forma, embora uma segunda tentativa seja besteira caso a primeira falhe.

A Técnica da Mão Espalmada, na tradição monástica do Caminho da Mão Espalmada, transforma Torrente de Golpes em um gatilho de combo. Para executar essa tática primeiro use Atacar (ação) e depois Torrente de Golpes (ação bônus) (a ação bônus da Torrente de Golpes deve sempre vir *depois* de uma ação Atacar). Se seu primeiro ataque desarmado acertar, tente deixar seu oponente caído; se for bem-sucedido, faça o segundo ataque desarmado com vantagem. Se o segundo ataque desarmado acertar, tente empurrar o oponente na direção de um aliado seu, de forma que possa provocar um ataque de oportunidade caso tente voltar para perto de você. Se você não tiver nenhum aliado por perto ou se seu oponente já estiver adjacente a um deles, negue as reações dele para que você possa sair do alcance sem sofrer um ataque de oportunidade.

Na tradição do Caminho das Sombras, a característica Passo da Sombra pode ser usada para preparar um combo com um de seus ataques, mas isso sacrifica sua ação bônus. Sua ação Atacar tem de ser excepcionalmente boa para que isso valha a pena. Como esse é essencialmente o arquétipo do ninja, você só vai usar o Passo da Sombra se estiver atacando com uma arma envenenada, ou se tiver pelo menos um nível de ladino e estiver fazendo um Ataque Furtivo. O Manto da Sombra é Passo da Sombra sem o contratempo; sim, ela custa uma ação, mas a parte importante é que, na *próxima* vez que fizer uma ação, você também terá a ação bônus disponível.

Todas as Disciplinas Elementais na tradição do Caminho dos Quatro Elementos custam tanto uma ação quanto pontos de ki, portanto, muitas delas não podem ser combinadas com Torrente de Golpes, e você

provavelmente não vai querer combiná-las com Defesa Paciente ou Passos do Vento. Honestamente, não sei se qualquer uma das que replicam efeitos de magias valem o custo em pontos de ki – essencialmente, você negará tudo o que é em troca de agir como um magiatirador durante uma rodada. Mas há três Disciplinas elementais que se encaixam de forma decente com o *modus operandi* monástico:

*Chicote d'Água.* É como o Punho do Ar Maciço, mas em vez de empurrar o alvo na direção de um aliado seu, você pode puxá-lo para perto de si – embora, ao fazer isso, não possa deixá-lo caído. Você também não terá a ação bônus das Artes Marciais, porque já terá usado sua ação para fazer algo diferente de Atacar. Então, por que usar esta Disciplina Elemental? Bom, digamos que haja um fosso entre você e seu oponente... Preciso dizer mais alguma coisa? De outra forma, se Punho do Ar Maciço serve para lidar com oponentes que você não quer que se aproximem, Chicote d'Água serve para lidar com inimigos que já estejam gravemente feridos que você não quer deixar que escapem. Se conseguir puxá-lo na sua direção, terá direito a um ataque de oportunidade quando ele tentar fugir. Se estiver preocupado em sofrer dano causado por dele, gaste outro ponto de ki em Defesa Paciente.

*Presas da Serpente de Fogo.* Permite que você faça os ataques desarmados tanto da sua ação Atacar quanto da sua ação bônus a uma distância de 4,5 metros. Use quando estiver lutando contra um inimigo vulnerável a fogo ou que já esteja engajado com um ou mais de seus aliados, de forma que ele não possa vir para cima de você. Provavelmente não vale o gasto de um segundo ponto de ki em Torrente de Golpes, a menos que o inimigo de fato seja vulnerável a fogo. Neste caso, dane-se – gaste logo um terceiro ponto de ki para causar dano ígneo adicional e tente acabar com ele em um único turno.

*Punho do Ar Maciço.* O custo é exorbitante, mas ela causa um dano respeitável, permite empurrar um inimigo numa direção que o torne suscetível ao ataque de um aliado seu e ainda tem a chance de deixá-lo caído. É boa contra inimigos que você não queira que se aproximem.

Se decidir seguir o Caminho dos Quatro Elementos, o fará por causa do estilo, não por causa da eficácia. Tenha isso em mente quando escolher.

Na tradição Way of the Drunken Master, a característica Drunken Technique – que garante o efeito de uma ação Desengajar sempre que você

usar Torrente de Golpes – é excelente, permitindo que você se mova rapidamente de um inimigo a outro depois de causar dano e sem o risco de sofrer um ataque de oportunidade. É ainda melhor quando combinada à opção Leap to Your Feet da característica Tipsy Sway, que nega completamente a penalidade no movimento por estar caído e o deixa escapar das garras de um inimigo. E sem custo adicional de ki.

A tradição Way of the Kensei expande a lista de armas disponíveis, permitindo combinar o arco longo ou qualquer outra arma marcial que não seja pesada com um ou dois ataques desarmados feitos com ação bônus. Como alternativa, você pode usar sua ação bônus para aumentar o dano de uma arma à distância na mesma quantidade de pontos que um único ataque desarmado causaria. É uma opção valiosa para situações em que a chance de acertar é baixa e você dá sorte no disparo da arma à distância – é como acertar o ataque seguinte sem precisar rolar o ataque. Ela também ganha mais valor no 5º nível, quando você pega o Ataque Extra. One with the Blade, no 6º nível, estende os benefícios dos Golpes Potencializados com Ki para suas armas de kensei, também permitindo que comporte dano adicional ao gastar pontos de ki – o mesmo custo de Torrente de Golpes com quase o mesmo benefício, com a vantagem de não precisar fazer uma jogada de ataque para causar este dano extra.

Sharpen the Blade é uma característica cara (até 3 pontos de ki) que efetivamente “encanta” o modificador de ataque e dano de suas armas, embora tecnicamente elas continuem não mágicas; o efeito dura um minuto. Ela exige uma ação bônus, e você deve utilizá-la no começo do turno para se beneficiar dela o máximo possível. Isso significa que não poderá fazer um ataque desarmado na sua primeira ação. Os benefícios desta característica são difíceis de medir, pois dependem em grande parte de quão bom seu modificador de ataque é, para começar: quanto melhor sua chance de acertar, mais esta característica entrega. Geralmente, você estará apenas pagando pelo dano adicional, o que significa que quanto mais esperar que o combate se arraste, mais vale a pena arcar com o custo. A melhoria na chance de acerto é, por comparação, menos importante. Entretanto, vejo duas situações em que ela pode fazer uma diferença significativa. A primeira é quando puder aumentar suas chances de acerto de menos de dois terços para mais de dois terços. A segunda é quando torna uma chance de

sucesso meramente alta em um sucesso garantido – ou perto disso, já que o 1 natural é sempre uma falha. Sempre que puder usar Sharpen the Blade para aumentar suas chances de menos de dois terços para mais de dois terços, ou de menos de 95% para 95%, faça. Não a use se não puder melhorar suas chances para mais de dois terços. Use se sua chance de acerto já for boa e você esperar que o combate se estenda por mais de três rodadas.

Mais do que outros monges, aqueles que seguem a tradição Way of the Sun Soul são incentivados a manter distância de seus oponentes em vez de engajar com eles em combate corpo a corpo. A característica básica Radiant Sun Bolt confere um ataque mágico especial: uma rajada radiante que causa o mesmo dano de um ataque desarmado. Se normalmente você empunha uma arma simples – uma espada curta ou um bastão, digamos –, não há muita razão para usar este ataque, a menos que esteja enfrentando um inimigo resistente a dano de armas não mágicas ou vulnerável a dano radiante. Porém, isso começa a mudar no 5º nível, quando seu dado de Artes Marciais aumenta de d4 para d6, tornando o Radiant Sun Bolt competitivo com a maioria das armas simples; no 11º nível, quando o dado de dano se tornar um d8, ela provavelmente se tornará sua “arma” padrão. A característica Searing Arc Strike (6º nível) pode ser considerada capaz de atingir dois inimigos simultaneamente, e você não deveria gastar ki para atacar apenas um. Em contrapartida, se puder acertar três ou mais adversários com ela, sempre gaste ki. O dano médio que você pode esperar causar a cada um deles é melhor do que qualquer dano que inflija com suas armas, seus punhos ou com Radiant Sun Bolt. Por fim, no 11º nível, temos Searing Sunburst. Pelo lado positivo, você não precisa gastar ki com ela, apenas uma ação, e ela cobrirá uma esfera de 6 metros de raio, a mesma área da magia *bola de fogo*. Pelo lado negativo, seu dano é relativamente baixo, especialmente se você não gastar ki, e uma salvaguarda de Constituição bem-sucedida cancela o dano. Por estas razões, este ataque é mais útil quando usado contra grandes números (no mínimo quatro, preferencialmente mais) de criaturas fracas que provavelmente falhem nas salvaguardas de Constituição.

## PALADINO: PODER E PROTEÇÃO

Paladinos são uma combinação única de combatentes de linha de frente e protetores. Suas principais decisões giram em torno de qual inimigo devem escolher se aproximar, onde se posicionar para proteger seus aliados e se alguém precisa de socorro imediato. Durante a maior parte do tempo eles estarão no centro da ação, ocupando a atenção do inimigo mais poderoso para que ele não se volte contra os outros membros do grupo.

A capacidade de combate dos paladinos é complementada por sua habilidade de conjuração. Mas a infeliz realidade é que paladinos, como “meio-conjuradores”, não têm muitos espaços de magia, e eles só são recuperados depois de um descanso longo. Em cada encontro, portanto, quem joga com um paladino precisa ter uma noção de quando precisa mudar o rumo das coisas para que possa lançar uma magia que ajude com isso.



Por outro lado, a característica Canalizar Divindade dos paladinos é recuperada com descansos curtos *ou* longos, podendo ser usada a cada um ou dois encontros. Ela está disponível para uso em adição às magias. Lembre-se de que ela existe, e lembre-se de usá-la, porque ela é bastante forte. Se escolheu o Juramento da Devoção, pode usar Canalizar Divindade

para encantar sua arma temporariamente, somando o modificador de Carisma nas jogadas de ataque, ou para expulsar íferos e mortos-vivos. Se escolheu o Juramento dos Anciões, pode usá-la para conter um inimigo (e iniciar um combo) ou para expulsar feéricos ou íferos. Se escolheu o Juramento da Vingança, pode usá-la tanto para amedrontar um oponente ou para obter vantagem em suas jogadas de ataque contra ele provavelmente pelo combate inteiro. Se escolheu o Oath of Conquest, você pode amedrontar *vários* inimigos ou fazer uma única jogada de ataque com bônus de +10 para acertar. E se escolheu o Oath of Redemption, pode revidar com dano radiante o ataque de um inimigo que tenha atingido um aliado seu.

Paladinos precisam escolher suas listas de magias diárias a partir do repertório completo de magias de paladino, o que pode se tornar bastante cansativo. Entretanto, essa não é uma escolha tão importante quanto parece, e dividir as magias por tempo de conjuração e duração pode facilitar o processo.

Todas as magias de paladino que podem ser conjuradas com ação bônus também requerem concentração para serem mantidas, com duas exceções: se você escolheu o Juramento da Devoção ou o Oath of Redemption e estiver no 3º nível ou superior, sempre terá *santuário* preparada. É uma magia de resgate com alcance de 9 metros cujos efeitos duram por até um minuto, sem nenhum esforço adicional da sua parte. Seus aliados mais frágeis irão agradecê-lo. E se escolheu o Juramento dos Anciões ou o Juramento da Vingança, *passo nebuloso* é inestimável para que você se mova para o lugar certo, na hora certa. Como magias de juramento estão sempre preparadas, você não precisa fazer esta escolha – ela já veio pronta.

Embora precisem de concentração, a maioria das magias de paladino conjuradas usando ação bônus (incluindo *golpe constritor* do Juramento dos Anciões, *marca do predador* do Juramento da Vingança e todas as magias de *destruição*) terminam assim que você acerta um golpe, portanto, você pode conjurá-las como ação bônus e depois fazer a ação Atacar; se não acertar nesse turno, pode continuar se concentrando e tentar acertar no próximo.

As magias de *destruição* são seu principal recurso, e você deve sempre ter ao menos uma preparada. *Destruição colérica* e *destruição estrondosa* são particularmente boas em níveis baixos: *destruição colérica* pode

amedrontar um oponente de baixa Sabedoria, impondo desvantagem nas jogadas de ataque dele, enquanto a *destruição estrondosa* pode deixar um inimigo de baixa Força caído, conferindo vantagem nas jogadas de ataque feitas contra ele por aliados seus que estejam adjacentes.

Das outras magias conjuradas com ação bônus, *escudo da fé* é outra útil para resgatar um aliado, mas requer concentração para ser mantida. Enquanto estiver ativa, você não poderá conjurar nenhuma magia de *destruição*. Também temos *duelo compelido*, que torna você o centro das atenções de um oponente – se ele se concentrar em você, não vai machucar os outros. Ainda que você não possa conjurar nenhuma outra magia sustentada enquanto estiver se concentrando no *duelo compelido*, pode tentar estimar se seu adversário já está no bico do corvo, encerrar *duelo compelido* no seu turno, conjurar uma magia de *destruição* como ação bônus e torcer para dar o golpe de misericórdia com sua ação Atacar.

Em seguida, temos aquelas que precisam de uma ação para serem conjuradas e não precisam ser sustentadas, tais como *comando*, *curar ferimentos*, *auxílio* e *revivificar*. Prefira aquelas que possam auxiliar seus aliados ou que possam ser usadas para iniciar combinações (*comando*, por exemplo, pode forçar um alvo a cair ou provocar ataques de oportunidade contra si).

Por fim, temos as magias que custam uma ação e precisam de concentração, mas que mesmo assim ainda são boas o bastante para serem preparadas. *Bênção*, embora impeça o uso de qualquer outra magia de concentração disponível, aprimora significativamente as capacidades ofensivas e defensivas de até três indivíduos – incluindo você, se assim desejar. É difícil avaliar a importância dela contra *escudo da fé*, *duelo compelido* ou contra seu repertório de *destruição*, mas quanto mais um combate se estender, e quanto mais aliados você conseguir incluir no efeito esta magia, mais útil ela se mostra – especialmente se você conseguir se antecipar e conjurá-la imediatamente antes do encontro começar. Se não houver ninguém mais no grupo que possa lançá-la, talvez essa função caiba a você. E *imobilizar pessoa* inflige paralisia, a rainha maligna de todas as condições debilitantes, caso o alvo falhe na salvaguarda de Sabedoria. Suas magias de *destruição* preparam combos para você, mas *imobilizar pessoa* prepara combos para o grupo inteiro.

Começando no 6º nível, paladinos emanam auras que aprimoram salvaguardas; no 10º nível, as auras também protegem contra a condição amedrontado. O alcance dessas auras é de apenas 3 metros. Minha opinião é que não é responsabilidade do paladino ficar se deslocando para proteger quantos aliados puder dentro do alcance de 3 metros, porque ele precisa avançar contra quem quer que precise enfrentar. Em vez disso, é responsabilidade dos seus aliados se manterem a menos de 3 metros dele se quiserem se beneficiar dessa proteção. A menos que estejam em lugares muito apertados, isso não é muito prático para a maior parte dos escaramuçadores, atiradores ou magiatiradores, mas é assim que funciona. Paladinos podem proteger seus aliados de outras maneiras e, além do mais, essas auras agem onde são mais necessárias: nos mais prováveis epicentros das magias de área.

A escolha do Estilo de Luta de um paladino está sujeita às mesmas considerações da do guerreiro; como paladinos não podem escolher Arquearia ou Combate com Duas Armas, são compelidos a assumir o papel de lutar na linha de frente. É possível construir um paladino cujo principal atributo seja Destreza em torno dos estilos Defensivo ou Duelismo, equipá-lo com armas de acuidade e fazê-lo agir como escaramuçador, mas isso não combina muito bem com suas outras responsabilidades de protetor – a menos que esteja imaginando o paladino basicamente como o Flash com um kit de primeiros socorros (se é isso que você tem em mente, vai querer adquirir o talento Ligeiro assim que possível, bem como escolher o Juramento dos Anciões ou o Juramento da Vingança por causa do *passo nebuloso*). Nada disso se beneficia do fato de que os paladinos são proficientes com armaduras pesadas ou de que têm cota de malha como parte do equipamento inicial, as quais não são aprimoradas pela Destreza.

### E QUANTO À MULTICLASSE?

Escolher seguir pela multiclasse retira um pouco do seu acesso ao poder bruto oferecido pelas características de classe mais avançadas em troca da flexibilidade de poder acessar um novo conjunto de características. A multiclasse não vai mudar seu papel principal no combate – ele é determinado pelos seus valores de atributo. Você simplesmente

complementará suas características já existentes com algumas adicionais, abrindo novas possibilidades de combinações.

Isso, é claro, presumindo que sua segunda escolha de classe se encaixe no mesmo papel de combate que a sua primeira. Se você for um guerreiro que luta na linha de frente, escolher fazer multiclasse com guardião provavelmente não irá torná-lo mais eficiente, porque guardiões raramente combatem nesse papel; se for um guerreiro escaramuçador ou atirador, porém, a multiclasse com guardião oferece uma grande sinergia, especialmente se seu Estilo de Luta for Arquearia. Ladino/clérigo produz um estranho conflito de estilos (exceto no único e específico caso de o clérigo ser um Trapaceiro Arcano que venere uma divindade com o Domínio da Trapaça – uma combinação poderosa para um magiatirador), mas um ladino/monge produz um atacante de assalto devastador. Um paladino pode facilmente pegar multiclasse com bardo (Colégio da Bravura, claro), mas para a maior parte dos bardos, tentar fazer multiclasse com paladino (em vez de, digamos, com outra classe conjuradora) seria bobagem. Para que isso funcionasse, você precisaria obter valores altos de Força, Constituição, Sabedoria e Carisma, usando o método “Só Se Vive Uma Vez” de rolagem de atributos.

Seus valores de atributo restringem sua capacidade de multiclasse, portanto, o sistema já evita que você faça alguma combinação terrivelmente não funcional. Mas existem combinações de classes que meio que funcionam, e existem combinações de classes que multiplicam sua eficácia.

Uma forma de criar uma combinação poderosa é escolher uma segunda classe com uma característica de níveis iniciais que não apenas se encaixe bem com seu papel de combate, como também aprimore sua economia de ações. Você pode ganhar benefícios assim ao fazer multiclasse com guerreiro pelo Surto de Ação, com ladino pela Ação Ardilosa ou com monge pelas Artes Marciais. Olhando as magias de 1º círculo (se estiver fazendo multiclasse, vai querer reforçar sua economia de ações o mais rápido possível), você pode escolher paladino ou guardião pelas magias de ação bônus que amplificam dano; mago ou feiticeiro por causa de *retirada acelerada* e *élide*; ou bardo, clérigo ou druida por causa de *palavra curativa*.

Além disso, multiclasse é mais questão de descobrir novas combinações táticas – como sempre, prestando atenção em características que ofereçam vantagem nas jogadas de ataque, ou que imponham as condições atordoado, caído, cego, contido ou paralisado a um inimigo.

## **TALENTOS E ESCOLHAS**

Nem todo talento afeta o combate, mas alguns incluem opções táticas que exigem que você escolha quando ou como utilizá-las. Os critérios aqui apresentados não são rígidos ou imutáveis (exceto pelo cálculo sobre quando aceitar a penalidade nas jogadas de ataque com Mestre-Atirador ou Mestre em Armas Grandes), mas servirão para que você desenvolva seus próprios critérios e sua própria intuição.

### **AGRESSOR**

Com este talento, a questão é quando causar dano ou empurrar. A maioria das vezes você vai querer causar dano, mas empurrar é útil para forçar um oponente a entrar numa área perigosa ou para tirar um atacante engajado em combate corpo a corpo de perto de outro membro do grupo. Como essa ação bônus de ataque acontece depois da ação Correr, você deve ter algum deslocamento sobrando depois e atacar em carga, que pode usar para engajar com o oponente que acabou de empurrar; se ele quiser atacar seu companheiro novamente, terá de sair do seu alcance primeiro, provocando um ataque de oportunidade.

### **ALERTA**

O bônus na iniciativa garantido por este talento significa que você subirá uma ou duas posições na ordem de combate. Este talento também impede que você seja surpreendido ou atacado com vantagem por atacantes invisíveis. Isso lhe dá uma certa liberdade na primeira rodada de combate; também significa que poderá entrar em ação enquanto seus aliados ainda estiverem lá parados, atônicos. A questão aqui é se você está atacando ou defendendo. Se estiver do lado mais forte, pode usar este talento para desferir os primeiros ataques contra um inimigo principal – excelente para atacantes de assalto e atiradores em particular, e bom para qualquer tipo de conjurador. Se seus oponentes forem mais poderosos, posicione-se e depois use Esquiva ou Preparar Ação para ficar de prontidão para o que quer que

elas façam; se estiver preocupado com ataques à distância, você pode buscar cobertura ou decidir ficar caído.

### **ATACANTE SELVAGEM**

Quando rolar o dano novamente? Sempre, se você não tiver Ataque Extra. Se tiver, role novamente qualquer ataque que tenha causado menos do que um terço do máximo do dado (ou dados) de dano da sua arma, exceto o último. Role novamente o último ataque se tiver causado menos do que metade do dano máximo.

### **CURANDEIRO**

Quando usar seu kit de curandeiro? Ele é tão bom quanto – ou até melhor do que – conjurar *curar ferimentos* no 1º círculo, mas não em círculos maiores; também equivale a mais ou menos dois dados de vida utilizados em um descanso curto. Use sempre que não puder dispor de um espaço de magia ou quando um companheiro não tiver dados de vida para gastar.

### **DUELISTA DEFENSIVO**

Usar este talento não exige que você faça nenhuma escolha. Apenas decore seu valor de CA e a soma dele com seu bônus de proficiência; sempre que estiver na defensiva, atente-se para jogadas de ataque contra você que sejam iguais ou maiores do que o primeiro e menores do que o segundo (por que não quando estiver na ofensiva? Porque aí você vai querer guardar sua reação para um possível ataque de oportunidade).

### **EXTERMINADOR DE CONJURADORES**

Escolher este talento é, por si só, uma decisão de abordagem. Vá pegá-los, tigrão!

### **IMOBILIZADOR**

Agarrar ou não agarrar? Depende se seu objetivo é obter vantagem em seus próprios ataques contra um oponente (não agarre) ou impor desvantagem aos ataques de seu oponente contra você ou outros alvos (agarre). Agarrar para impor desvantagem em salvaguardas de Destreza normalmente é ruim, já que você também fica contido, e é bem provável que esteja na mesma área de efeito do que quer que esteja fazendo seu oponente jogar uma

salvaguarda para resistir. Porém, digamos que você seja um bárbaro com Sentido de Perigo, ou que esteja sob efeito de *celeridade* – nesse caso, sua vantagem nas salvaguardas de Destreza cancela essa desvantagem, e de repente agir dessa forma pode não ser mais tão arriscado assim.

### **LIGEIRO**

Como este talento garante a capacidade de sair da área do alcance de um oponente sem causar ataques de oportunidade, você tem a opção de Atacar e sair imediatamente do alcance dele, bem como a opção de Atacar enquanto passa por ele com seu deslocamento. São boas técnicas para se usar contra inimigos que batam mais forte do que você, mas que também sejam mais lentos. Além disso, se você tiver uma característica que permita Correr como ação bônus, como Ação Ardilosa ou Passos do Vento, usá-la torna possível ignorar *todo* terreno difícil durante seu turno, algo importante quando se está tentando alcançar inimigos distantes enquanto combate em terrenos acidentados.

### **MESTRE-ATIRADOR**

A fórmula descrita no Mestre em Armas Grandes se aplica a você; faça o cálculo usando o dano da sua arma à distância em vez do dano da arma pesada.

### **MESTRE EM ARMAS DE HASTE**

Aqui parece haver uma dúvida sobre quando vale a pena usar um ataque de oportunidade contra um oponente que entre no alcance de sua arma longa, mas não há nenhuma razão para abrir mão deste ataque grátis. É para isso que armas de haste servem.

### **MESTRE EM ARMAS GRANDES**

Quando você deve aceitar a penalidade na jogada de ataque em troca do bônus no dano? Esta questão só pode ser respondida com álgebra. Vou poupar você do trabalho: subtraia de 16 metade da média de dano da sua arma pesada + seu modificador de ataque e mantenha o resultado à mão.

Se você acreditar que a classe de armadura do alvo seja menor que este número, vá em frente e aceite a penalidade. Por exemplo, o modificador de ataque da espada grande de Guthún Björnhjarta é 6, e ela causa em média

10 pontos de dano ( $2d6 + 3$ ). Ela deve aceitar a penalidade de  $-5$  nas jogadas de ataque quando a CA do alvo for menor que  $7$  [ $16 + 6 - (10 \div 2)$ ]. Se tiver vantagem na jogada de ataque, a conta é mais simples: aceite a penalidade sempre que acreditar que a CA do seu alvo é menor do que  $14 +$  seu modificador de ataque. Nunca aceite a penalidade quando estiver com desvantagem na jogada de ataque. Além disso, não aceite a penalidade quando estiver lutando contra criaturas fracas que você possa ferir gravemente ou mesmo matar com um único acerto normal.

### **MESTRE EM ESCUDOS**

Quando usar sua ação bônus para empurrar? Empurrar é útil para encurralar inimigos, forçá-los na direção de lugares perigosos, afastá-los de membros mais fracos do seu grupo, abrir espaço para seus aliados passarem e forçar oponentes a atravessarem portas que você possa fechar como uma interação livre. Ou você pode se manter no convencional e deixá-los caídos, para que aliados próximos possam atacá-los com vantagem. Se os adversários caídos também estiverem agarrados, não poderão se levantar.

### **SENTINELA**

Devido ao último benefício deste talento, cabe a você se manter a 3 metros de um aliado que esteja envolvido em combate corpo a corpo, mas que não possua este mesmo talento. De outra forma, você não poderá se aproveitar do potencial aprimoramento em sua economia de ações.

### **SORRATEIRO**

A combinação entre o primeiro e o terceiro benefícios deste talento significa que você estará completamente confortável à meia-luz (se não tiver visão no escuro) ou na escuridão completa (se tiver), assim como sob condições levemente obscurecidas, como neblina e folhagem moderada. Portanto, você estará um passo à frente quando encontrar inimigos sob estas circunstâncias; se puder *criá-las*, ou se tiver um aliado que possa, melhor ainda. Esconda-se sempre que puder – se atacar com uma arma à distância a partir de um esconderijo e errar, você permanecerá oculto, mantendo a vantagem para a próxima tentativa.

### **SORTUDO**

Seu número da sorte é 7. Quer dizer, sempre que falhar numa rolagem do d20 em que você poderia ter sido bem-sucedido tirando um 7 natural, gaste um ponto de sorte e role o dado novamente se o resultado for importante para você. Também gaste um ponto de sorte quando o combate estiver indo mal – o lado inimigo acabou de ganhar vantagem, seu oponente vai escapar se você não acertar o próximo golpe ou o próximo ataque tem grandes chances de deixá-lo inconsciente. Por fim, gaste um ponto de sorte quando tiver desvantagem em um teste num momento decisivo: isso permite que você escolha qualquer resultado dos *três dados* que jogou, transformando a desvantagem em uma supervantagem. Sério!

Além disso, lembre-se de registrar seus pontos de sorte naquele dia. Você recebe apenas três por descanso longo.

### **VALENTÃO DE TAVERNA**

Quando agarrar? Perceba que ao agarrar uma criatura com ação bônus não *contém* o alvo; apenas reduz o deslocamento a 0. Por isso, use essa ação bônus quando estiver tentando evitar que um inimigo fuja.



## COMBATE MONTADO

Uma série de fatores conspiram para tornar o combate montado bastante raro em D&D, desde o custo de uma montaria até o fato de que a maioria da ação acontece em lugares fechados ou no subterrâneo. E quando você finalmente consegue a montaria que sempre sonhou, as regras de funcionamento do combate montado não são exatamente óbvias.

Para começar, tornar o combate montado mais do que um simples combate sobre um cavalo exige espaço para manobrar – muito espaço. Para ser honesto, mais espaço do que o disponível num mapa de 22 quadrados de largura e 28 quadrados de comprimento. Você vai precisar de um mapa bem grande, alguns mapas colocados lado a lado ou um DM que conduza o jogo usando “teatro da mente” durante os combates. Isso ocorre porque a grande vantagem de lutar montado é o *deslocamento*. Tanto o cavalo de montaria quanto o cavalo de guerra, as duas montarias mais comuns, têm deslocamento de 18 metros. Faça a ação Correr com seu cavalo e ele poderá se deslocar 36 metros – 24 quadrados ou hexágonos em um mapa – num único turno. Isso pode levá-lo diretamente à retaguarda do seu inimigo, uma bela surpresa para o arqueiro ou conjurador que você atacar.

Mas antes de entrar em táticas mais específicas, o básico: sua montaria precisa ser pelo menos uma categoria de tamanho maior que você (por exemplo, tamanho Médio para pequeninos e gnomos, Grande para os demais). De acordo com o momento, ela vai estar controlada (por você) ou independente. Não é explicitamente declarado pelas regras, mas se quiser controlar uma montaria, você deve ter rédeas e freios, porque é para isso que eles existem (eu diria que rédeas não são necessárias se você for um guardião e estiver montando sua fera companheira, se estiver sobre a criatura sobrenatural invocada por *convocar montaria* ou sobre qualquer outra criatura com a qual tenha um profundo vínculo psíquico). Também deve ter pelo menos uma sela de viagem. Uma sela militar, que podemos presumir possuir estribos, confere vantagem nas salvaguardas para não ser derrubado de sua montaria. Novamente, isso não é especificado nas regras, mas eu daria *desvantagem* a um PJ que esteja cavalgando sem nenhuma sela, ou apenas com uma sela compacta (que é pouco mais do que um lençol mais grosso) e precise fazer uma salvaguarda dessas. Use o bom senso e todos ficarão contentes.

Quando estiver controlando sua montaria, você a estará usando apenas como um aprimoramento de deslocamento, nada mais. Ela tem um turno imediatamente antes ou depois do seu, e tudo o que pode fazer é Correr, Desengajar ou Esquivar. Quando sua montaria estiver independente, ela tem o turno com um contador de iniciativa próprio em vez do seu, e você pode se beneficiar dos ataques dela e potencialmente causar mais dano – mas é o DM quem decide se ela faz ou não o que você quer. Um cavalo de montaria assustado pode, em vez de levá-lo para a batalha, tentar derrubar você ou simplesmente fugir. E “criaturas inteligentes” – algo não definido pelas regras, mas que defino como as que têm Inteligência igual ou maior do que 6 e/ou a capacidade de entender um idioma falado – *sempre* são independentes.

Para se beneficiar de uma montaria, você precisa controlá-la ou ela deve ser bem disciplinada e amigável o bastante para que o DM permita que ela faça o que você quer, mesmo quando estiver agindo de forma independente, ou então a trate efetivamente como um PNJ aliado, ávido para ajudar. Um cavalo de guerra, por exemplo, é criado e treinado especificamente para o combate. Se tiver uma boa relação com a sua montaria, o DM provavelmente irá permitir que declare as ações dela mesmo que não a esteja controlando – mas você deve confirmar isso com o Mestre antes de gastar suas 400 moedas de ouro. Se não puder ter certeza de que sua montaria fará o que você quer, precisa se planejar presumindo que ela não o fará.

Quando puder pagar por uma montaria de batalha, você provavelmente já terá mais PV do que ela. Um cavalo de montaria tem apenas 13 pontos de vida; um cavalo de guerra tem 19. Isso significa que, quando entrar em combate, seus inimigos provavelmente vão mirar contra sua montaria, e não contra você, com o objetivo de trazer você para o mesmo nível deles.

Um cavalo de montaria é tudo aquilo de que você precisa se quiser que seu personagem seja um arqueiro montado. A manobra básica é relativamente simples: jogue seu turno antes e Prepare uma ação Atacar para quando sua montaria o levar para um ponto onde seu alvo esteja dentro do alcance normal de sua arma. Depois, faça com que sua montaria faça a ação de Esquivar ou Correr, mova-a para aquele ponto e volte. É uma manobra segura e confiável, mas também o priva do Ataque Extra, se tiver esta característica, porque você atacará como reação (você não pode agir no

meio do turno da sua montaria). Se os ataques dos oponentes não o alcançarem enquanto estiver na distância normal de sua arma, você pode ser mais ousado: faça sua montaria jogar o turno dela primeiro, fazendo com que ela circule seus inimigos ou vá e volte em frente a eles, e depois use seus ataques no seu turno. Ordene que sua montaria Corra apenas quando precisar desse deslocamento; quando não precisar, faça-a Esquivar.

Caso pretenda se meter no meio da batalha, vai precisar de um cavalo de guerra mais robusto. Seu lance é a escaramuça? Você pode ordenar que sua montaria controlada Corra ao redor do campo de batalha (a ordem de turnos não importa); depois, Esquive quando você estiver pronto para investir contra um arqueiro, conjurador ou outro oponente isolado (a montaria age primeiro); e enfim, Esquive, Corra ou Desengaje quando estiver pronto para bater em retirada (a montaria age depois de você). Ou você pode ordenar que sua montaria Desengaje e avance diretamente contra as fileiras de seus inimigos, explorando o fato de que Desengajar no começo do turno confere imunidade a ataques de oportunidade *durante o turno inteiro*, independentemente de quantos inimigos você se aproxime e se afaste. Aja primeiro e Prepare uma ação Atacar para quando passar pelo alvo desejado, ou jogue seu turno depois que sua montaria já o tiver levado para onde você queria estar e aproveite o uso completo de seu Ataque Extra (a propósito, quando a montaria Desengaja, ela torna *você* imune a ataques de oportunidade enquanto estiver montado, porque está usando o movimento, ação ou reação *dela* para sair do alcance do inimigo, e não o seu!).

Aqui está uma sequência que você pode seguir se quiser lutar como um verdadeiro cavaleiro medieval: carregue um escudo em uma das mãos e empunhe uma lança na outra e faça sua montaria Correr até uma distância de 3 metros de seu adversário. Ataque com a lança (ação), depois desmonte (usando metade do deslocamento), largue a lança (*nenhum* tipo de ação é necessário para simplesmente largar algo), saque outra arma corpo a corpo (interação livre) e se move o último 1,5 metro na direção do alvo. A lança, em média, causa mais dano do que qualquer outra arma de uma mão – então, se tiver Ataque Extra, use sua ação Atacar inteira com ataques de lança. Enquanto você combate seu adversário, um cavalo de guerra treinado ficará a seu lado, usando os cascos para se defender de qualquer um que tente atacá-lo.

A única e infeliz diferença entre a sequência acima e o histórico combate de cavalaria pesada é que as regras de combate montado não levam em consideração o momentum na hora do ataque – em outras palavras, seu ataque com a lança em alta velocidade não vai derrubar o seu alvo. As únicas maneiras de deixar um oponente caído com a investida montada é fazendo a montaria controlada executar um ataque de empurrar, que não causa dano; usar a manobra Derrubar do Mestre de Batalha; ou usar a característica de 15º nível do arquétipo Cavalier, Ferocious Charger.

É aqui que você precisa da ajuda de um DM cooperativo, que permita que seu cavalo de guerra use sua característica Atropelar em Carga para levar você até o inimigo e depois, ao chegar, atacar com os cascos (o cavalo não pode percorrer mais de 18 metros para fazer isso, já que precisa usar a ação com os Cascos, e não para Correr). Para incorporar seu ataque com a lança, primeiro você deve Preparar uma ação de Atacar para que ele ocorra quando você estiver a 3 metros de seu alvo. Novamente, fazer isso requer que abra mão do Ataque Extra, se você tiver essa característica. Mas vai ganhar *dois* ataques com os Cascos em troca, o que não é mau negócio. Se também tiver o talento Combatente Montado, poderá se manter sobre o cavalo e fazer os ataques seguintes com vantagem, mesmo contra alvos que não estejam caídos.

E se estiver *enfrentando* um inimigo montado? Primeiro, se ele estiver usando um cavalo comum (em vez de algo exótico como um grifo ou pégaso), são grandes as chances de que a montaria tenha menos pontos de vida que o cavaleiro, então ataque-a antes. Caso contrário, você pode tentar derrubar o cavaleiro. A melhor maneira de fazer isso, certamente, é usar a manobra Derrubar junto com o talento Mestre em Armas de Haste, com o talento Sentinel ou com ambos. Qualquer outra habilidade que deixe um inimigo caído, incluindo os ataques de Carga ou Bote do javali ou da pantera companheira de um guardião, também consegue fazer isso (também podem ser usadas contra a montaria), assim como qualquer habilidade que force o deslocamento da montaria, como a magia *onda trovejante*. Um personagem que não tenha nenhuma dessas habilidades pode tentar derrubar o cavaleiro fazendo um simples ataque de empurrar – as chances de sucesso são baixas, porém, e mesmo que funcione, o cavaleiro poderá se levantar e subir novamente na montaria quando chegar o turno dele. Depois de

derrubar um cavaleiro, você e seus aliados mais próximos devem se jogar contra ele imediatamente.

Personagens que não sejam pequeninos também conseguem fazer isso caso o DM permita o uso das ações Atropelar ou Movimento Acrobático (“Opções de Ações”, *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, capítulo 9).

Apenas para Grave Domain.

Apenas para Grave Domain.

Apenas para Domínio da Luz.

Apenas para Domínio da Tempestade.

Apenas para Domínio da Guerra.

Apenas para Circle of Dreams.

Apenas para Circle of Dreams.

Apenas para Monster Slayer.

Apenas para Cavaleiro Místico.

Apenas para Cavalier.

Apenas para Cavalier.

Apenas para Samurai.

Apenas para Mestre da Batalha.

Apenas para Arcane Archer.

Apenas para Trapaceiro Arcano.

Apenas para Mastermind.

## PARTE QUATRO

### TÁTICAS NA PRÁTICA

Em cada um dos seguintes exemplos, um grupo de aventureiros confronta um inimigo que seria classificado como Difícil ou Mortal de acordo com a seção “Criando um Encontro de Combate” do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre* (capítulo 3). Esses personagens não são otimizados – ou seja, não foram criados para aproveitar cada vantagem possível oferecida pelas regras. Muitos são personagens que “jogadores de verdade” criariam. Um deles é altamente hipotético, Micklehast, o Furioso – um pequenino bárbaro –, e completamente bobo. Ainda assim, com boas táticas, sua eficiência pode ser otimizada.

Os seguintes encontros não foram feitos sob medida para cada grupo. Às vezes, um combatente de linha de frente vai se deparar com uma batalha onde não existe uma linha de frente, e um magiatirador pode perceber que não tem nenhuma magia adequada para determinada situação. Essas coisas acontecem. Mesmo assim, ao seguir princípios gerais apropriados a um papel de combate, um personagem ainda pode causar um efeito positivo no resultado da batalha.

Há muita ação nestes exemplos, por isso, sinta-se livre para rabiscar os mapas enquanto lê as jogadas.

Alguns blocos de estatísticas dos personagens omitem características de classe que não são diretamente relevantes para o combate. As descrições das características nestes blocos são parafraseadas em prol da concisão, e não devem ser consideradas completas ou oficiais. Se estiver em dúvida, consulte os livros básicos.

#### UM GRUPO DE 1º NÍVEL

**ÁINE FILIMÉALA**

*Alta elfa maga, 1º nível*



**Classe de Armadura** 13 (sem armadura, 16 com *armadura arcana*)

**Pontos de Vida** 6

**Deslocamento** 9 m

**For** 8 (-1), **Des** 16 (+3), **Con** 10 (0), **Int** 16 (+3), **Sab** 12 (+1),  
**Car** 13 (+1)

**Salvaguardas** Int +5, Sab +3

**Perícias** Arcanismo +5, História +5, Intuição +3, Percepção +3

**Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 13

*Ancestralidade Feérica.* Vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçada; imune a sono mágico.

*Conjuração.* Conjurador de 1º nível (Int, CD das magias 13, ataques mágicos +5). Tem as seguintes magias preparadas: Truques: *ilusão menor, luz, mensagem, raio de gelo 1º círculo* (2 espaços): *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, sono*

### **ATAQUES**

*Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 3 pontos de dano perfurante.

### **DARIA HRAST**

*Humana guardiã, 1º nível*



**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 12

**Deslocamento** 9 m

**For** 10 (0), **Des** 14 (+2), **Con** 14 (+2), **Int** 12 (+1), **Sab** 16 (+3),

**Car** 13 (-1)

**Salvaguardas** For +2, Des +4

**Perícias** Atletismo +2, Furtividade +4, Natureza +3, Percepção +5, Sobrevivência +5

**Sentidos** Percepção passiva 15

*MestreAtirador.* Não sofre desvantagem por atacar na distância longa da arma; ignora cobertura parcial e de três quartos; pode aceitar uma penalidade de -5 na jogada de ataque em troca de um bônus de +10 na rolagem de dano.

## ATAQUES

*Arco Longo. Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 2 pontos de dano perfurante.

*Machadinha. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +2 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d6 pontos de dano cortante.

## GEORGE

*Humano ladino, 1º nível*



**Classe de Armadura** 14 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 8

**Deslocamento** 9 m

**For** 9 (-1), **Des** 16 (+3), **Con** 11 (0), **Int** 14 (+2), **Sab** 13 (+1),

**Car** 15 (+2)

**Salvaguardas** Des +5, Int +4

**Perícias** Enganação +4, Intuição +3, Investigação +4, Lidar com Animais +3, Percepção +5, Persuasão +6

**Sentidos** Percepção passiva 15

*Ataque Furtivo (1/Turno).* +1d6 pontos de dano quando usa uma arma com acuidade ou uma arma à distância para atacar com vantagem, ou quando não tiver desvantagem para atacar um alvo que esteja adjacente a um inimigo não incapacitado.

## ATAQUES

*Espada Curta. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 3 pontos de dano perfurante.

*Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 3 pontos de dano perfurante.

## LENNIE

*Meioorc guerreiro, 1º nível*



**Classe de Armadura** 17 (cota de malha)

**Pontos de Vida** 13

**Deslocamento** 9 m

**For** 19 (+4), **Des** 8 (-1), **Con** 17 (+3), **Int** 7 (-2), **Sab** 10 (0),

**Car** 11 (0)

**Salvaguardas** For +6, Con +5

**Perícias** Atletismo +6, Intimidação +2, Lidar com Animais +2

**Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 15

*Ataques Selvagens.* Ao obter um acerto crítico em um ataque com uma arma corpo a corpo, pode jogar novamente um dos dados de dano e adicionar o resultado ao dano extra do acerto crítico.

*Estilo de Luta (Defensivo).* Recebe +1 de bônus na CA enquanto usar uma armadura.

*Retomar o Fôlego (1/Descanso Curto ou Longo).* Pode usar uma ação bônus para recuperar 1d10 + 1 PV.

*Vigor Implacável (1/Descanso Longo).* Quando tiver os PV reduzidos a 0, mas não estiver morto, pode aumentá-los para 1.

## ATAQUES

*Varetona (Clava Grande).* Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 4 pontos de dano contundente.

**TOLMAC YEW**

## *Pequenino pésleves druida, 1º nível*



**Classe de Armadura** 15 (armadura de couro, escudo)

**Pontos de Vida** 10

**Deslocamento** 7,5 m

**For** 8 (-1), **Des** 14 (+2), **Con** 14 (+2), **Int** 13 (+1), **Sab** 15 (+2),

**Car** 11 (0)

**Salvaguardas** Int +3, Sab +4

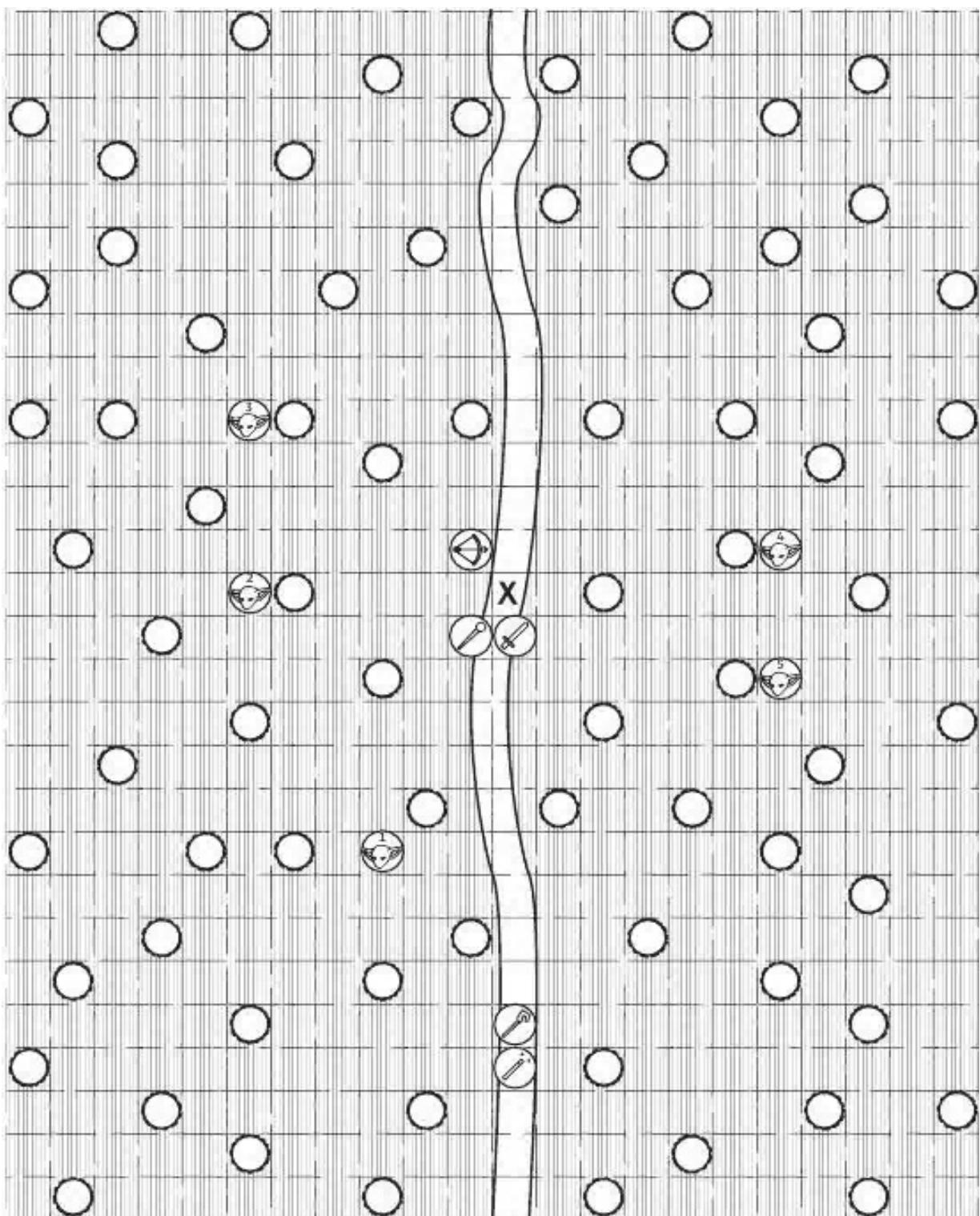
**Perícias** Medicina +4, Natureza +4, Percepção +4, Religião +3

**Sentidos** Percepção passiva 14

*Conjuração. Conjurador de 1º nível (Sab, CD das magias 12, ataques mágicos +4).* Tem as seguintes magias preparadas: Truques: *orientação, bordão místico* 1º círculo (2 espaços): *curar ferimentos, emaranhar, palavra curativa*

### **ATAQUES**

*Bastão. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d6 – 1 pontos de dano contundente (+4 para acertar, 1d8 + 2 com *bordão místico*).



**Figura 1**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- Áine (maga)
- Daria (guardiã)
- George (ladino)

- Lennie (guerreiro)
- Tolmac (druida)
- Goblin

- Árvore
- Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

Estes aventureiros iniciantes estão seguindo em fila única por uma trilha numa floresta com vegetação bastante densa. Daria, a guardiã, está na frente, seguida por Lennie, George, Tolmac e Áine (de acordo com os papéis de combate, Lennie deveria estar na frente, mas a Percepção de Daria é muito melhor do que a dele e eles não estão confinados por paredes em nenhum dos lados, então há espaço para flexibilidade). Exceto pela trilha, todo o terreno da floresta é considerado difícil, com visibilidade parcialmente obscurecida.

Cerca de 12 metros à frente, eles veem um vulto indistinto caído no meio da trilha, que pode ser o corpo de uma pessoa ou de um animal. Ele foi deixado lá por um grupo de cinco goblins, que estão se escondendo em meio às árvores ao redor da trilha, esperando para emboscar transeuntes. Como grupo, os goblins rolaram um 20 (total) no teste de Destreza (Furtividade), então, estão bem escondidos; além disso, estão parcialmente obscurecidos pela vegetação. Nenhum dos aventureiros tem Percepção passiva alta o bastante para notá-los.

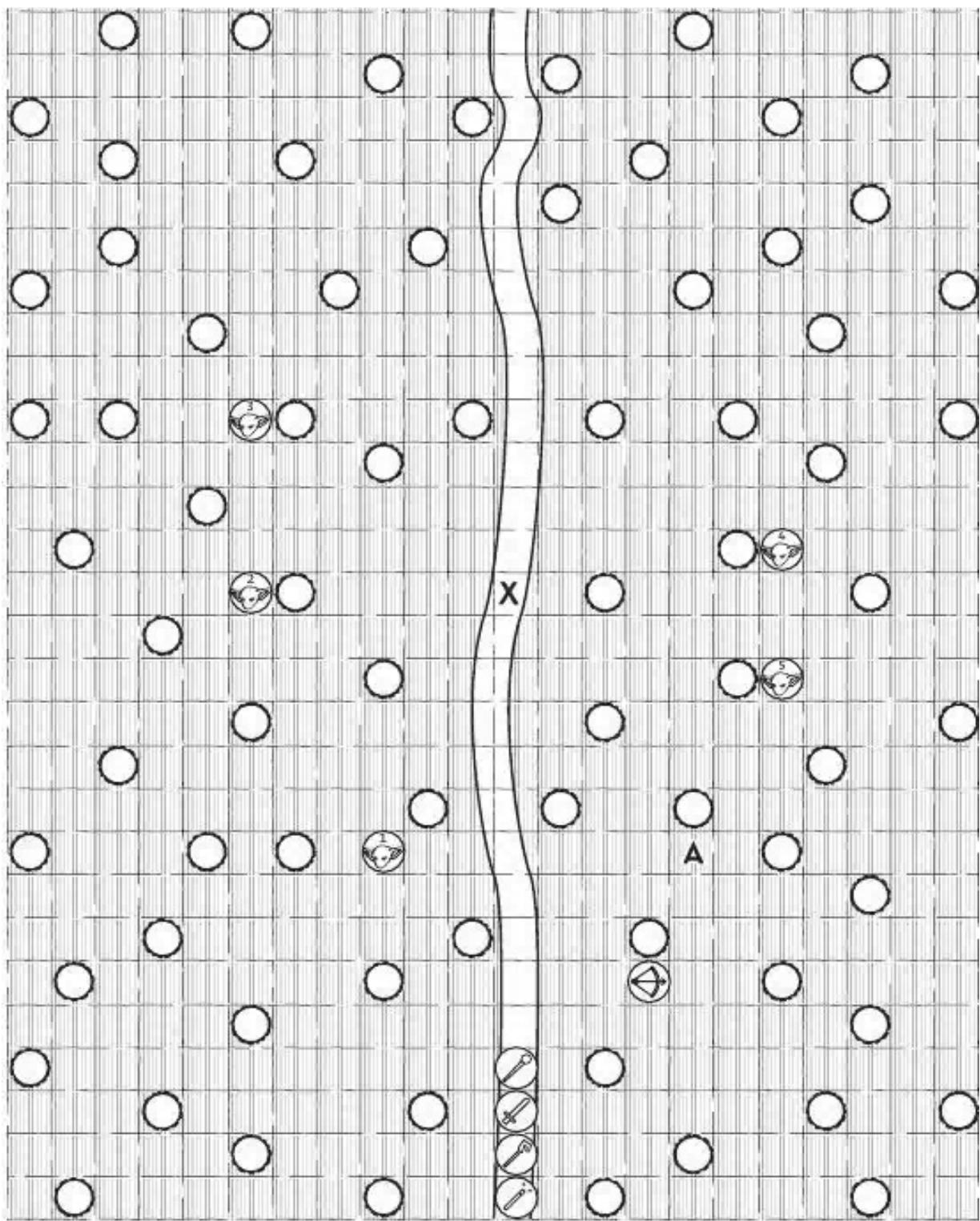
George se oferece para analisar o vulto misterioso, já que é proficiente tanto em Investigação quanto em Percepção, e sugere que Daria e Lennie o acompanhem, enquanto Áine e Tolmac esperam atrás. A Percepção de Daria é igual à de George, portanto, ela irá vigiar enquanto George investiga; Lennie não tem grande Percepção, mas é durão e está bem blindado. Assim, os três estão parados ao redor do vulto (que se revelou um jumento morto, com alforjes abertos e vazios) quando os goblins lançam o ataque (figura 1).

*Ordem de iniciativa: Daria (20), Áine (17), Tolmac (16), George e Lennie (9), goblins (7)*

## **1<sup>A</sup> RODADA**

Daria estava atenta ao perigo, mas sua Percepção passiva 15 não era o bastante para notar os goblins escondidos, que atacam antes que os aventureiros surpresos pudessem suspeitar do que estava para acontecer. Como os goblins estavam observando a área ao redor do jumento morto, ainda não perceberam Tolmac ou Áine, por isso miram e disparam contra Daria, George e Lennie. Como não foram vistos pelos alvos, os monstros fazem as jogadas com vantagem.

O goblin 1 ataca Lennie. Ele rola um 17 e o acerta, causando 8 pontos de dano perfurante e reduzindo os PV dele a 5. O goblin 2 também dispara contra Lennie, rolando um 16; a cota de malha bloqueia o ataque. Os goblins 3 e 4 têm linhas de tiro livres contra Daria. O goblin 3 acerta com um 17, causando 3 pontos de dano, e o goblin 4 erra; Daria está com 9 PV. O goblin 5 dispara contra George e rola um 23, causando 8 pontos de dano. George já está derrubado!



**Figura 2**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- Ⓐ Áine (maga)
- Ⓑ Daria (guardiã)
- Ⓒ George (ladino)

- Ⓓ Lennie (guerreiro)
- Ⓔ Tolmac (druida)
- Ⓕ Goblin

- Ⓖ Árvore
- Ⓗ Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

Infelizmente para nossos heróis, esses goblins não nasceram ontem: depois de atacar, eles imediatamente se deslocam para novas posições e tentam se Esconder novamente, o que podem fazer como ação bônus por causa da característica Escapada Ágil. Suas rolagens de Destreza (Furtividade) são 24, 11, 14, 16 e 14. Daria e Lennie olham ao redor em um espanto frenético, mas tudo o que veem é a vegetação densa; os goblins sumiram de vista novamente.

### **Pera, pera, pera, pera. Vamos voltar um pouco.**

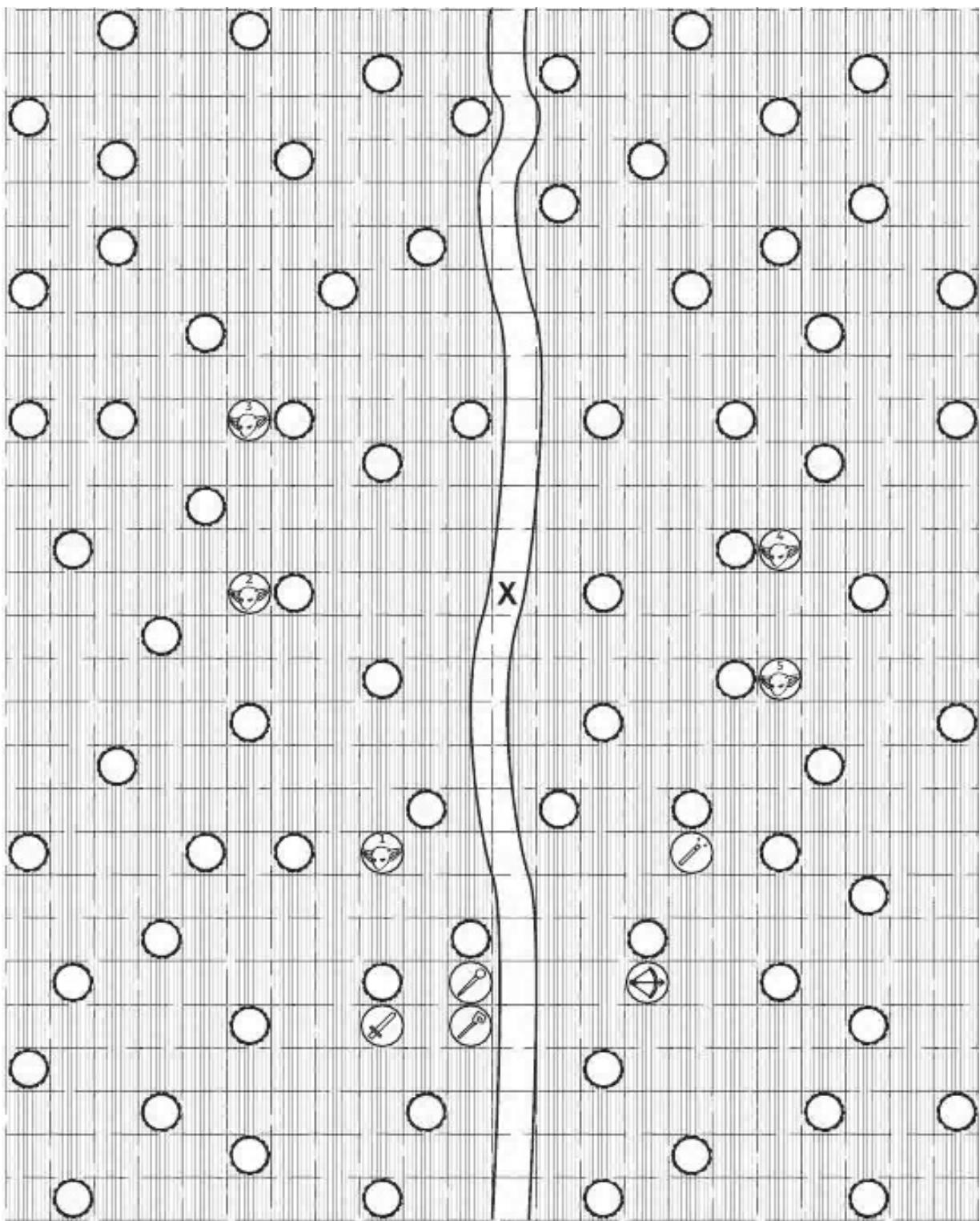
Seguir diretamente pelo caminho para investigar o vulto foi um erro de principiante. Daria estava à frente do grupo na ordem de marcha por causa de sua habilidade de reconhecimento. *Ela* deveria fazer esse reconhecimento. Como este encontro poderia ser diferente se déssemos a ela a chance de usar suas perícias?

George se oferece para analisar o vulto misterioso, já que é proficiente tanto em Investigação quanto em Percepção, e sugere que Daria e Lennie o acompanhem, enquanto Áine e Tolmac esperam atrás – mas Daria levanta a mão. “Esperem aqui”, diz ela. Embora não seja proficiente em Investigação, sua Percepção é igual à de George; mais importante, ela também é proficiente em Furtividade. Ela deixa a trilha e se abaixa, avançando 4,5 metros vegetação rasteira adentro. Ela para atrás de uma árvore e se Esconde, rolando 14 em seu teste de Destreza (Furtividade). Rastejando por entre as árvores, ela se move outros 7,5 metros em direção ao vulto, que agora pode ver que é um jumento morto com alforjes abertos e aparentemente vazios. Daria faz um teste de Sabedoria (Intuição) e rola um 20 (total): obviamente é uma isca para uma emboscada.

Procurando pela floresta por qualquer sinal de quem ou o que possa ter deixado a armadilha, com desvantagem, ela obtém 22 em um teste de Sabedoria (Percepção) e vê cinco goblins espreitando entre as árvores. Eles cercaram a área.

Daria volta para o grupo rapidamente e relata a situação, sussurrando. Ela propõe que George, Lennie e Tolmac saiam da trilha pelo lado esquerdo e avancem para o norte, enfrentando o que quer que encontrem pela frente. George e Lennie vão tentar andar juntos, com Tolmac a uma curta distância atrás deles. Se conseguirem se mover silenciosamente, ótimo, embora fazer isso com Lennie, o meio-orc de cota de malha, seja complicado. Daria, a

atiradora do grupo, vai retornar para o lugar onde se escondeu originalmente, que identificou como um local seguro para que Áine lance suas magias, com uma boa visibilidade através das árvores (marcado com A, figura 2). Ninguém se opõe. Com o plano definido, Daria se posiciona e depois dá o sinal para o restante do grupo. A contraemboscada começa.



**Figura 3**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- Ⓐ Áine (maga)
- Ⓑ Daria (guardiã)
- Ⓒ George (ladino)

- Ⓓ Lennie (guerreiro)
- Ⓔ Tolmac (druida)
- Ⓕ Goblin

- Ⓖ Árvore
- Ⓗ Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

Com Daria posicionada e escondida, Áine faz um teste individual de Destreza (Furtividade) enquanto George, Lennie e Tolmac – que se deslocam juntos – fazem um teste de grupo. Áine rola um 13, George um 20, Lennie (que rola com desvantagem) obtém um 4 e Tolmac obtém um 11. Os goblins têm Percepção passiva 9 – portanto, apesar dos tropeços de Lennie, o grupo consegue se mover sem atrair a atenção dos monstros.

Como os personagens dos jogadores e os goblins estão próximos o suficiente para que o combate comece a qualquer momento, e como os caminhos percorridos pelos PJs através da floresta é importante, o DM pede que os jogadores especifiquem seus caminhos, se estão andando normalmente ou Correndo e se estão realizando alguma outra ação, se for o caso.

Áine se separa do restante do grupo e Corre o máximo que pode floresta adentro pelo lado leste da trilha, na direção de Daria, o que a faz alcançar metade do caminho até o ponto A. Daria, que já está posicionada e não precisa se mover, protege Áine ao Preparar uma ação de Ataque contra qualquer inimigo que pareça notar sua aproximação.

George e Lennie avançam pela floresta a oeste da trilha e se posicionam atrás de duas árvores, não muito distantes do goblin 1. Tolmac fica na cola de Lennie, correndo 3 metros adiante na trilha para se aproveitar do terreno mais fácil antes de entrar na vegetação rasteira. George e Lennie Procuram, esperando encontrar algum inimigo à espreita, enquanto Tolmac toca a panturrilha do meio-orc e conjura *orientação*. Normalmente, uma ação Ajudar teria efeito superior a *orientação*, mas a informação de Daria sobre o posicionamento dos goblins já dá aos outros membros do grupo vantagem em seus testes de atributo, cancelando a desvantagem da área parcialmente obscurecida.

Outra fonte de vantagem não teria nenhum efeito, mas *orientação* sim. Infelizmente, George e Lennie testam Sabedoria (Percepção) e obtêm 17 e 13, respectivamente, não conseguindo ver ou ouvir nada. O guerreiro pode não ser dos mais espertos, mas é óbvio que somar o d4 na rolagem não teria nenhuma utilidade no momento, então ele o guarda para depois.

Em seguida, Áine termina de correr até a posição designada enquanto Daria continua a protegendo da mesma maneira. Enquanto isso, os outros três sabem que estão próximos de um goblin e não querem revelar onde

estão antes de conseguirem encontrá-lo, então, ficam quietos e tentam Procurar novamente. Dessa vez, George rola um 16, Lennie rola um 2 e Tolmac rola um 10. Esses goblins estão muito bem escondidos! Mais uma vez, não há motivo para que Lennie use o dado da *orientação*.

Com todos devidamente posicionados, Áine, George, Lennie e Tolmac Procuram mais uma vez. O 15 da maga e o 7 do druida não são altos o bastante para que vejam os goblins, mas o ladino rola um 22 e consegue avistar os goblins 1, 2, 3 e 5 (árvores bloqueiam a visão do goblin 4). O guerreiro rola um 19 e decide que é o momento de usar o dado da *orientação*. Ele acrescenta 2 ao resultado do teste, para um total de 21, e finalmente consegue ver os goblins – todos eles! Daria não precisa Procurar, porque ela já sabe para onde olhar e no que prestar atenção.

Os aventureiros trocam uma rápida série de sinais. Daria saca seu arco, mira contra o goblin 3 e... é hora de rolar iniciativa. Como os goblins falharam em perceber o grupo, todos são surpreendidos (figura 3).

*Ordem de iniciativa: Daria (20), Áine (17), Tolmac (16), George e Lennie (9), goblins (7)*

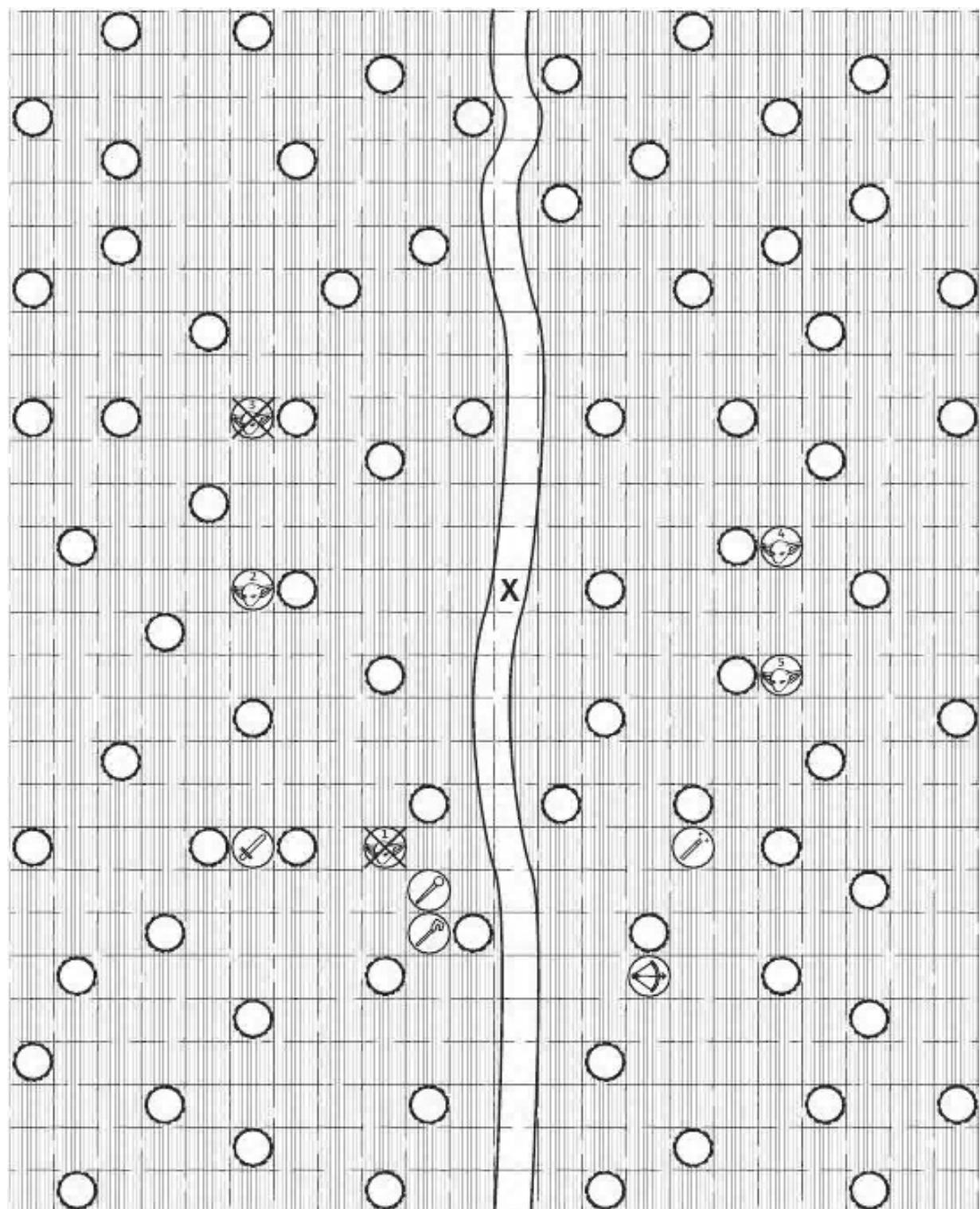
## 1<sup>A</sup> RODADA

Daria, a atiradora do grupo, posicionou-se a uma boa distância do jumento morto, com muitas linhas de visão por entre as árvores. Seu objetivo é tentar atingir inimigos que ameacem seus aliados ou que não possam ser facilmente vistos ou alcançados. O goblin 3 tem cobertura parcial, mas o talento Mestre-Atirador permite que Daria a ignore (também permite que aceite uma penalidade no acerto em troca de um bônus no dano, mas ela opta por não fazer isso, porque goblins não são resistentes a ponto de o dano extra fazer diferença). Como ela permaneceu escondida durante todo o tempo, ela também tem vantagem na jogada de ataque. Ela solta a flecha e rola 19 – um acerto –, causando 7 pontos de dano e derrubando o goblin com um único disparo.

Áine, uma magiatiradora, tem algumas opções de magias ofensivas; mas, como só tem uma vaga ideia sobre onde os goblins estão e ainda não conseguiuvê-los, a única de suas magias que se aplica nesta situação é *sono*, uma magia de efeito em área cujo centro pode estar em qualquer lugar que ela queira, contanto que esteja dentro do alcance. Ela não precisa nem

ao menos ver o lugar! Se estimar corretamente, ela pode derrubar dois dos cinco goblins, reduzindo os problemas do grupo pela metade; além disso, metade do campo de batalha – a metade onde ela está – fica liberada. Se estimar incorretamente, entretanto, vai desperdiçar um espaço de magia (antes de anunciar uma ação, sempre leve em consideração o pior resultado. Se tal resultado for inaceitável, faça outra coisa!). Jogando de forma segura – do jeito que deveria, já que está apenas no 1º nível e é mais frágil que seus companheiros –, ela decide observar, esperar, e conjura *armadura arcana* nela mesma para obter alguma proteção adicional. Um espaço de magia se foi; ela tem apenas mais um.

Tolmac, um protetor, não tem nenhuma responsabilidade particular neste momento, exceto continuar próximo de Lennie. Ninguém está ferido, e como ele tem apenas uma vaga noção de onde os goblins possam estar, não sabe se a magia *emaranhar* traria algum benefício, e nem onde poderia lançá-la. Isso o deixa com *orientação* e *bordão místico*. Tanto George quanto Lennie conseguem ver seus oponentes, então, ambos vão fazer jogadas de ataque em vez de testes de atributo; *orientação* não será mais necessária. E Daria disse que os goblins portavam arcos, então, quais as chances de um deles se aproximar o bastante para que o druida pudesse dar uma bordoada? Portanto, Tolmac Prepara um movimento para seguir Lennie tão logo ele se move.



**Figura 4**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- Ⓐ Áine (maga)
- Ⓑ Daria (guardiã)
- Ⓒ George (ladino)

- Ⓓ Lennie (guerreiro)
- Ⓔ Tolmac (druida)
- Ⓕ Goblin

- Ⓖ Árvore
- Ⓗ Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

Como o guerreiro e o ladino empataram na rolagem de iniciativa, os jogadores concordam que o guerreiro agirá antes (“Iniciativa”, *Player’s Handbook: Livro do Jogador*, capítulo 9).

Lennie, um combatente de linha de frente, precisa tentar se aproximar de qualquer inimigo que encontre, e ele só viu o goblin 1. Usando todo seu deslocamento, ele avança até a área aberta, ergue a “varetona” (um porrete rudimentarmente esculpido, que usa as características de uma clava grande) e a desce em um golpe duro contra um goblin espantado. Ele rola um 19, causando 9 pontos de dano. O goblin vai ao chão. Enquanto isso, Tolmac usa seu movimento Preparado para seguir Lennie assim que ele avança. Para conferir se revelou sua posição para os goblins, ele faz um teste de Destreza (Furtividade) e obtém um total de 20. Não é algo com que precise se preocupar – por enquanto.

George, um atacante de assalto, precisa encontrar um modo de maximizar seu dano. Felizmente, ele está escondido, o que confere vantagem em suas jogadas de ataque; infelizmente, não tem nenhum alvo à vista agora que Lennie derrotou o goblin 1. O que ele tem, entretanto, é uma boa posição entre árvores relativamente próximas, a cerca de 7,5 metros, que pode alcançar ao se apressar. Ele Corre para poder alcançar a posição, fazendo outro teste de Destreza (Furtividade) já que precisa cruzar a linha de visão do goblin 2. Ele obtém um 19 – continua escondido, sem problemas.

Os goblins 2, 4 e 5, tendo sido pegos com as calças na mão, não agem em seus turnos (figura 4).

## 2<sup>A</sup> RODADA

Daria, ao ver os rapazes se preparando para atacar o goblin 2, volta sua atenção para o goblin 4. Seu último ataque entregou sua posição, por isso, ela não tem mais vantagem na jogada, mas ainda é capaz de ignorar a cobertura do monstro. Ela rola um 10: o goblin se abaixa, desviando da flecha.

Áine percebe a trajetória da flecha de Daria, vê duas árvores naquela direção atrás das quais imagina que goblins podem estar se escondendo e toma uma decisão, centralizando a área de efeito de *sono* em um ponto a 9 metros dela no sentido norte-nordeste – mais ou menos no canto sudeste do espaço ocupado pelo goblin 4. Rolando 5d8, ela obtém um total de 18. Os

goblins 4 e 5, ambos a menos de 6 metros do ponto escolhido pela maga, têm 7 PV cada, e caem como sacos de batata. Áine agora está sem espaços de magia.

A esta altura, Tolmac sabe que não será capaz de acompanhar o colega meio-orc se ele Correr – mas se ele apenas Preparar movimento, vai ficar ainda mais para trás. Lennie já correu em direções inesperadas sem aviso antes, mas Tolmac consegue supor onde a batalha irá ocorrer, então, Corre o máximo que suas pernas pequeninas conseguem e busca cobertura atrás de uma árvore 7,5 metros ao norte. Ele testa Destreza (Furtividade) mais uma vez para ver se consegue correr sem se revelar: um 9, apenas o suficiente.

Lennie se vira para o goblin 2, sorri e Corre na direção do monstro, gritando e brandindo sua varetona. George Corre mais ou menos na mesma direção, desviando-se um pouco mais para oeste caso o avanço de Lennie espante o goblin para aquele lado.

O goblin 2, de olhos arregalados, foge de Lennie usando a ação Correr. Entretanto, em vez de seguir para oeste como George esperava que fizesse, ele vai para nordeste, usando sua ação bônus para Esconder-se atrás de uma árvore. Ele rola apenas 12 em seu teste de Destreza (Furtividade) – mas, nesta vegetação, o resultado é suficiente para enganar a Percepção passiva de qualquer membro do grupo de aventureiros. Se os heróis quiserem encontrá-lo, terão de usar uma ação para Procurar (figura 5).

### **3<sup>A</sup> RODADA**

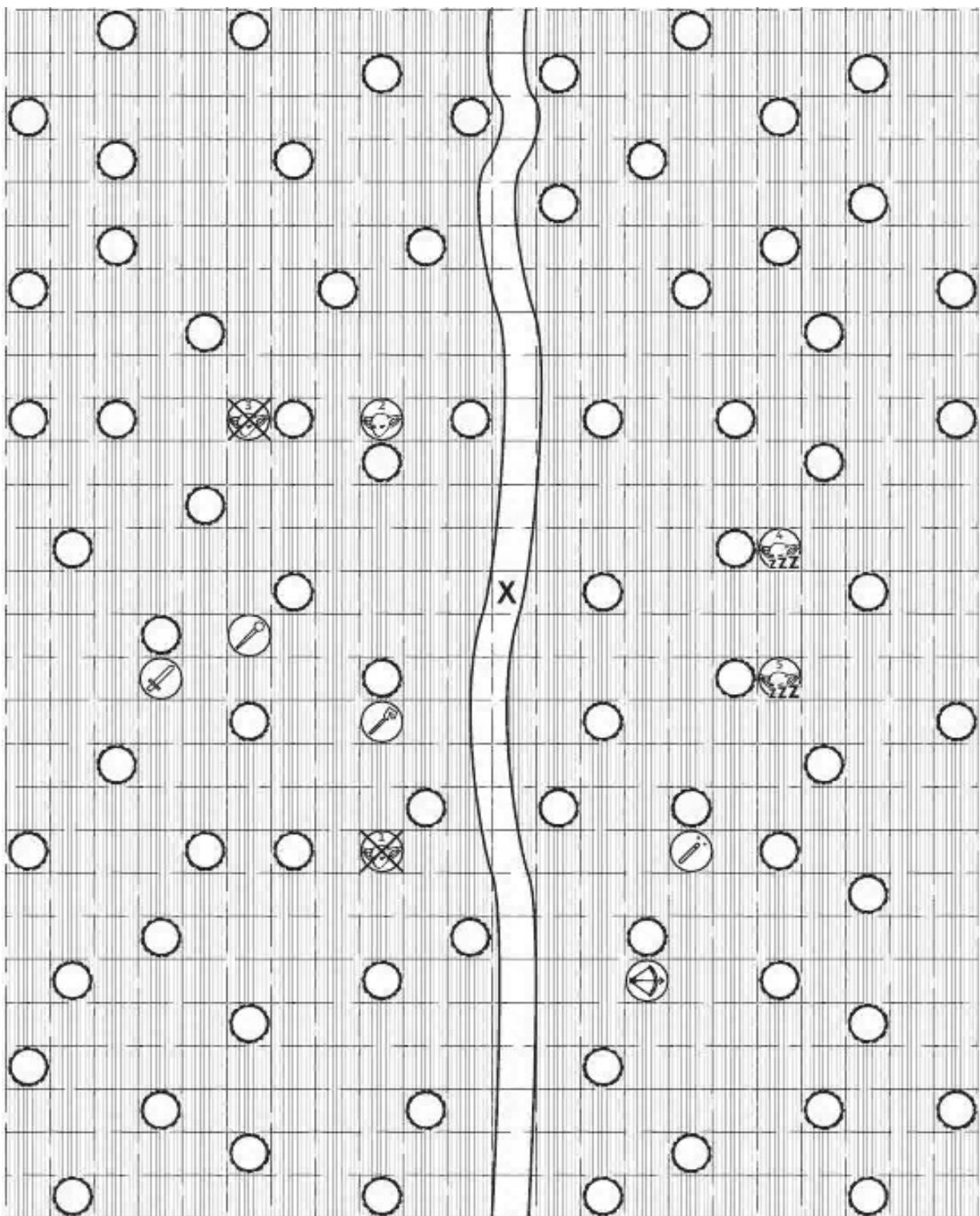
Daria não consegue mais ver o goblin 2, mas não há nada que precise fazer e nenhum outro lugar onde precise estar, então, ela pacientemente Prepara uma ação Atacar contra o goblin para quando o monstro se revelar novamente.

Áine, que já usou seus dois espaços de magia, tem apenas truques sobrando. Já que não tem mais espaços para gastar, ela Prepara o truque *raio de gelo* – assim como a guardiã, ela o lançará sobre o goblin 2 tão logo consigavê-lo.

Tolmac não consegue chegar em outro lugar que ofereça cobertura sem Correr, mas tem uma boa visão em sua nova posição. Se puder encontrar o goblin 2, pode ser capaz de ajudar Lennie ao conjurar *emaranhar* para conter o monstro. Tolmac faz a ação Procurar – com desvantagem, porque a

vegetação torna a região parcialmente obscurecida, e porque a informação que Daria deu mais cedo já está desatualizada – e rola um 11, menos do que o necessário para avistar a criatura.

Lennie corre na direção onde viu o goblin pela última vez, a norte de sua posição. Ele Corre 9 metros para o norte, para e olha ao redor, confuso. George, um tanto mais esperto, move-se para o leste, imaginando que o goblin tenha seguido por aquele caminho depois de sumir, e Procura. O ladino estava correto: com um teste de Sabedoria (Percepção) de 18, ele avista o goblin atrás de uma árvore.



**Figura 5**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- Ⓐ Áine (maga)
- Ⓑ Daria (guardiã)
- Ⓒ George (ladino)

- Ⓓ Lennie (guerreiro)
- Ⓔ Tolmac (druida)
- Ⓕ Goblin

- Ⓖ Árvore
- Ⓗ Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

O goblin 2 aparece e atira em Lennie com vantagem (o guerreiro ainda não o viu, mesmo que o ladino o tenha encontrado), obtendo 21 na jogada de ataque e causando 5 pontos de dano perfurante. Lennie fica moderadamente ferido. Embora Daria e Áine tenham ações Preparadas para quando o goblin aparecesse, elas não conseguem usar reação, porque nenhuma delas consegue ver o goblin: suas linhas de visão estão obstruídas pelas árvores. Portanto, o goblin 2 consegue ir para o norte impune e se Esconde novamente, rolando mais um teste de Destreza (Furtividade) e obtendo outro 12 (figura 6).

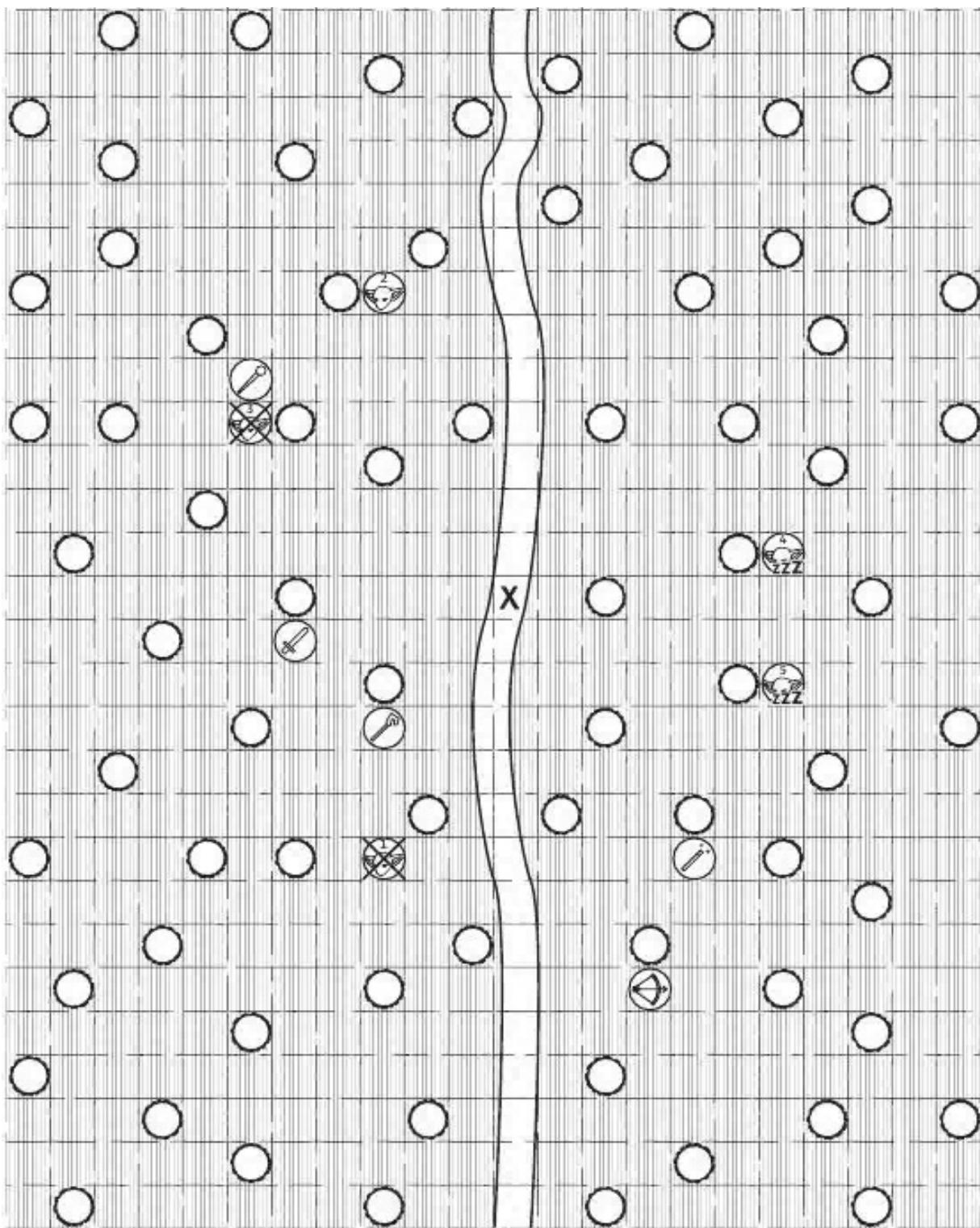
## 4<sup>A</sup> RODADA

Apesar de estarem com a visão obstruída pelas árvores, não há nada de errado com o lugar onde Daria e Áine estão posicionadas, e elas poderiam simplesmente continuar onde estão e repetir o que fizeram na rodada anterior. A guardiã faz isso, mas como há outra árvore próxima capaz de oferecer alguma cobertura, Áine decide avançar um pouco antes de Preparar *raio de gelo* novamente.

O druida vê que Lennie foi atingido por uma flechada. Curá-lo agora é a melhor forma de ajudar? Se fosse outro companheiro em vez de Lennie, e se o golpe tivesse sido mais grave, não restariam dúvidas. Porém, a flechada causou apenas dano moderado, não necessariamente o bastante para exigir cura imediata. Além disso, Tolmac sabe que Lennie possui uma energia reserva que ninguém mais do grupo possui, representada por Retomar o Fôlego, capaz de oferecer o mesmo tanto de cura que a magia *curar ferimentos* do druida, e mais do que *palavra curativa*. O mais sábio é guardar as magias de cura para outros membros do grupo – ou para caso Lennie perca todos os PV que recuperar com Retomar o Fôlego.

Então, *qual* é a melhor maneira de Tolmac ajudar? Provavelmente, ficando atento ao reaparecimento do goblin 2, mantendo registro do movimento do monstro e conjurando *emaranhar*. Mas Preparar *emaranhar* é arriscado por causa da chance de perder o espaço de magia se o goblin não aparecer. E, quanto ao posicionamento, o único lugar bom para o druida se proteger está ocupado por George. Sem nenhuma escolha mais urgente, Tolmac Prepara um movimento para ir até onde o ladino está depois que este se mover.

“Ai!”, reclama Lennie. “Isso dói!”. Mas ele ainda não precisa Retomar o Fôlego, já que ainda tem mais de 40% de seus PV máximos. Ele viu onde o goblin 2 foi e segue naquela direção, mas a criatura está muito bem escondida para que ele consiga ver. Quais são suas escolhas? Ele pode Preparar uma ação Atacar, caso o goblin apareça perto dele. Pode Preparar um movimento para alcançar a criatura caso ela apareça em outro lugar. Pode simplesmente tentar adivinhar onde o monstro está e atacar com desvantagem. Ou pode Procurar, tendo uma chance melhor de encontrar a criatura, mas sacrificando a capacidade de reagir imediatamente a isso. Nenhuma das opções parece mais interessante do que as outras, então, ele opta pela primeira, que combina melhor com o personagem.



**Figura 6**

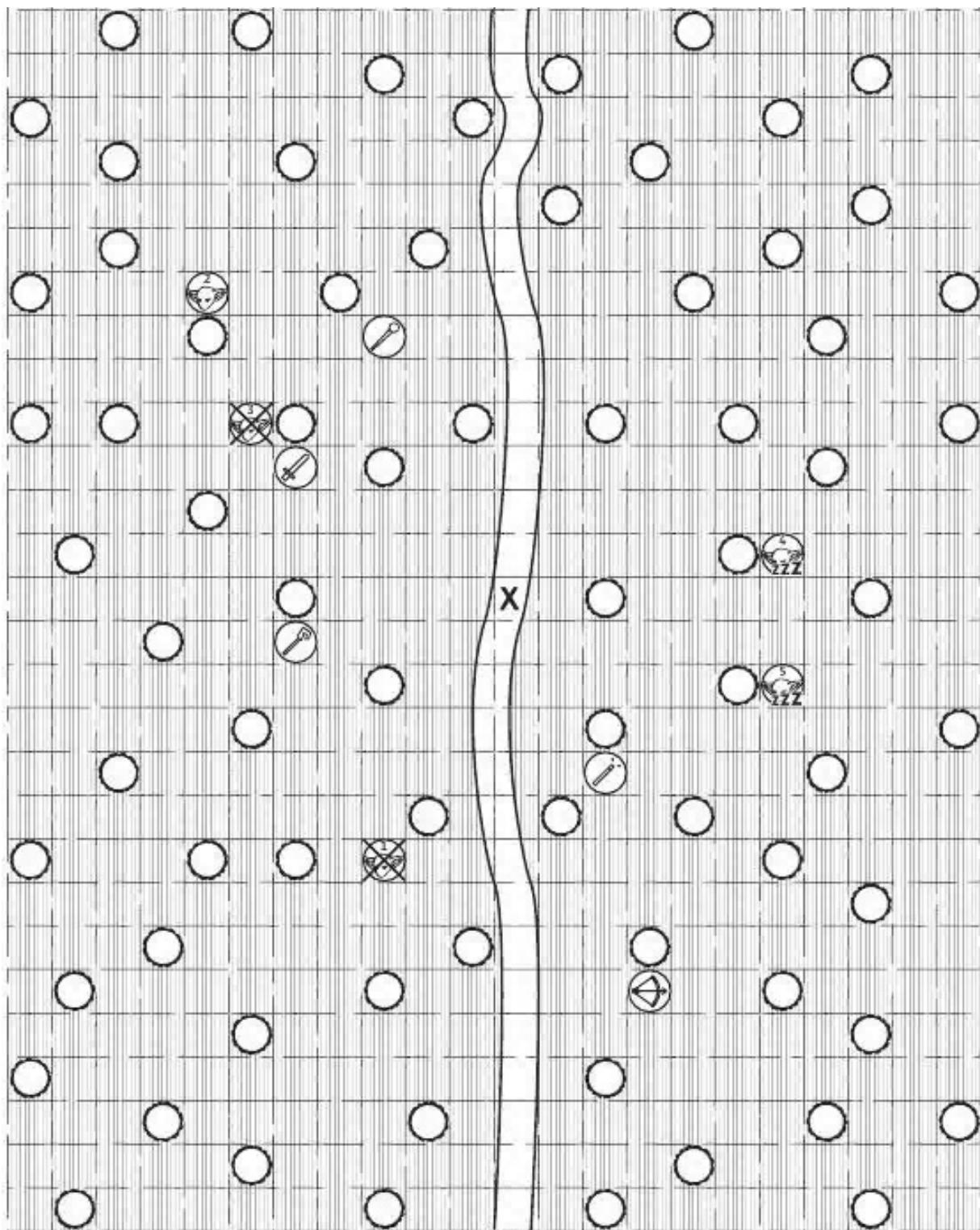
Escala: um quadrado  
= 1,5 m

Áine (maga)  
 Daria (guardiã)  
 George (ladino)

Lennie (guerreiro)  
 Tolmac (druida)  
 Goblin

Árvore  
 Vegetação rasteira  
(terreno difícil)





**Figura 7**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

Áine (maga)  
Daria (guardiã)  
George (ladino)

Lennie (guerreiro)  
Tolmac (druida)  
Goblin

Árvore  
Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

George Corre para obter cobertura atrás de outra árvore mais ao norte e precisa, mais uma vez, fazer um teste de Destreza (Furtividade) enquanto passa pela linha de visão do goblin 2. O 15 obtido o mantém escondido. Tolmac assume a posição anteriormente ocupada pelo ladino.

O goblin 2 não gosta nem um pouco de estar tão perto do guerreiro. Como o guerreiro obviamente não consegue vê-lo, o goblin rasteja para trás da árvore mais próxima e depois Corre para outra árvore a oeste. Isso o coloca na linha de visão de todos os aventureiros, por isso, ele precisa fazer outro teste de Destreza (Furtividade) para evitar ser visto. O resultado é deprimente: apenas um 7. “Aí está você!”, grita Lennie. Daria usa seu ataque Preparado assim que o monstro passa por um quadrado que ela pode ver, mas que a maga não consegue. Ela rola um 12 na jogada, e a flecha atinge a armadura do goblin, sem machucá-lo. “*Tristo kosmatih medvedov*”, resmunga ela. Áine vê o goblin, mas desanima: ele está a 22 metros de distância, além do alcance do *raio de gelo*. Como o goblin não precisa usar Desengajar com a ação bônus de Escapada Ágil para escapar de Lennie, ele a tem disponível para Esconder-se. Ele testa Destreza (Furtividade) novamente – tira um 9. Na vegetação, esse resultado é o bastante para ocultá-lo de Lennie e Áine, mas não de Daria, George e Tolmac.

## 5<sup>A</sup> RODADA

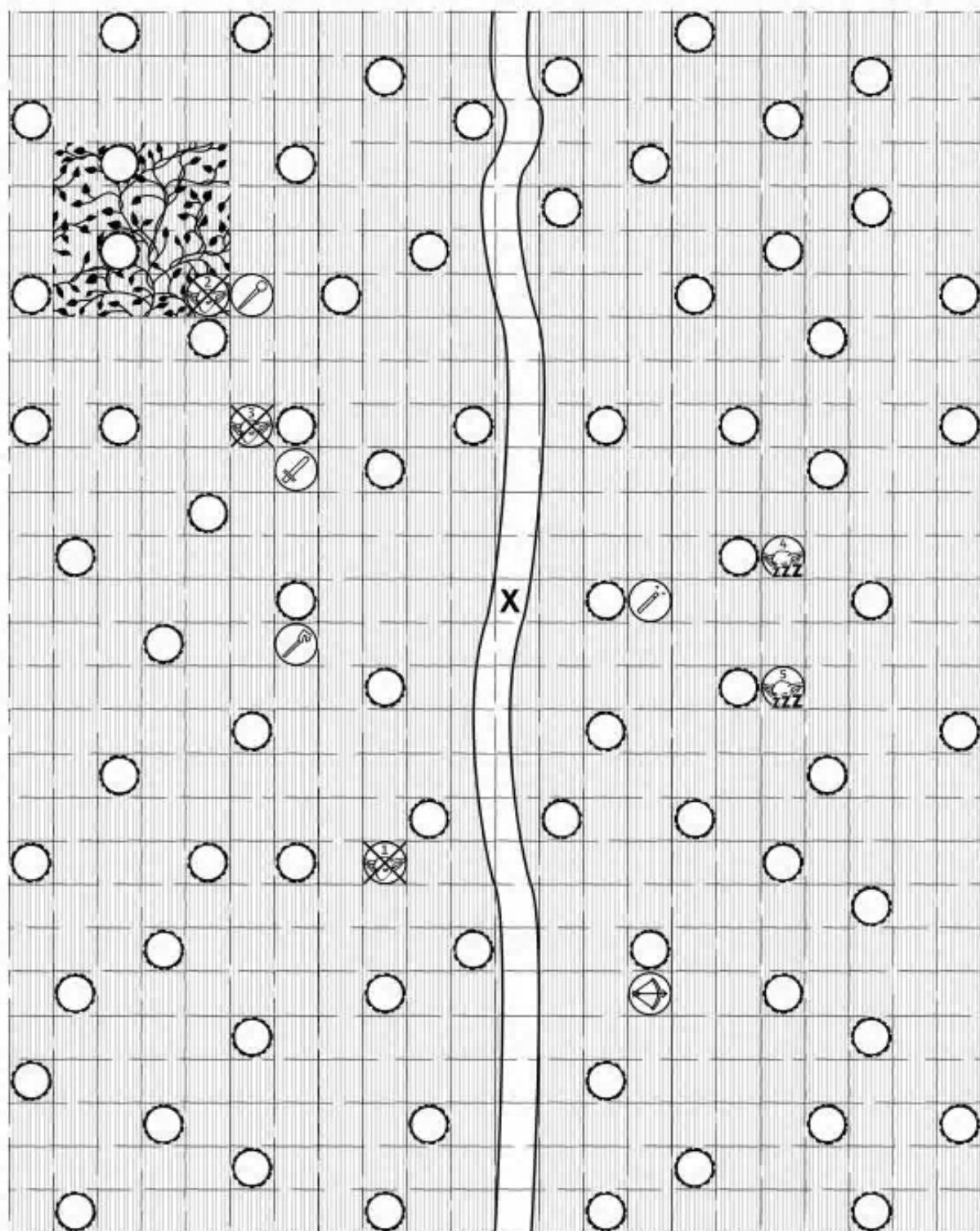
Daria não tem mais linha de visão do goblin 2 por causa das árvores no caminho. Como fez nas últimas duas rodadas, ela Prepara um ataque. Áine tem linha de visão, mas a criatura está escondida dela – além disso, ela está fora do alcance do *raio de gelo*. Encurtar a distância requer que ela fique em campo aberto, o que não quer fazer. Em vez disso, ela Corre para o norte para tentar fazer com que o monstro fique ao alcance da magia enquanto ainda mantém a cobertura.

Tolmac teve sorte de ver o goblin correndo, porque de outra forma sua Percepção passiva não seria o suficiente para vê-lo depois da nova tentativa de se esconder. Agora que ele finalmente sabe onde o monstro está, o druida pode fazer alguma coisa para ajudar: ele lança *emaranhar* sob os pés do goblin. O goblin rola um 3 na salvaguarda de Força e fica preso pelas gavinhas da vegetação emaranhada debaixo dele.

Lennie se move 4,5 metros para oeste, na direção em que viu o goblin 2 correr – mas, como não é bom em encontrar coisas escondidas, apenas levanta a varetona e Prepara um ataque, como fez anteriormente. George, por outro lado, sabe exatamente onde o goblin está – goblin este que está preso pelo matagal mágico de Tolmac. Como o alvo está contido (e como o ladino permaneceu escondido por todo esse tempo – sem revelar sua posição nenhuma vez!), ele ataca com vantagem. Ele saca a adaga e a brande contra o goblin, rolando 18 no ataque – mais do que suficiente para superar a cobertura parcial; causa 4 pontos de dano perfurante, mais 5 pontos de dano do Ataque Furtivo, totalizando 9 pontos. O goblin 2 cai imóvel (figura 8).

**Resultado:** *três goblins mortos e dois inconscientes e indefesos. Áine, Daria, George e Tolmac estão intactos, com todos os PV. Lennie ainda tem 8 de seus 13 pontos de vida. Áine usou todos seus espaços de magia; Tolmac ainda tem um espaço de 1º círculo.*

*Este encontro – tecnicamente Mortal para cinco personagens de 1º nível, de acordo com as orientações de balanceamento de dificuldade de encontros no capítulo 3 do Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre – poderia ter acabado muito, muito pior para nossos aventureiros novatos se eles tivessem ido investigar a isca, porque aqueles goblins estavam preparados para se aproveitar do terreno difícil, da visibilidade parcialmente obscurecida e da sua Escapada Ágil. Muitos DMs não fariam seus goblins usarem tamanha sofisticação tática; mesmo assim, este exemplo ilustra como uma boa estratégia por parte dos jogadores pode compensar uma boa estratégia por parte dos monstros, mesmo quando são os últimos que dão as cartas.*



**Figura 8**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- (1) Aine (maga)
- (2) Daria (guardiã)
- (3) Tolmac (druida)
- (4) George (ladino)

- (1) Lennie (guerreiro)
- (2) Goblin

- (1) Árvore
- (2) Vegetação rasteira  
(terreno difícil)

## UM GRUPO DE 5º NÍVEL

### AMI TOROS

*Humana barda (Colégio da Bravura), 5º nível*



**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 26

**Deslocamento** 9 m

**For** 8 (-1), **Des** 14 (+2), **Con** 10 (0), **Int** 14 (+2), **Sab** 12 (+1),  
**Car** 18 (+4)

**Salvaguardas** Des +5, Car +7

**Perícias** Acrobacia +5, Arcanismo +5, Atuação +10, Intuição +7,  
Persuasão +7, Religião +5

**Sentidos** Percepção passiva 11

*Conjuração.* Conjuradora de 5º nível (Car, CD das magias 15, ataques mágicos +7). Tem as seguintes magias preparadas: Truques: *ilusão menor, luz, zombaria perversa*

1º círculo (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, fogo das fadas, heroísmo, palavra curativa, sussurros dissonantes*

2º círculo (3 espaços): *acalmar emoções, coroa da loucura*

3º círculo (2 espaços): *padrão hipnótico*

*Inspiração de Bardo (4/Descanso Curto ou Longo).* Como uma ação bônus, uma criatura que possa ouvi-la ganha um dado de inspiração (d8).

Durante 10 minutos, a criatura pode acrescentar este dado a um teste de atributo, a uma jogada de ataque ou a uma salvaguarda. Ele pode ser acrescentado depois de ver a rolagem, mas antes de saber o resultado.

*Palavras de Interrupção.* Como reação quando uma criatura que não seja imune a ser enfeitiçada e que possa ser vista a menos de 18 metros faz uma jogada de ataque, teste de atributo ou rolagem de dano, Ami pode gastar um uso da Inspiração de Bardo, rolar o dado e subtrair o número da rolagem da criatura, depois da rolagem, mas antes de saber o resultado.

## ATAQUES

*Rapieira. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 2 pontos de dano perfurante. *Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 2 pontos de dano perfurante.

## CLIFFORD TOROS

*Humano clérigo (Domínio da Vida), 5º nível*



**Classe de Armadura** 18 (cota de malha, escudo)

**Pontos de Vida** 36

**Deslocamento** 9 m

**For** 14 (+2), **Des** 11 (0), **Con** 14 (+2), **Int** 11 (0), **Sab** 16 (+3),

**Car** 13 (+1)

**Salvaguardas** Sab +6, Car +4

**Perícias** Intuição +6, Medicina +6, Persuasão +4, Religião +3  
**Sentidos** Percepção passiva 10

*Canalizar Divindade (1/Descanso Curto ou Longo). Escolhe um:*

*Expulsar Mortosvivos.* Como uma ação, pode empunhar o símbolo sagrado. Cada morto-vivo a até 9 metros que possa vê-lo ou ouvi-lo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria com CD 14. Se a criatura falhar, é expulsa durante um minuto ou até sofrer dano. Uma criatura expulsa precisa gastar seu turno se afastando do clérigo o quanto puder, não pode se aproximar dele voluntariamente em um raio de 9 metros e não tem reações. Como ação, ela só pode Correr, tentar escapar de um efeito que impeça sua movimentação ou Esquivar (se não tiver para onde se mover).

*Preservar a Vida.* Como ação, pode empunhar o símbolo sagrado para restaurar até 25 PV, divididos entre quaisquer criaturas a até 9 metros, até um total de metade dos PV máximos da criatura. Não pode usar esta característica em um morto-vivo ou constructo.

*Conjuração.* Conjurador de 5º nível (Sab, CD das magias 14, ataques mágicos +6). Tem as seguintes magias preparadas: Truques: *luz, orientação, resistência, taumaturgia*

1º círculo (4 espaços): *bênção, curar ferimentos, escudo da fé, palavra curativa, santuário*

2º círculo (3 espaços): *arma espiritual, cegueira/surdez, imobilizar pessoa, oração de cura, restauração menor*

3º círculo (2 espaços): *dissipar magia, palavra curativa em massa, revivificar, sinal de esperança*

*Destruir MortosVivos.* Qualquer morto-vivo de ND ½ ou menor que falhar na salvaguarda contra Expulsar Mortos-vivos é instantaneamente destruído.

*Discípulo da Vida.* Magias de círculo que recuperem pontos de vida oferecem cura adicional igual a 2 + o círculo da magia.

## ATAQUES

*Maça. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6 + 2 pontos de dano contundente.*

## GARREGWEN

*Elfa silvestre guerreira (Mestre de Batalha), 5º nível*



**Classe de Armadura** 16 (cota de malha)

**Pontos de Vida** 42

**Deslocamento** 9 m

**For** 15 (+2), **Des** 14 (+2), **Con** 14 (+2), **Int** 10 (0), **Sab** 12 (+1),

**Car** 10 (0)

**Salvaguardas** For +5, Con +5

**Perícias** Atletismo +5, Intimidação +3, Percepção +4, Sobre- vivência +4

**Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 14

*Ancestralidade Feérica.* Vantagem nas salvaguardas contra efeitos que a deixem enfeitiçada; imunidade a sono mágico.

*Ataque Extra.* Pode atacar duas vezes ao usar a ação Atacar em seu turno.

*Estilo de Luta (Combate com Armas Grandes).* Quando rola 1\_ ou 2 em um dado de dano para um ataque feito com uma arma de combate corpo a corpo empunhada com as duas mãos, pode rolar novamente estes dados e deve utilizar os novos resultados. A arma precisa ser de duas mãos ou ter a propriedade versátil. *Manobras.* Escolhe uma por ataque:

- *Golpe do Comandante*. Quando usar a ação Atacar em seu turno, pode gastar um dado de superioridade para renunciar a um dos ataques e usar a ação bônus para fazer com que uma criatura amigável que possa vê-la ou ouvi-la atacar. A criatura imediatamente usa a reação dela para fazer um ataque armado, adicionando o dado de superioridade na rolagem de dano.
- *Ataque para Distrair*. Quando atinge uma criatura com um ataque armado, pode gastar um dado de superioridade e somar o valor na rolagem de dano. A próxima jogada de ataque feita por outra criatura contra o alvo afetado tem vantagem se for realizada antes do começo do próximo turno do alvo.
- *Derrubar*. Quando atinge uma criatura com um ataque armado, pode gastar um dado de superioridade e somar o valor na rolagem de dano. Se a criatura for de tamanho Grande ou menor, deve fazer uma salvaguarda de Força. Se falhar, fica caída.

*Mestre em Armas de Haste*. Quando usar a ação Atacar com a glaive, pode usar a ação bônus para fazer um ataque corpo a corpo com a extremidade oposta da arma, usando o mesmo modificador de atributo do ataque principal. Este ataque causa  $1d4 + 2$  pontos de dano contundente. Enquanto empunhar a glaive, pode fazer um ataque de oportunidade contra uma criatura que entre em seu alcance.

*Retomar o Fôlego* (1/Descanso Curto ou Longo). Pode usar uma ação bônus para recuperar  $1d10 + 5$  PV.

*Superioridade em Combate* (4/Descanso Curto ou Longo). Gasta um dado de superioridade (d8) para usar uma manobra.

*Surto de Ação* (1/Descanso Curto ou Longo). Pode realizar uma ação adicional em seu turno.

## ATAQUES

*Glaive. Arma de Combate Corpo a Corpo*: +5 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano*:  $1d10 + 2$  pontos de dano cortante. *Espada Curta Arma de Combate Corpo a Corpo*: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano*:  $1d6 + 2$  pontos de dano perfurante.

*Machadinha. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância*: +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano*:  $1d6 + 2$  pontos de

dano cortante.

## GUTHRÚN BJÖRNHJARTA

*Humana bárbara (Totem do Urso), 5º nível*



**Classe de Armadura** 15 (cota de malha parcial)

**Pontos de Vida** 48

**Deslocamento** 12 m

**For** 16 (+3), **Des** 14 (+2), **Con** 15 (+2), **Int** 11 (0), **Sab** 13 (+1),

**Car** 9 (-1)

**Salvaguardas** For +6, Des +5

**Perícias** Atletismo +6, Percepção +4, Sobrevivência +4

**Sentidos** Percepção passiva 14

*Ataque Descuidado.* No primeiro ataque do turno, obtém vantagem nos ataques com armas corpo a corpo até o próximo turno; ataques feitos contra ela também têm vantagem.

*Ataque Extra.* Ataca duas vezes ao usar a ação Atacar em seu turno.

*Fúria (3/Descanso Longo).* Durante um minuto, tem vantagem nos testes e salvaguardas de Força, +2 de bônus no dano causado que seja baseado em Força e resistência contra todos os tipos de dano, exceto dano psíquico.

*Mestre em Armas Grandes.* Ao ter um acerto crítico ou eliminar uma criatura com um ataque armado, pode usar a ação bônus para fazer um ataque corpo a corpo; com uma arma pesada, pode aceitar uma

penalidade de -5 na jogada de ataque em troca de um bônus de +10 na rolagem de dano.

*Sentido de Perigo.* Vantagem nas salvaguardas de Destreza contra efeitos visíveis.

## ATAQUES

*Espada Grande. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 2d6 + 3 pontos de dano cortante.

*Machadinha. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 3 pontos de dano cortante.

*Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 3 pontos de dano perfurante.

## KETTERLIN FUNKENREGEN

*Gnomida dos bosques maga (Escola de Ilusão), 5º nível*



**Classe de Armadura** 16 (sem armadura, *armadura arcana*)

**Pontos de Vida** 25

**Deslocamento** 7,5 m

**For** 8 (-1), **Des** 16 (+3), **Con** 13 (+1), **Int** 18 (+4), **Sab** 10 (0),

**Car** 13 (+1)

**Salvaguardas** Int +7, Sab +3

**Perícias** Arcanismo +7, Investigação +7

## **Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 10

*Astúcia de Gromo.* Vantagem nas salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.

*Conjuração.* Conjurador de nível 5 (Int, CD das magias 15, ataques mágicos +7). Tem as seguintes magias preparadas:

Truques: *consertar, ilusão menor, luzes dançantes, prestidigitação, toque chocante*

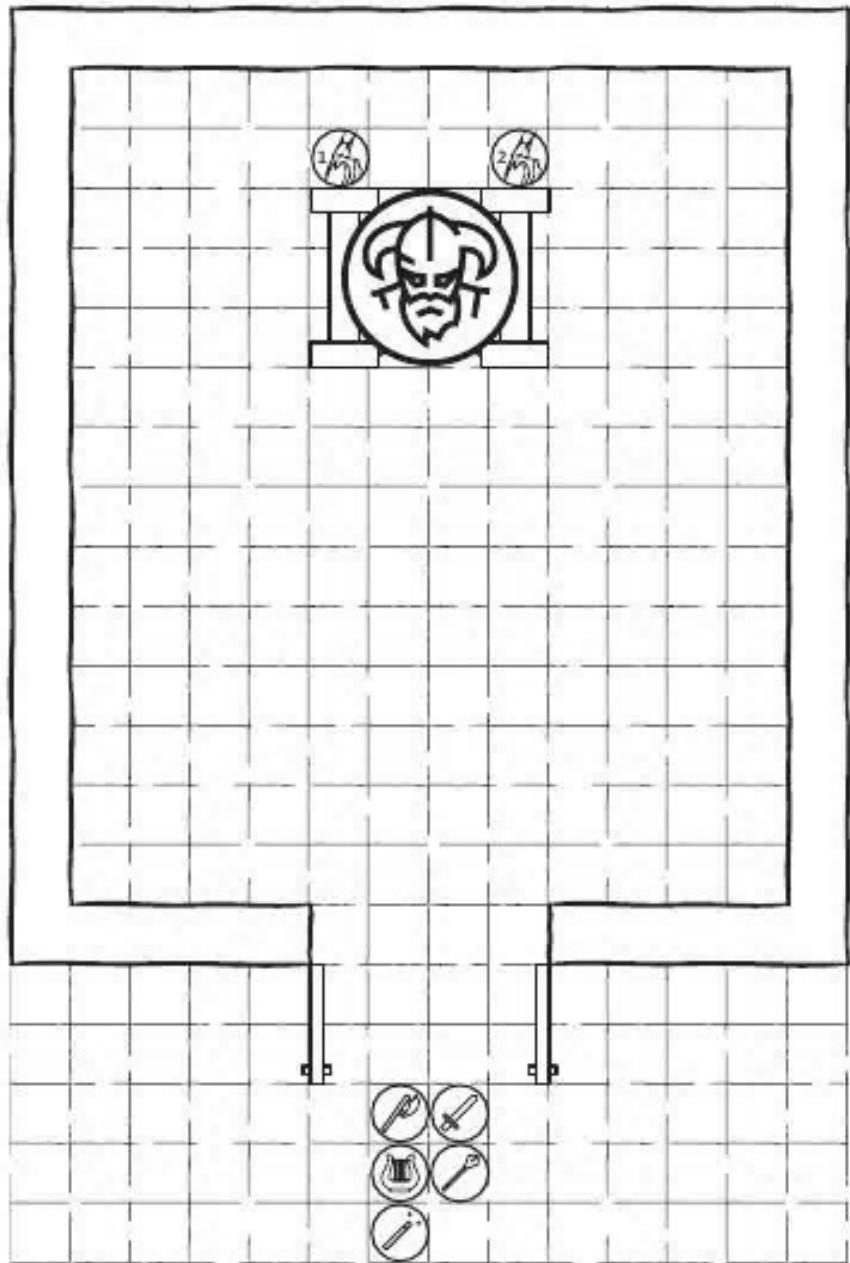
1º círculo (4 espaços): *armadura arcana, detectar magia, leque cromático, orbe cromático*

2º círculo (3 espaços): *invisibilidade, passo nebuloso, reflexos*

3º círculo (2 espaços): *imagem maior, padrão hipnótico Recuperação Arcana (1/Dia)*. Depois de um descanso curto, recupera 3 círculos em espaços de magia.

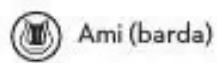
## **ATAQUES**

*Adagá. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 2 pontos de dano perfurante.



**Figura 9**

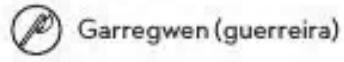
Escala: um quadrado  
= 1,5 m



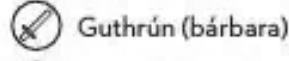
Ami (barda)



Clifford (clérigo)



Garregwen (guerreira)



Guthrún (bárbara)



Ketterlin (maga)



Gigante do Gelo



Mefit de Gelo

Estes aventureiros de nível intermediário invadiram a fortaleza congelada de um gigante do gelo e seus asseclas para colocar um fim aos saques na região. Até agora, eles abriram caminho por uma dúzia de orcs, alguns berserkers e três lobos invernais. A fortaleza também aparenta estar infestada de mefits de gelo, que tornaram as últimas batalhas particularmente complicadas e incômodas, e os personagens não tiveram chance de descansar. Consequentemente, estão sem uma porção de recursos: Ami já usou Inspiração de Bardo duas vezes, além de dois espaços de magia de 1º círculo e um de 2º círculo. Ela também está com 22 PV de um máximo de 26. Clifford gastou dois espaços de 1º círculo, dois de 2º e um de 3º círculo, e está com 27 PV de um máximo de 36. Garregwen gastou dois dados da Superioridade em Combate e seu Surto de Ação e está moderadamente ferida, tendo 25 de seus 42 PV. Guthrún entrou em Fúria duas vezes e tem 36 de 48 PV. Ketterlin gastou dois espaços de magia de 1º círculo, um de 2º e um de 3º; gastou um dos espaços de 1º círculo conjurando *armadura arcana* em si mesma. Também está moderadamente ferida, com 17 de seus 25 PV máximos.

Pelo menos chegaram ao salão do trono do gigante. A enorme porta não dá chance de nenhum dos lados ser surpreendido. Garregwen e Guthrún estão na linha de frente, seguidas por Ami e Clifford, com Ketterlin na retaguarda.

Ah, e há um par de mefits de gelo se escondendo atrás do trono do gigante (figura 9).

*Ordem de iniciativa: Ami (21), Guthrún e Ketterlin (17), gigante do gelo (11), Clifford (5), Garregwen (4), mefits de gelo (3).*

## **1<sup>A</sup> RODADA**

Ami, uma magiatiradora, aposta que o grupo pode infligir uma boa quantidade de dano no gigante do gelo diretamente da porta caso ela consiga incapacitá-lo, então, conjura *padrão hipnótico* na área ao redor do trono no qual a criatura está sentada. E funciona – o gigante precisa superar a CD 15 na salvaguarda de Sabedoria e rola apenas 10. O gigante fica enfeitiçado e incapacitado. O mesmo ocorre com um dos mefits abaixados

atrás do trono, que falha na salvaguarda rolando um 12 (o outro mefit rola 17 e é bem-sucedido). Como uma ação bônus, Ami toca uma emocionante canção de batalha, que garante Inspiração de Bardo a Guthrún, e começa a avançar pelo salão.

As jogadoras de Guthrún e Ketterlin concordam que a bárbara agirá primeiro. Esta, uma combatente de linha de frente bastante durona, avança contra o gigante do gelo usando a ação Correr. Resolve não atacar ainda: ninguém quer arriscar causar dano ao gigante até que todos os membros do grupo estejam em posições de onde possam tirar vantagem do ardil da barda.

Ketterlin, outra magiatiradora do grupo, Corre pelo salão e se posiciona perto da porta, do lado oposto de Ami.

O gigante encara os belos padrões que se movimentam diante de seus olhos.

Clifford, um protetor, sabe que o grupo precisará usar tudo o que ainda tem para derrotar o gigante, então, conjura *bênção* nele mesmo (coloque a máscara de oxigênio em você primeiro!), em Garregwen e em Ketterlin. Depois, avança o máximo que pode.

Por fim, Garregwen também Corre para frente. A elfa para a 3 metros do gigante, aproveitando-se do alcance de sua glaive, e deixa o máximo de espaço possível entre ela e Guthrún, maximizando a área de controle compartilhada.

O mefit 1 escuta um alvoroço e nota que o mefit 2 subitamente começa a encarar o espaço vazio. Isso é interessante. Ele voa 7,5 metros para cima, espia por cima do trono do gigante, vê os aventureiros avançando e imediatamente se abaixa, usando seu último 1,5 metro de movimentação (figura 10).

## 2<sup>A</sup> RODADA

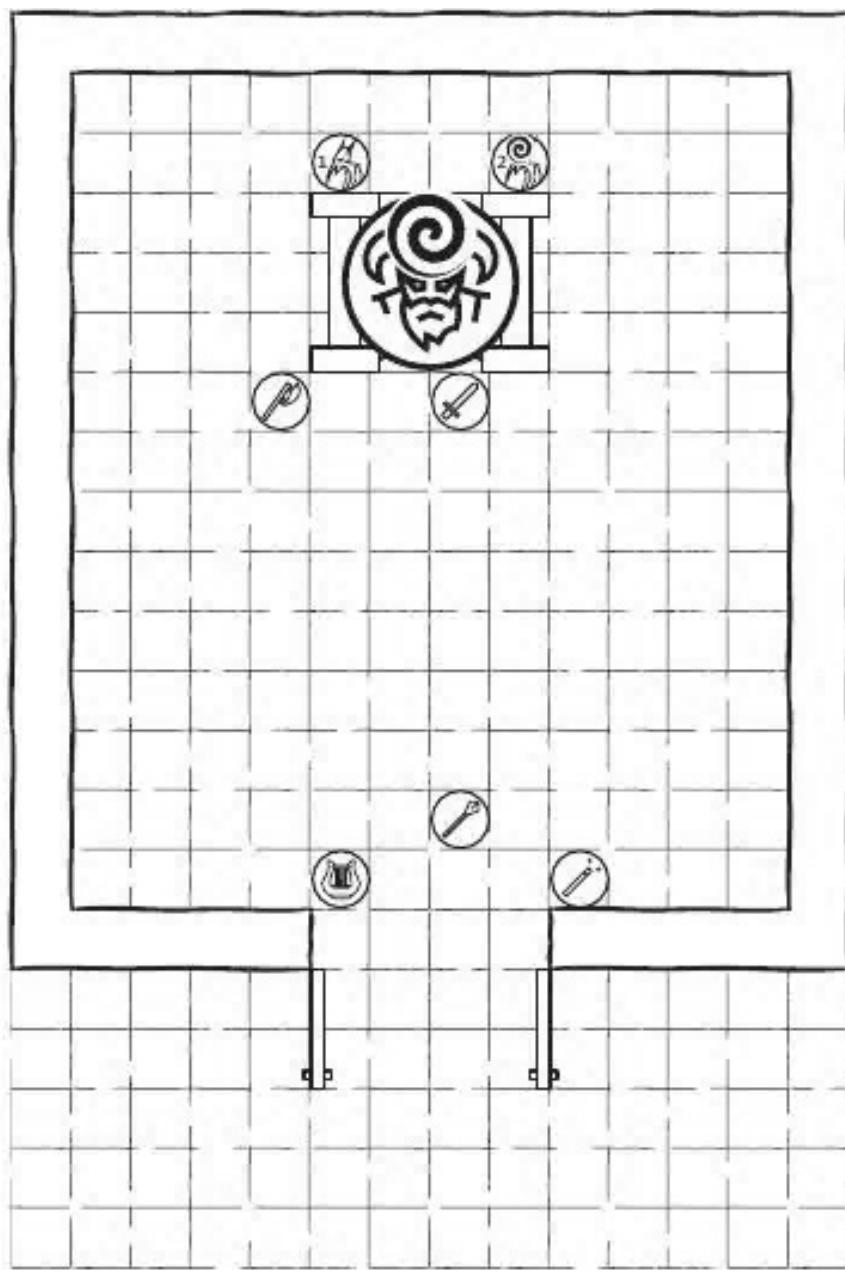
Ami dá um passo para a esquerda, realiza sua ação bônus para usar sua última Inspiração de Bardo em Garregwen e Prepara uma ação para conjurar o truque *zombaria perversa* quando Garregwen atacar.

Guthrún ergue a espada grande e Prepara uma ação de Ataque para quando Garregwen atacar. Ketterlin também se Prepara para conjurar um *orbe cromático* flamejante com o mesmo gatilho.

O gigante encara o padrão bonitinho. *Que bonitinho.*

Clifford avança apenas 6 metros. Ele está tentando se manter oposto ao gigante do gelo com relação a Guthrún, ficando 4,5 metros atrás dela. Como ação bônus, ele conjura sua *arma espiritual*, uma maça de luz brilhante que flutua no ar diante dele. Por enquanto, decide, sua ação será Esquivar.

Por fim, é hora de Garregwen colocar o plano em andamento. Ela faz uma jogada de ataque normal com sua glaive, rolando 24 – um belo acerto – e causando 11 pontos de dano cortante ao gigante. A dor interrompe o devaneio hipnótico que prendia o gigante, e Ami cancela a concentração na magia (infelizmente, isso também liberta o mefit 2, mas Ami não sabia que ele estava lá, nem que estava afetado pela magia. Um PJ excepcionalmente cauteloso poderia manter a magia até que ficasse claro que ela não estava afetando mais ninguém).



**Figura 10**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

Ami (barda)

Gigante do Gelo

Clifford (clérigo)

Mefit de Gelo

Garregwen (guerreira)

Guthrún (bárbara)

Ketterlin (maga)

Agora que Garregwen atacou, todas as ações preparadas são desencadeadas de uma única vez. O gigante rola 4 na salvaguarda de Sabedoria contra a *zombaria perversa* de Ami, que inflige 8 pontos de dano psíquico. Guthrún brande sua poderosa lâmina e rola um 20 (total) no acerto, causando 9 pontos de dano. Ketterlin rola 24 na jogada de ataque mágico à distância e a *orbe cromática* queima o gigante, causando 17 pontos de dano. O gigante já está moderadamente ferido.

Enquanto isso, Garregwen movimenta sua arma e, como uma ação bônus, atinge o gigante com a outra extremidade, rolando 24 e causando 6 pontos de dano contundente. No segundo ataque, ela rola um 10 no acerto, um golpe fraco que o gigante nem sente por causa de sua armadura de peles.

Os mefits 1 e 2 usam a ação Correr, levantam voo e assistem ao espetáculo. Enquanto os aventureiros se concentram no gigante, os mefits avançam maliciosamente pelo perímetro do salão, esperando atormentar o pessoal da retaguarda – principalmente a barda que enfeitiçou o mefit 2 (figura 11).

### **3<sup>A</sup> RODADA**

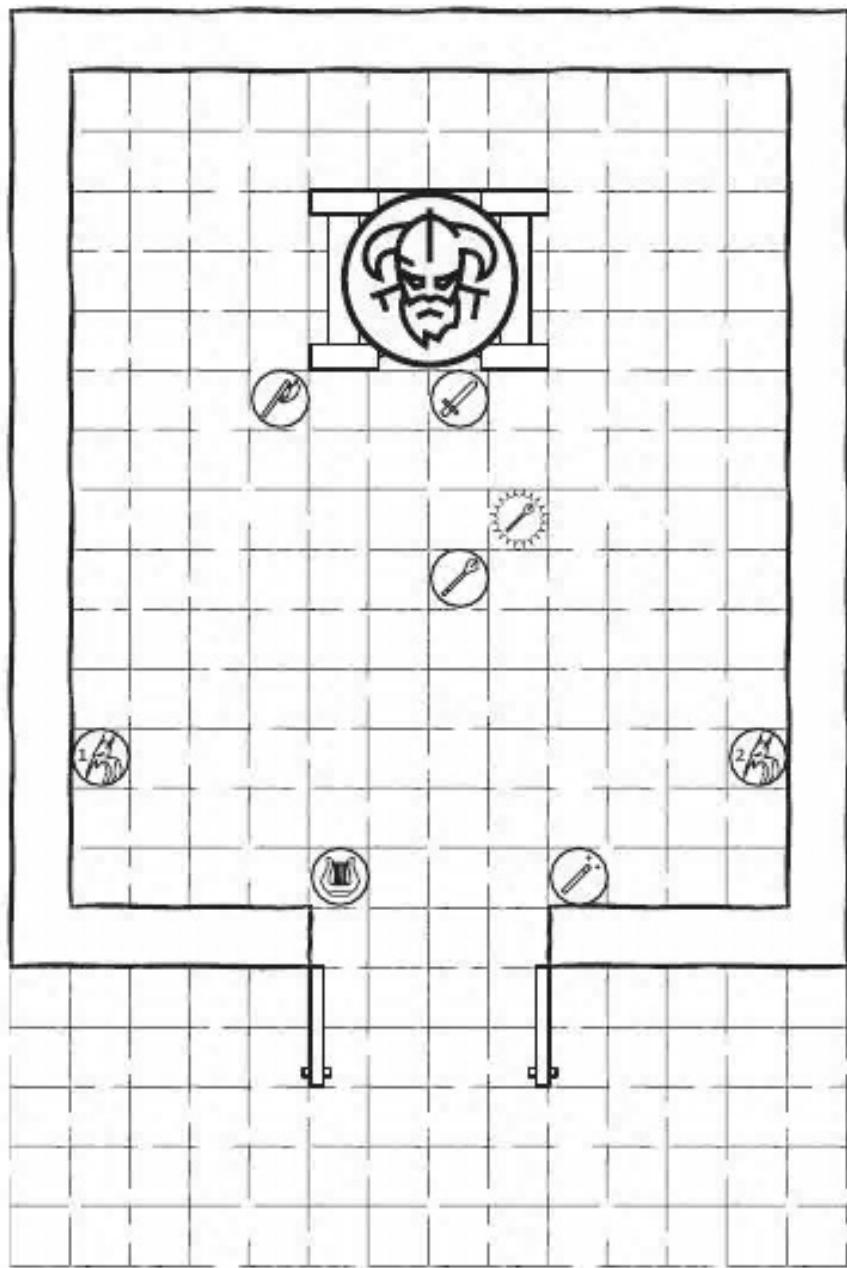
Agora que não está mais se concentrando no *padrão hipnótico*, Ami conjura *fogo das fadas* no trono do gigante. O gigante rola 4 na salvaguarda de Destreza, passando a brilhar como uma árvore de Natal.

Agora, a batalha começou para valer, e a bárbara usa sua ação bônus para entrar em Fúria. Depois, ataca duas vezes com a espada grande, rolando com vantagem (por causa do *fogo das fadas*). Seu primeiro ataque é um 17; o segundo é um 19. Ambos acertam, e cada golpe causa 11 pontos de dano.

Ketterlin usa seu último espaço de magia de 1º círculo para conjurar outro *orbe cromático*, com vantagem na jogada de ataque mágico à distância. Ela rola 19 e acerta, causando 18 pontos de dano. O gigante do gelo agora está gravemente ferido.

Mas finalmente é a vez dele. Ele se levanta e brande o machado grande contra Guthrún, rolando 24 – um acerto, que causa 19 pontos de dano. A bárbara enfurecida, no entanto, sofre apenas 9 pontos. O segundo golpe do gigante acerta com uma rolagem de 15 e causa 23 pontos de dano, dos quais Guthrún sofre 11. Ela está gravemente ferida, com 16 de seus 48 PV máximos.

Clifford avança 3 metros, pousa as mãos sobre a bárbara e gasta seu último espaço de 3º círculo para conjurar *curar ferimentos*, curando 19 PV da companheira; depois, recua 4,5 metros. Enquanto isso, como ação bônus, ele faz sua maça espectral atacar o gigante, rolando 19 no acerto e causando 6 pontos de dano.



**Figura 11**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |  |                       |  |                 |
|--|-----------------------|--|-----------------|
|  | Ami (barda)           |  | Gigante do Gelo |
|  | Clifford (clérigo)    |  | Mefit de Gelo   |
|  | Garregwen (guerreira) |  |                 |
|  | Guthrún (bárbara)     |  |                 |
|  | Ketterlin (maga)      |  |                 |

Garregwen ataca com a glaive, errando o primeiro golpe (ela rola um 7, mesmo com *bênção* – e não vale a pena gastar o dado da Inspiração de Bardo para tentar melhorar este resultado). Fintando e tentando chamar a atenção do gigante, ela gasta um dado de superioridade em um Golpe do Comandante, gritando para Guthrún “Ataque agora!” – e usa sua ação bônus para transferir seu segundo ataque para a bárbara. Guthrún ataca, somando o dado de superioridade na jogada de ataque. A rolagem é um incrível 30 – não é um golpe crítico, mas ainda assim ela inflige mais 13 pontos de dano no gigante. Se Garregwen ainda tivesse o Surto de Ação disponível, agora seria um bom momento para utilizá-lo; infelizmente, ela o gastou enquanto combatia os lobos invernais.

Ambos os mefits voam na direção de Ami, cujas mãos estão ocupadas pela harpa, e tentam atacá-la com as garras. O mefit 1 rola 20 (total) no acerto, causando 5 pontos de dano cortante e 3 pontos de dano gélido. Ami rola um 10 na salvaguarda de Constituição e mantém por pouco a concentração no *fogo das fadas*. O mefit 2 rola apenas 11 na jogada de ataque; a barda consegue esquivar de suas garras (figura 12).

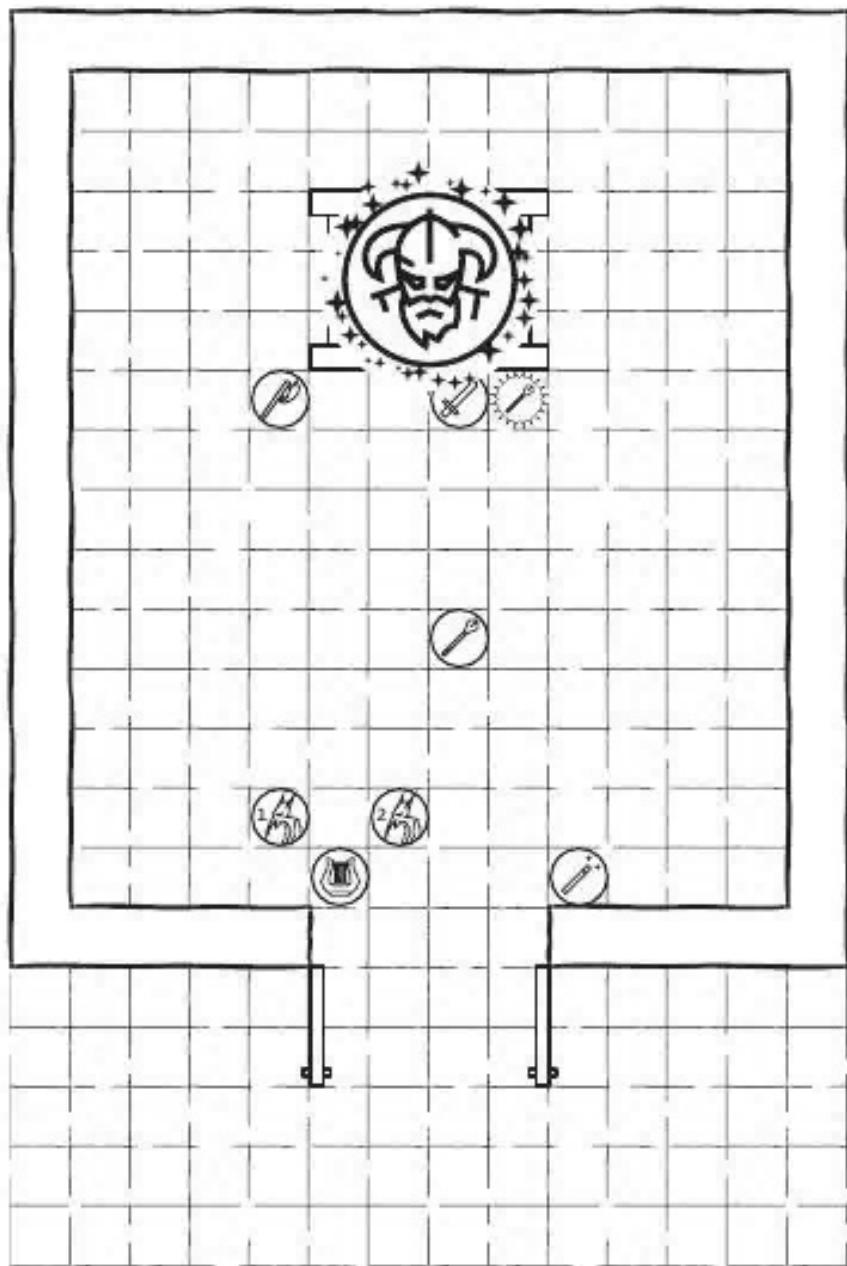
#### **4<sup>A</sup> RODADA**

Ami está num aperto, incapaz de se defender dos mefits se continuar tocando a harpa. As magias que ela conhece são úteis apenas contra inimigos isolados, e ela está cercada. Ela deve sacar a rapieira e lutar? Não. Como magiatiradora, mais dependente da Destreza para evitar dano do que da Constituição para absorvê-lo, o melhor curso de ação é simplesmente se afastar. Ela usa a ação Desengajar, já que está engajada com mais de um oponente, e recua na direção de Clifford, esperando que seu irmão a socorra (ela se mantém afastada de Ketterlin, pois sabe que não deve atrair inimigos para perto da outra magiatiradora do grupo).

Ainda atacando com vantagem, Guthrún rola 22 e um 20 (total) nas jogadas contra o gigante, causando 15 e 11 pontos de dano com os golpes. O gigante, que já estava por um fio, tropeça para trás e cai sentado no trono, fatalmente ferido.

Para conjurar *leque cromático*, com o objetivo de cegar os mefits, Ketterlin deveria ir na direção deles, uma escolha dúvida; essa magia é mais adequada para se defender de oponentes corpo a corpo que já estejam

próximos do conjurador. Ela também conhece *padrão hipnótico* e poderia gastar seu último espaço de magia de 3º círculo para usá-lo. Entretanto, por causa dos encontros anteriores, ela observou que os mefits de gelo são vulneráveis a dano ígneo. Ela está sem espaços de 1º círculo – assim, se quiser conjurar *orbe cromático* novamente, precisará gastar um espaço mais alto. Usando um espaço de 2º círculo (de forma que ainda possa lançar *padrão hipnótico*, se precisar), ela lança *orbe cromático* contra o mefit 2, acertando com 12 e causando 12 pontos de dano. Como o mefit é vulnerável a dano ígneo, ele sofre o dobro do valor, e explode em uma nuvem de estilhaços congelados. Depois, Ketterlin se afasta o máximo possível do outro mefit.



**Figura 12**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |  |                       |  |                 |
|--|-----------------------|--|-----------------|
|  | Ami (barda)           |  | Gigante do Gelo |
|  | Clifford (clérigo)    |  | Mefit de Gelo   |
|  | Garregwen (guerreira) |  |                 |
|  | Guthrún (bárbara)     |  |                 |
|  | Ketterlin (maga)      |  |                 |

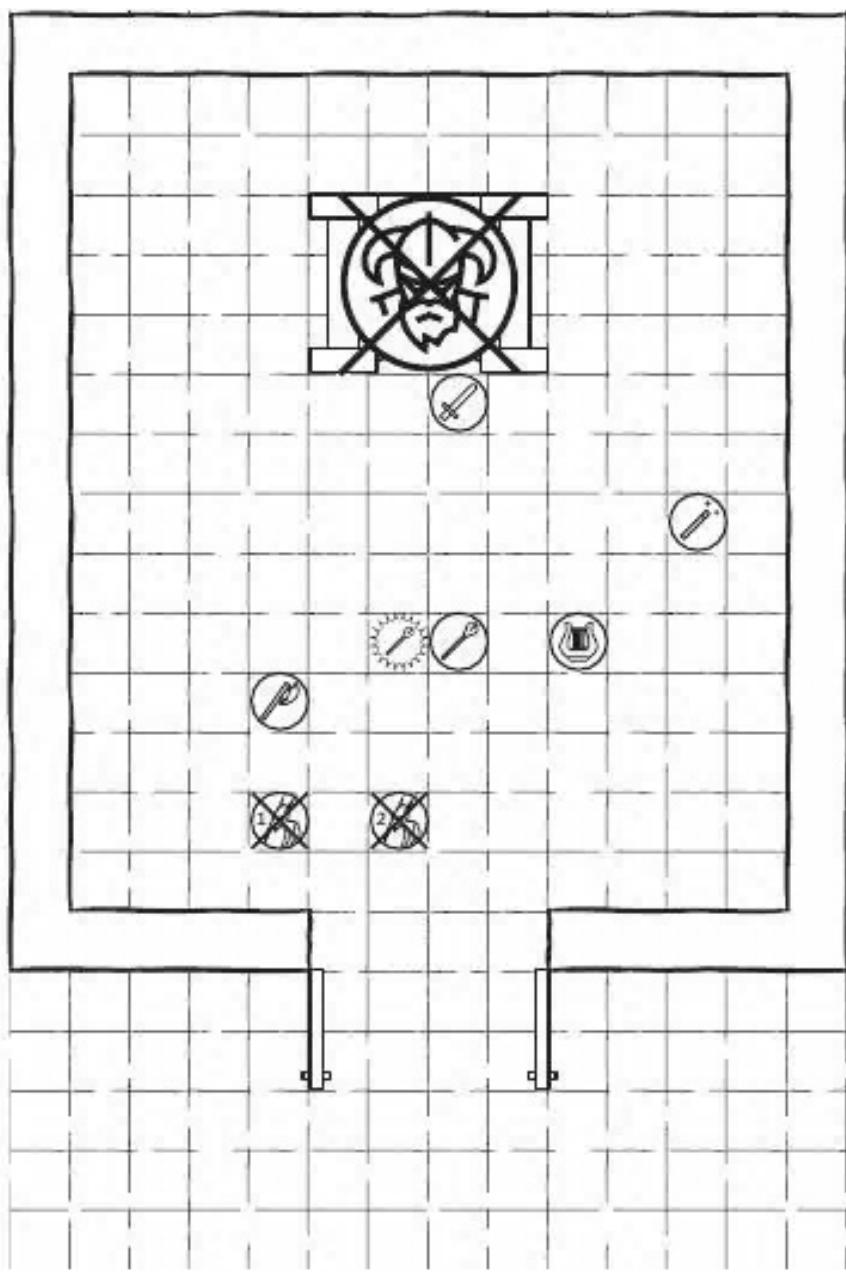
Agora, é responsabilidade de Clifford manter a criatura remanescente longe de sua irmã e de sua amiga gnomida. Ele usa sua ação bônus para mover a *arma espiritual* na direção do mefit, mas não é o bastante para que o monstro fique ao alcance dela. Não tendo outra magia que possa defender tanto Ami quanto Ketterlin nem debilitar o mefit, ele escolhe uma abordagem mais direta – simplesmente se aproxima do oponente e tenta acertá-lo com a maça. Graças à própria *bênção*, ele rola um 23 no acerto e causa 5 pontos de dano contundente. Acontece que mefits de gelo também são vulneráveis a esse tipo de dano, então, o monstro sofre 10 pontos de dano e fica moderadamente ferido. Por fim, sabendo que a explosão da morte dos mefits acerta todos que estiverem ao redor, o clérigo arrisca um ataque de oportunidade – confiando que sua classe de armadura o protegerá – e volta para sua posição original. Sua fé é justificada: o mefit 1 ataca com as garras, mas erra a jogada de ataque, cuja rolagem é de apenas 6.

A linha de frente desta batalha mudou de lugar, e Garregwen se move com ela, fazendo com que o mefit 1 fique ao alcance de sua arma de haste. Ela gasta o último dado de superioridade para usar contra a criatura a manobra Derrubar – que, se bem-sucedida, irá deixar o mefit caído. Com o d4 adicional conferido pela *bênção*, ela rola um 16 no acerto e, com o dano extra do dado de superioridade, causa 16 pontos de dano. Mais do que o mefit pode suportar. Acertado em pleno ar, a peste elemental explode em fragmentos de gelo – mas, como Garregwen atacou a 3 metros de distância, ela está fora do raio da explosão e não sofre dano (figura 13).

**Resultado:** *O gigante do gelo está derrotado, assim como ambos os mefits. Guthrún tem 35 de seus 48 PV, Ami tem 14 dos seus 26; nenhum outro membro do grupo sofreu dano neste combate. Ami usou um espaço de magia de 3º e um de 1º círculo, Clifford usou um de 3º, um de 2º e um de 1º círculo, e Ketterlin usou um de 2º e dois de 1º círculo. A barda usou a Inspiração de Bardo duas vezes, a guerreira usou seus dois últimos dados de superioridade e a bárbara gastou o último dos três usos de Fúria. Tais recursos se mostraram suficientes para a maior batalha do dia – para a qual os PJs guardaram suas forças.*

*Para um grupo de cinco personagens de 5º nível, o Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre define o gigante do gelo com ND 8 como um*

*encontro Difícil; adicionar um par de mefits de gelo aumentaria a dificuldade para Mortal. Por que estes inimigos não pareceram terríveis? Por causa de como os membros do grupo estavam em sinergia. O padrão hipnótico de Ami deu a cada um deles tempo para ir até a posição perfeita para seus papéis de combate, e o fogo das fadas deu a todos vantagem nas jogadas de ataque contra o gigante. A bênção de Clifford aprimorou os ataques de Garregwen e de Ketterlin ainda mais, além dos próprios. Garregwen, sabendo que Guthrún tinha um modificador de ataque maior que o dela, e que poderia causar mais dano, substituiu um de seus ataques pelo da bárbara. Foi um trabalho em equipe em perfeita harmonia, apesar de estarem feridos e abalados por causa dos encontros anteriores na fortaleza gelada.*



**Figura 13**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |  |                       |  |                 |
|--|-----------------------|--|-----------------|
|  | Ami (barda)           |  | Gigante do Gelo |
|  | Clifford (clérigo)    |  | Mefit de Gelo   |
|  | Garregwen (guerreira) |  |                 |
|  | Guthrún (bárbara)     |  |                 |
|  | Ketterlin (maga)      |  |                 |

## UM GRUPO DE 9º NÍVEL

## ANDRAL AMUSIA

*Tiferina feiticeira (Magia Selvagem), 9º nível*



**Classe de Armadura** 14 (couro batido)

**Pontos de Vida** 52

**Deslocamento** 9 m

**For** 10 (0), **Des** 14 (+2), **Con** 14 (+2), **Int** 13 (+1), **Sab** 8 (-1),  
**Car** 18 (+4)

**Salvaguardas** Con +6, Car +8

**Perícias** Enganação +8, Furtividade +6, Intimidação +8, Prestidigitação +6

**Resistência a Dano** ígneo

**Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 9

*Conjuração.* Conjurador de 5º nível (Car, CD das magias 16, ataques mágicos +8). Tem as seguintes magias preparadas:

Truques: *ilusão menor, mãos mágicas, proteção contra lâminas, raio de fogo, taumaturgia, toque chocante*

1º círculo (4 espaços): *égide, orbe cromático*

2º círculo (3 espaços): *raio ardente, reflexos*

3º círculo (3 espaços): *bola de fogo, celeridade, contramagia, lentidão*

4º círculo (3 espaços): *confusão*

5º círculo (1 espaço): *animar objetos*

*Distorcer a Sorte.* Como reação, pode gastar 2 pontos de feitiçaria para somar ou subtrair o resultado de 1d4 de uma jogada de ataque, teste de

atributo ou salvaguarda.

*Especialista em Armaduras Leves.* Proficiente com armaduras leves.

*Fonte de Magia.* Pode gastar pontos de feitiçaria (9/Descanso Longo) para criar espaços de magia ou usar Metamagia.

*Marés do Caos (1/Descanso Longo).* Confere vantagem a uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda. Pode ser usada novamente após um Surto de Magia Selvagem.

*Metamagia.* Escolhe entre Magia Acelerada ou Magia Potencializada e Acelerada.

- *Magia Potencializada.* Gasta 1 ponto de feitiçaria para rolar novamente até 4 dados do dano causado pela magia; deve ficar com os novos resultados.
- *Magia Acelerada.* Gasta 2 pontos de feitiçaria e usa uma ação bônus para conjurar uma magia cujo tempo de conjuração seja de 1 ação.

*Surto de Magia Selvagem.* Rola um d20 imediatamente após conjurar uma magia de círculo: se o resultado for 1, rola um efeito aleatório na tabela de Surto de Magia Selvagem.

## ATAQUES

*Besta Leve. Arma de Ataque à Distância:* +6 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 2 pontos de dano perfurante. *Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 2 pontos de dano perfurante.

## ANTJE DE HELER

*Humano bruxo (Arquifada, Pacto do Tomo), 9º nível*



**Classe de Armadura** 14 (couro batido)

**Pontos de Vida** 53

**Deslocamento** 9 m

**For** 11 (0), **Des** 14 (+2), **Con** 13 (+1), **Int** 16 (+3), **Sab** 11 (0),

**Car** 16 (+3)

**Salvaguardas** Sab +4, Car +7

**Perícias** Arcanismo +7, Enganação +7, Furtividade +6, Investigação +7, Persuasão +7

**Sentidos** visão no escuro (36 m), Percepção passiva 10

*Explosão Agonizante.* +3 no dano do *raio místico*.

*Fuga em Névoa (1/Descanso Curto ou Longo).* Como reação a sofrer dano, fica invisível e teleports para um espaço desocupado a até 18 metros de distância.

*Magia de Pacto.* Conjurador de 9º nível (Car, CD das magias 15, ataques mágicos +7) Tem as seguintes magias preparadas: Truques: *ilusão menor, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, raio místico, zombaria perversa*

5º círculo (2 espaços): *dissipar magia, dominar pessoa, enfeitiçar pessoa, escuridão, fogo das fadas, imobilizar pessoa, invisibilidade maior, piscar, porta dimensional, reflexos*

*Presença Feérica (1/Descanso Curto ou Longo).* Cada criatura dentro de um cubo com 3 metros de lado (originado no bruxo) deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria com CD 16 ou fica amedrontada ou enfeitiçada.

*Uno com as Sombras.* Enquanto estiver sob meia-luz ou escuridão, usa uma ação para ficar invisível. Termina com movimento, ação ou reação.

## ATAQUES

*Besta Leve. Arma de Ataque à Distância:* +6 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 2 pontos de dano perfurante.

*Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 2 pontos de dano perfurante.

## MICKLEHAST, O FURIOSO

*Pequenino péligeiro bárbaro (Berserker), 9º nível*



**Classe de Armadura** 15 (sem armadura)

**Pontos de Vida** 82

**Deslocamento** 10,5 m

**For** 8 (-1), **Des** 17 (+3), **Con** 15 (+2), **Int** 15 (+2), **Sab** 8 (-1),

**Car** 9 (-1)

**Salvaguardas** For +3, Con +6

**Perícias** Intimidação +3, Lidar com Animais +3, Sobrevivência +3

**Sentidos** Percepção passiva 9

*Agressor.* Depois de realizar a ação Correr, usa uma ação bônus para fazer um ataque com uma arma corpo a corpo ou empurrar; se correu pelo menos 3 metros em linha reta, ganha bônus de +5 no dano, ou empurra o alvo até 3 metros.

*Ataque Descuidado.* No primeiro ataque do turno, obtém vantagem nos ataques com armas corpo a corpo até o próximo turno; ataques feitos

contra ele também têm vantagem.

*Ataque Extra*. Ataca duas vezes ao usar a ação Atacar em seu turno.

*Atacante Selvagem (1/Turno)*. Rola novamente os dados de dano da arma; usa qualquer valor.

*Crítico Brutal*. Em um acerto crítico, rola um dado de dano adicional.

*Frenesi*. Durante a Fúria, \_usa uma ação bônus para fazer um ataque corpo a corpo; recebe um nível de exaustão quando a Fúria terminar.

*Fúria (4/Descanso Longo)*. Durante 1 minuto, obtém vantagem em testes e salvaguardas de Força, +3 em dano corpo a corpo baseado em Força; resistência a dano contundente, cortante e perfurante.

*Fúria Irracional*. Não pode ser amedrontado ou enfeitiçado enquanto estiver em Fúria; Fúria suspende as condições amedrontado e/ou enfeitiçado enquanto estiver ativa.

*Instintos Primitivos*. Vantagem nas rolagens de iniciativa; pode usar Fúria imediatamente e agir normalmente se estiver surpreendido, mas não incapacitado.

*Sentido de Perigo*. Vantagem nas salvaguardas de Destreza contra efeitos visíveis.

## ATAQUES

*Martelo de Guerra. Arma de Combate Corpo a Corpo*: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano*: 1d10 – 1 pontos de dano contundente.

*Machadinha. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância*: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano*: 1d6 – 1 pontos de dano cortante.

*Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância*: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Dano*: 1d6 – 1 pontos de dano perfurante.

## NHAY KHI

*Humano monge (Caminho da Mão Espalmada), 9º nível*



**Classe de Armadura** 16 (sem armadura)

**Pontos de Vida** 71

**Deslocamento** 15 m

**For** 13 (+1), **Des** 16 (+3), **Con** 14 (+2), **Int** 11 (0), **Sab** 16 (+3),

**Car** 9 (-1)

**Salvaguardas** For +5, Des +7, Sab +7

**Perícias** Acrobacia +7, Furtividade +7, Medicina +7, Religião +4

**Sentidos** Percepção passiva 13

*Artes Marciais.* Depois da ação Atacar, usa a ação bônus para fazer um ataque desarmado.

*Ataque Extra.* Ataca duas vezes ao usar a ação Atacar em seu turno.

*Defesa Paciente.* Gasta 1 ponto de ki e usa a ação bônus para Esquivar.

*Desviar\_ Projéteis.* Quando atingido por um ataque armado à distância, usa a reação para reduzir o dano em  $1d10 + 12$  pontos; se o dano for reduzido a 0 desta maneira, agarra o projétil e gasta 1 ponto de ki para fazer um ataque à distância como parte da mesma reação, com proficiência.

*Evasão.* Não sofre dano se for bem-sucedido em salvaguardas de Destreza, e apenas metade do dano em caso de falha.

*Golpe Atordoante.* Ao acertar um ataque corpo a corpo armado ou desarmado, gasta 1 ponto de ki: o alvo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de Constituição com CD 15 ou ficara atordoado até o final de seu próximo turno.

*Golpes Fortalecidos com Ki.* Ataques desarmados contam como mágicos para fins de resistência ou imunidade.

*Integridade Corporal.* Como uma ação, recupera até 27 PV. Ki (9/Descanso Longo). Gasta pontos de ki para usar outros efeitos. Ligeiro. Na ação Correr, terreno difícil não custa movimento extra; quando estiver fazendo um ataque corpo a corpo, não provoca ataques de oportunidade do alvo.

*Mente Tranquila.* Usa a ação para remover a condição amedrontado ou enfeitiçado.

*Movimento sem Armadura.* Pode se mover em superfícies verticais ou sobre líquidos sem cair.

*Passos do Vento.* Gasta 1 ponto de ki e usa a ação bônus para Correr ou Desengajar; distância de saltos dobrada.

*Queda Lenta.* Usa a reação para reduzir dano de queda em até 45 pontos.

*Torrente de Golpes.* Depois de uma ação Atacar, gasta 1 ponto de ki e usa a ação bônus para fazer dois ataques desarmados. Se acertar, escolhe um:

- O alvo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de Destreza com CD 15 ou fica caído.
- O alvo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de Força com CD 15 ou é empurrado até 4,5 metros.
- O alvo não pode ter reações até o fim do seu próximo turno.

## ATAQUES

*Bastão. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 3 pontos de dano contundente.

*Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 3 pontos de dano contundente.

## PEDANGMENARI

*Draconato ladino (Swashbuckler)<sup>38</sup>, 9º nível*



**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 62

**Deslocamento** 9 m

**For** 16 (+3), **Des** 16 (+3), **Con** 14 (+2), **Int** 10 (0), **Sab** 8 (-1),

**Car** 13 (+1)

**Salvaguardas** Des +6, Int +4

**Perícias** Acrobacia +11, Atletismo +11, Percepção +10, Prestidigitação +11

**Resistência a Dano** ácido

**Sentidos** Percepção passiva 20

*Ação Ardilosa.* Usa a ação bônus para Correr, Desengajar ou Esconderse.

*Ataque Furtivo (1/Turno).* +5d6 pontos de dano quando atacando com vantagem, ou se um aliado não incapacitado estiver a 1,5 metro do alvo e a jogada de ataque não for feita com desvantagem.

*Duelista Defensivo.* Quando atingido por um ataque corpo a corpo, usa a reação para obter +4 na CA.

*Esquiva Sobrenatural.* Quando atingido por um ataque armado ou mágico, usa a reação para reduzir o dano pela metade.

*Fancy Footwork.* Quando atacando corpo a corpo, não provoca ataque de oportunidade do alvo.

*Panache.* Como ação, faz um teste de Persuasão contestado pela Intuição do alvo: se for bem-sucedido, durante 1 minuto a criatura hostil tem desvantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos e não pode fazer ataques de oportunidade contra eles, a menos que sofra dano ou seja alvo

de uma magia conjurada por eles, ou a menos que o ladino e ela se afastem mais de 18 metros; uma criatura não hostil fica enfeitiçada.

*Rakish Audacity.* Faz rolagens de iniciativa com +1; não precisa de vantagem para usar Ataque Furtivo se nenhuma outra criatura além do alvo estiver a 1,5 metro.

## ATAQUES

*Rapieira. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 3 pontos de dano perfurante. *Espada Curta. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 3 pontos de dano perfurante. *Adaga. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 1d4 + 3 pontos de dano perfurante.

*Arma de Sopro (1/Descanso Curto ou Longo).* Criaturas em uma linha de 1,5 m x 9 m devem ser bem-sucedidas numa salvaguarda de Destreza com CD 14 ou sofrer 3d6 pontos de dano ácido.

## SARNAI JALAIR

*Anã da montanha paladina (Juramento da Vingança), 9º nível*



**Classe de Armadura** 18 (cota de malha, escudo)

**Pontos de Vida** 81

**Deslocamento** 7,5 m

**For** 16 (+3), **Des** 10 (0), **Con** 16 (+3), **Int** 10 (0), **Sab** 10 (0),

**Car** 14 (+2)

**Salvaguardas** Sab +4, Car +6

**Perícias** História +4, Intimidação +6, Persuasão +6, Religião +4

**Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 10

**Alerta.** +5 para iniciativa; não pode ser surpreendida enquanto estiver consciente; atacantes invisíveis não recebem vantagem. Ataque Extra. Ataca duas vezes ao usar a ação Atacar em seu turno. *Aura de Proteção*. Aliados a até 3 metros recebem +2 nas salvaguardas.

**Canalizar Divindade** (1/Descanso Curto ou Longo). Escolhe um:

- *Repudiar Inimigo*. Como uma ação, denuncia uma criatura a até 18 metros. Ela deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria com CD 16 (íferos e mortos-vivos têm desvantagem): se falhar, a criatura fica amedrontada e tem o deslocamento reduzido a 0 por 1 minuto ou até sofrer dano; se for bem-sucedida, o deslocamento da criatura é reduzido pela metade durante 1 minuto ou até que ela sofra dano.
- *Voto de Inimizade*. Como ação bônus, ganha vantagem nos ataques contra uma criatura a até 3 metros durante 1 minuto ou até que ela fique com 0 PV ou inconsciente.

**Conjuração.** Conjuradora de 5º nível (Car, CD das magias 14, ataques mágicos +6). Tem as seguintes magias preparadas:

1º círculo (4 espaços): *bênção, destruição colérica, destruição estrondosa, marca do predador, perdição*

2º círculo (3 espaços): *imobilizar pessoa, passo nebuloso*

3º círculo (2 espaços): *aura de vitalidade, celeridade, destruição cegante, proteção contra energia, revivificar*

**Destruição Divina.** Ao acertar um ataque corpo a corpo, gasta um espaço de magia para causar 2d8 pontos de dano radiante + 1d8 por círculo do espaço acima do primeiro (máximo 5d8); +1d8 contra íferos e mortos-vivos.

**Mãos Consagradas.** Como ação, recupera até 45 PV; gasta 5 PV dessa reserva para curar veneno ou doença.

**Mestre em Escudos.** Na ação Atacar, usa a ação bônus para empurrar uma criatura adjacente com o escudo; ao ser bem-sucedido em

salvaguardas de Destreza para sofrer metade de algum dano, não sofre dano algum; +2 nas salvaguardas, se for o único alvo do efeito.

*Saúde Divina*. Imune a doenças.

*Sentido Divino* (3/Descanso Longo). Sabe a localização de celestiais, íferos e mortos-vivos a até 18 metros, a menos que estejam sob cobertura completa; sabe o tipo, mas não a identidade.

*Vingador Implacável*. Ao acertar um ataque de oportunidade, move-se metade do seu deslocamento como parte da mesma reação; esse deslocamento não provoca ataques de oportunidade.

## ATAQUES

*Machado de Batalha*. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano*: 1d8 + 5 pontos de dano cortante.

*Machadinha*. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +7 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano*: 1d6 + 5 pontos de dano cortante (1d6 + 3 pontos de dano cortante quando arremessada).

Estes heróis do reino estão explorando um complexo subterrâneo e chegaram ao que parece ser algum tipo de cripta. Como apenas Andralamusia, Antje e Sarnai têm visão no escuro, o restante do grupo depende da lanterna coberta carregada por Pedangmenari, que empunha uma arma de uma mão e não usa escudo. Além do alcance da lanterna, o complexo está completamente escuro. Micklehast e Sarnai marcham na frente, Pedangmenari e Nhay Khi seguem atrás deles e Andralamusia e Antje se mantêm na retaguarda.

A cripta na qual entraram é habitada por uma aparição, dois inumanos e oito carniçais. A aparição, incorpórea, repousa no sarcófago ao fundo da cripta. Os inumanos estão agachados sobre os próprios sarcófagos, flanqueando o da aparição. Os carniçais vagam de maneira aleatória e incansável pela cripta, e são os primeiros inimigos que os aventureiros percebem (figura 14).

*Ordem de iniciativa*: Sarnai (25), Micklehast (18), Pedangmenari (16), carniçais (15), aparição (14), Antje (12), inumanos (9), Andralamusia (7), Nhay Khi (6)

## 1<sup>A</sup> RODADA

A visão no escuro de Sarnai vai até pouco além do limite da luz da lanterna, então, tudo o que ela vê são dois carniçais solitários à esquerda e um bando deles adiante. Ela avança para engajar com o carniçal mais próximo do bando, o carniçal 6 (ela não percebe o inumano 2, que está sentado imóvel com uma rolagem de Furtividade de 14 – a Percepção passiva de Sarnai não é boa o bastante para detectá-lo no que, para ela, é meia-luz). Na primeira jogada de ataque com o machado ela rola 18 e acerta, causando 8 pontos de dano cortante. No segundo ataque, ela rola 16, também acerta e causa mais 6 pontos de dano.

Micklehast usa a ação Correr e investe contra o carniçal 6 (por experiência, ele sabe que deve deixar o carniçal 2, que está sozinho, para Pedangmenari), usando sua ação bônus para fazer uma jogada de ataque corpo a corpo com +5 no dano. Rolando 21 na jogada de ataque, ele acerta e causa 8 pontos de dano contundente ao carniçal. O monstro cai.

A característica Rakish Audacity de Pedangmenari permite que ele faça um Ataque Furtivo contra qualquer oponente, contanto que não haja nenhuma outra criatura a até 1,5 metro do alvo. Ainda carregando a lanterna na mão esquerda, ele aproveita a oportunidade de atacar o carniçal 2 com a rapieira na mão direita (isso tem o efeito de deixar o inumano 1 sob meia-luz, embora ninguém no grupo tenha Percepção passiva alta o bastante para vê-lo: sua rolagem de Furtividade foi 18). Pedang rola um 19 no ataque e causa 19 pontos de dano com o Ataque Furtivo, além dos 4 pontos de seu ataque normal. O carniçal 2 é derrotado.

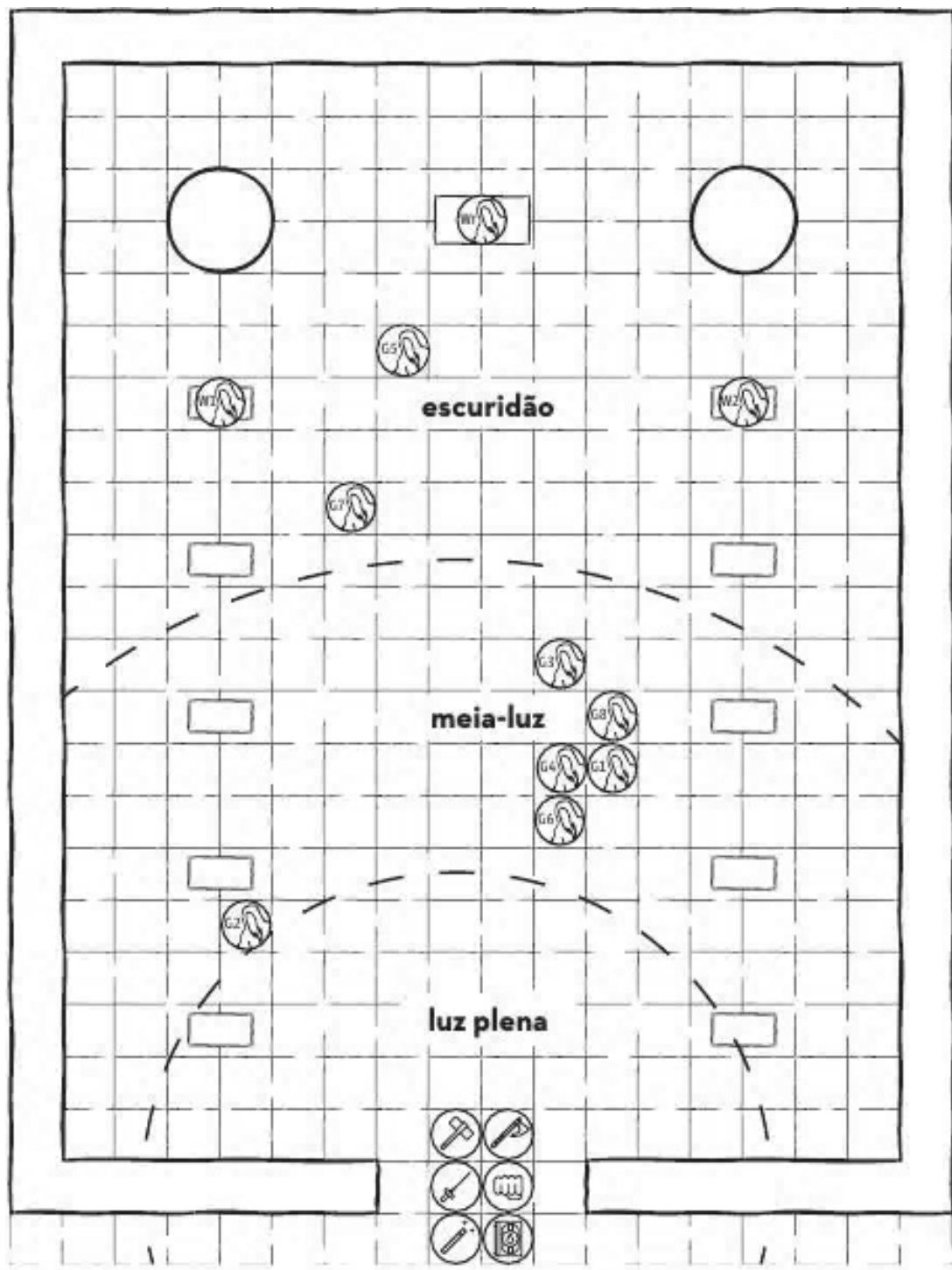
Os carniçais famintos se aproximam, em frenesi pela presença de carne fresca. Os carniçais 1 e 8 avançam contra Sarnai; os carniçais 3, 4, 5 e 7 avançam contra Micklehast. O carniçal 1 ataca Sarnai selvagemente com as garras e erra. O 3 ataca Micklehast com as garras e rola 16 no ataque, acertando o bárbaro sem armadura e causando 6 pontos de dano. Mick precisa fazer uma salvaguarda de Constituição contra paralisia. Ele está próximo de Sarnai, cuja Aura de Proteção oferece bônus de +2 na rolagem. O bárbaro precisa de um 10 e rola 12. O carniçal 4 também o ataca, rolando 22 e causando 8 pontos de dano. Desta vez, ele rola 9 na salvaguarda de Constituição que, graças à Aura de Sarnai, aumenta para 11. Ufa! Ele não sofrerá mais nenhum dano dos monstros neste turno, porque os carniçais 5 e

7 precisaram Correr para alcançá-lo. O carniçal 8 ataca Sarnai com as garras e rola 14; a anã é protegida pela cota de malha.

A aparição percebe atividade do lado de fora de seu sarcófago e se ergue. Ela vê carniçais avançando contra Mick e Sarnai e decide que matar os invasores seria uma delícia. Ela começa a voar na direção de Sarnai – mas assim que o faz, percebe um alvo mais atrativo: Nhay Khi (aparições são atraídas por aqueles de coração puro, e Nhay Khi é o membro do grupo mais próximo de atender a este requisito). Ela usa a ação Correr e para diante dele.

Antje estava considerando lançar *fogo das fadas* na aglomeração de carniçais (e tendendo a não o fazer, pois também poderia acabar afetando Mick e Sarnai), mas a repentina chegada de uma aparição a faz reavaliar suas prioridades. Ela então conjura *raio místico*, lançando duas rajadas contra a aparição. Rolando 16 e 12 nas jogadas de ataque, ela consegue acertar uma das rajadas. O acerto causa 6 pontos de dano. Em seguida, ela tenta se afastar, esperando que Nhay Khi mantenha a criatura ocupada por algum tempo.

O inumano 1 ergue o arco e dispara duas vezes contra Pedang, que ainda não o tinha visto, obtendo vantagem nas jogadas de ataque. Ele rola 18 e 22, e ambos os disparos acertam. O primeiro causa 4 pontos de dano perfurante, e o segundo causa mais 3. São apenas alfinetadas; Pedang decide não usar a Esquiva Sobrenatural para diminuir o dano pela metade, caso precise dela para alguma outra coisa até seu próximo turno. O inumano 1 começa a avançar contra Pedang. O inumano 2 se move furtivamente; como está avançando por um terreno relativamente aberto, porém, precisa fazer outro teste de Furtividade para evitar ser percebido. O resultado da rolagem é péssimo – apenas 5. Sarnai o escuta se aproximando e olha em sua direção. Sem estar escondido, o inumano dispara duas vezes, rolando 13 e 15. Ambos os disparos ricocheteiam na armadura da anã.



**Figura 14**

Escala: um quadrado

= 1,5 m

Andralamusia (feiticeira)

Antje (bruxo)

Micklehast (bárbaro)

Nhay Khi (monge)

Pedangmenari (ladino)

Sarnai (paladina)

Carniçal

Inumano

Aparição

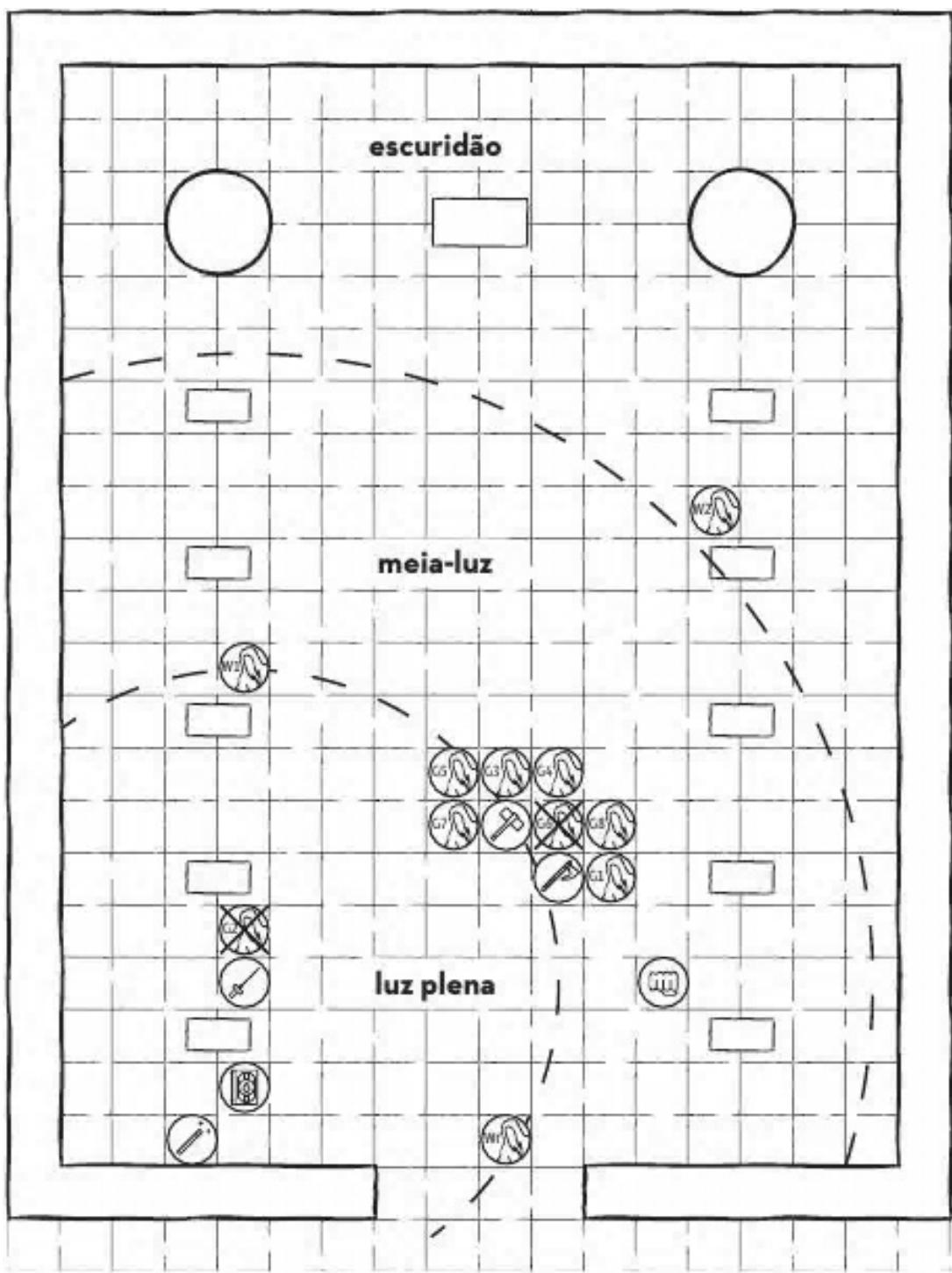
Andralamusia pragueja – ela sabe uma coisa ou outra sobre aparições, e não tem nenhuma magia que cause dano de algum tipo ao qual elas não tenham resistência. Ela se afasta o quanto pode da aparição e em seguida conjura *raio ardente* usando um espaço de 4º círculo, mirando os carniçais 3, 4, 5 e 7 (duas vezes); ela também invoca Marés do Caos para ter vantagem em sua primeira jogada de ataque. Ela rola um 20 natural (total 28) contra o carniçal 3, 15 contra o carniçal 4, 21 contra o carniçal 5 e, por fim, 24 e 19 contra o carniçal 7 – acertando todos os ataques. O carniçal 3 sofre 16 pontos de dano ígneo, o carniçal 4 sofre 4 pontos de dano, o carniçal 5 sofre 10 pontos e o carniçal 7 sofre um total de 11 pontos.

Nhay Khi larga o bastão no chão – ele não será de nenhuma ajuda nesta luta. Em vez dele, o monge irá contar inteiramente com seus ataques desarmados que, graças à sua característica de classe Golpes Fortalecidos com Ki, podem evitar a resistência da aparição contra dano físico proveniente de armas não mágicas. Ele tem dois ataques como parte de sua ação Atacar e gasta 1 ponto de ki em Torrente de Golpes para ter mais dois ataques com sua ação bônus. As primeiras duas rolagens de ataque são 10 e 25 – um erro e um acerto. O acerto causa 7 pontos de dano. O primeiro golpe da Torrente rola 14, causando mais 7 pontos de dano. Ele usa a Técnica da Mão Aberta para evitar que a aparição use reações até o fim do próximo turno dele e, adicionalmente, gasta um segundo ponto de ki para que o acerto seja um Golpe Atordoante. A aparição rola 23 na salvaguarda de Constituição e, portanto, não fica atordoada. Por fim, o monge rola 21 no segundo golpe da Torrente e causa mais 5 pontos de dano. Como a Técnica da Mão Aberta evitou que a aparição pudesse fazer um ataque de oportunidade, o monge se afasta dos magiatiradores e avança para a linha de frente, esperando que a aparição o siga.

## 2<sup>A</sup> RODADA

Sarnai vê a aparição e sente sua ameaça. Como ação bônus, usa Canalizar Divindade e escolhe o efeito Repudiar Inimigo para tentar diminuir a eficiência da criatura. A aparição faz a salvaguarda de Sabedoria com desvantagem e falha com um 10. A seguir, Sarnai se volta contra o carniçal 1 e ataca, rolando um 15. Seu golpe com o machado acerta e causa 7 pontos de dano. Ela ataca novamente e rola 24, causando mais 9 pontos de dano.

Micklehast usa sua ação bônus para entrar em Fúria, escolhendo o Frenesi – se ficar cercado por quatro carniçais não for a pior coisa que tiver de encarar no dia, ele nem quer saber o que pode ser. Brandindo o martelo de guerra contra o carniçal 4, ele acerta com uma rolagem de 16, causando 4 pontos de dano. Ele ataca novamente, rolando 14 e causando mais 7 de dano (por que não usar Ataque Imprudente para ter uma melhor chance de acerto? Porque ele tem apenas dois ataques por turno, enquanto os carniçais ao redor têm um total de quatro. O Ataque Imprudente ajudaria mais as criaturas do que a ele). Pedangmenari decide lidar com o inumano que acabou de disparar contra ele. Ele corre e se lança com a rapieira contra o inumano e rola 25 na jogada de ataque – causa apenas 4 pontos de dano com a arma, porém, também causa 20 pontos de dano com o Ataque Furtivo. O inumano parece alarmantemente imperturbável: Pedang o acertou em cheio, mas o ataque parece ter causado apenas um pequeno ferimento. Graças à característica de classe Fancy Footwork, Pedang não pode ser alvo de um ataque de oportunidade do inumano, por isso, o ladino usa Ação Artilosa para Correr como ação bônus e voltar para sua posição original.



**Figura 15**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

Andralamusia (feiticeira)  
 Antje (bruxo)

- |                       |          |
|-----------------------|----------|
| Micklehast (bárbaro)  | Carnical |
| Nhay Khi (monge)      | Inumano  |
| Pedangmenari (ladino) | Aparição |
| Sarnai (paladina)     |          |

Os carniçais 1, 3 e 4 decidem que a dor é pior que a fome e começam a correr em fuga. Sarnai faz um ataque de oportunidade assim que o carniçal 1 deixa seu alcance e rola 23, causando-lhe 6 pontos de dano; a criatura cai a seus pés. Micklehast ataca enquanto o carniçal 4 foge, rolando 19 e causando 4 pontos de dano. O carniçais 5, 7 e 8, no entanto, continuam na briga. O carniçal 5 ataca Mick com as garras, mas rola 1 natural, errando feio. O carniçal 7 rola 18 na jogada de ataque e acerta, causando 7 pontos de dano. Mick rola um 20 em sua salvaguarda de Constituição. O carniçal 8 ataca Sarnai e rola 15 na jogada; a anã é mais uma vez protegida pela armadura.

A aparição, amedrontada e imobilizada pelo Repudiar Inimigo da paladina, está impossibilitada de agir, já que não tem um oponente a seu alcance.

Antje lança *raio místico* novamente contra a aparição. Na primeira jogada de ataque ela rola 1 natural; na segunda, rola 11. Ambas as rajadas erram. Ela xinga, depois se move para trás de um sarcófago, buscando cobertura.

O inumano 1 avança contra Pedangmenari com um sorriso maligno no rosto. Ele saca sua espada longa e ataca. Com uma rolagem de 9, ele erra. Branded a arma novamente e rola um 17 – um acerto, mas que causa apenas 3 pontos de dano. O inumano 2 se aproxima e dispara contra Sarnai, rolando 17 na jogada de ataque. A paladina bloqueia o disparo com o escudo. O inumano dispara novamente e erra com uma rolagem de 8.

Andralamusia gostou do resultado obtido com seu primeiro *raio ardente* e decide fazer mais uma tentativa. Avança para a distância do combate corpo a corpo, preparando-se para um Surto de Magia Selvagem, e conjura sua magia usando um espaço de 2º círculo contra os carniçais 3, 5 e 7. Ela rola 15, 14 e um 1 natural. Como o carniçal 5 tem cobertura parcial por estar atrás do carniçal 7, o raio mirado contra ele acaba atingindo o 7, mesmo que o raio mirado contra o 7 tenha errado completamente. O carniçal 3 sofre 6 pontos de dano ígneo e cai, virando uma pilha ardente. O carniçal 7 sofre 7 pontos de dano ígneo.

Enquanto isso, energia mágica se acumulava dentro de Andralamusia. Rolando 82 na tabela do Surto de Magia Selvagem, ela sente o mundo ao redor ficar mais lento – ela terá tempo para realizar outra ação! *Raio ardente*

tem funcionado muito bem até agora, então, ela conjura mais um, novamente invocando as Marés do Caos para obter vantagem na primeira jogada. Ela mira um raio contra o carniçal 5 (usando a vantagem nesta jogada), um contra o carniçal 7 e outro contra o 8. Suas jogadas de ataque resultam em 21, 21 e 26. O carniçal 5 sofre 5 pontos de dano ígneo, o carniçal 7 sofre 8 pontos e o carniçal 8 sofre 4 pontos. O carniçal 7 cai, tostado.

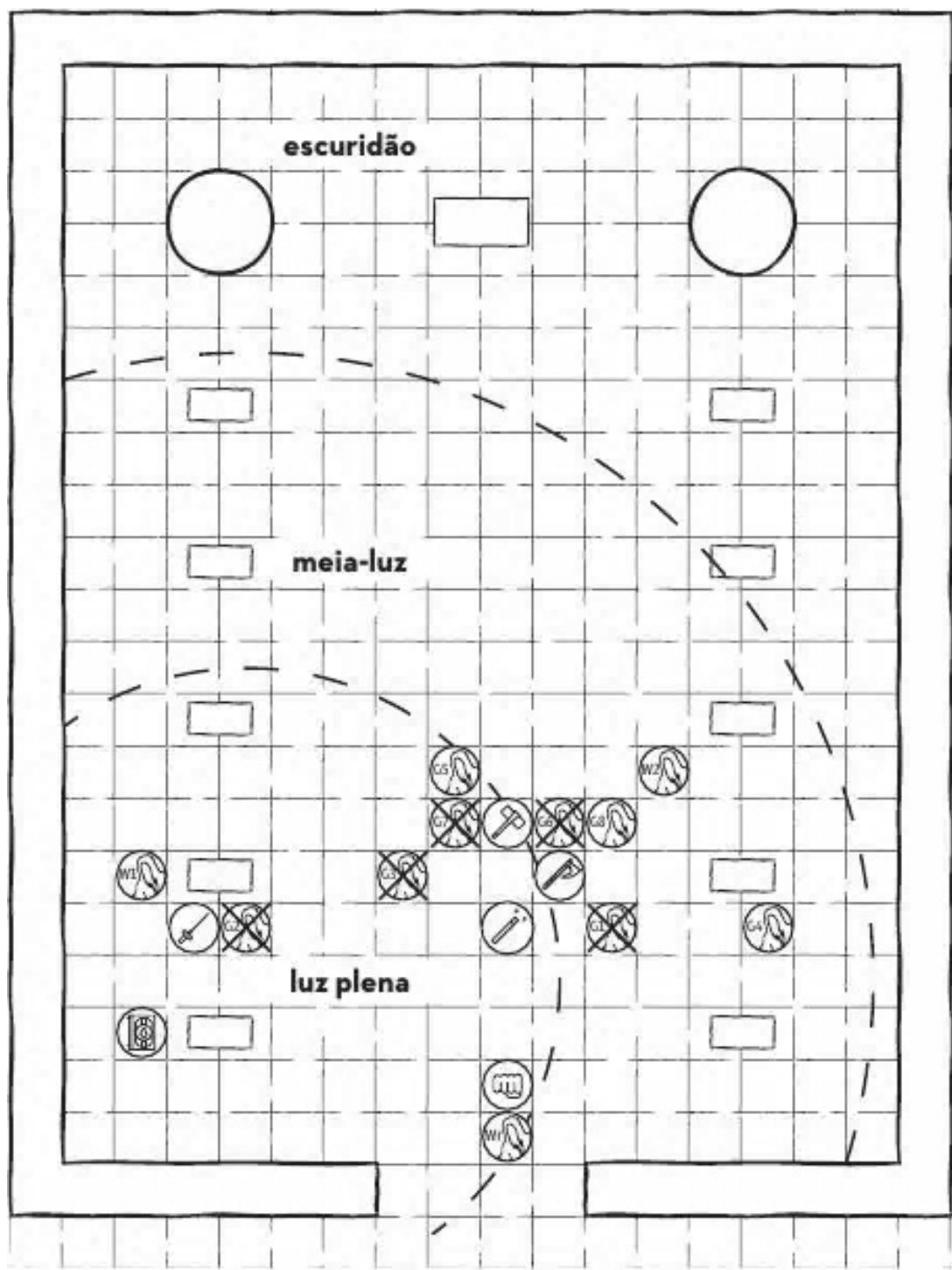
Nhay Khi se aproxima novamente da aparição, colocando-se entre ela e Andralamusia; como antes, ele ataca duas vezes com a ação Atacar e gasta 1 ponto de ki com Torrente de Golpes para atacar mais duas vezes usando a ação bônus. Ele rola 20 no primeiro ataque, causando 9 pontos de dano, mas erra o segundo ao rolar apenas 9. No primeiro ataque da ação bônus, ele rola 17, causando 7 pontos de dano, e no segundo ele rola 29, causando mais 9 pontos (figura 16).

### **3<sup>A</sup> RODADA**

Sarnai corta o carniçal 8 ao rolar 18 na jogada de ataque e causar 12 pontos de dano. Ela tenta atacar novamente, mas rola um 10 e erra.

Micklehast, o Furioso, ataca o carniçal 5. Desta vez, ele usa o Ataque Imprudente, rola 14 no ataque e causa 8 de dano. O carniçal 5 sucumbe com o golpe. Mick é como um bolo de raiva vazando pela lateral da forma e ainda quer bater em mais coisas. Ele olha ao redor buscando por outro alvo e vê Nhay Khi lutando contra a aparição atrás dele. Ele se aproxima e começa a bater na criatura. Em seu Ataque Extra, ele rola 13 e acerta, e sua jogada de ataque do Frenesi é um 15. Ambos os ataques acertam, causando 7 e 10 pontos de dano, mas parecem não afetar muito a aparição: ela sofre 3 e 5 pontos de dano dos golpes.

Pedangmenari, ainda duelando com o inumano 1, rola um 20 natural. Seu acerto crítico causa 11 pontos de dano mais 16 do Ataque Furtivo proveniente da característica Rakish Audacity, totalizando 27 pontos, dos quais o inumano sofre 13. O ladino nota que o inumano conseguiria passar por ele facilmente e atacar Antje e, usando a característica Fancy Footwork, recua o suficiente para se colocar entre os dois.



**Figura 16**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

 Andralamusia (feiticeira)

 Antje (bruxo)

 Micklehast (bárbaro)

 Nhay Khi (monge)

 Pedangmenari (ladino)

 Sarnai (paladina)

 Carniçal

 Inumano

 Aparição

O carniçal 4 tenta Correr para fora da cripta, mas para isso precisa atravessar a área de ameaça de Nhay Khi. Conforme a criatura sai de seu alcance, o monge faz contra ela um ataque de oportunidade e acerta com 14 na jogada, causando 7 pontos de dano e a derrubando. O carniçal 8 também já teve o bastante e tenta correr, mas Sarnai rola 12 em seu ataque de oportunidade e o acerta com o machado, causando 8 pontos de dano. E lá se vai o último dos carniçais.

A aparição, agitada, ataca Nhay Khi. Ela rola 17 em seu ataque Drenar Vida e consegue causar 24 pontos de dano necrótico ao monge. Vish! Por sorte, ele passa na salvaguarda de Constituição, rolando 20 no total.

Antje tenta usar o *raio místico* novamente, rolando 24 e 19 para acertar. Finalmente! A primeira rajada causa 10 pontos de dano, e a segunda causa mais 6. A aparição grita e se dissipa. Vendo Pedang tão próximo, Antje também nota quão perto o inumano 1 chegou e se move para o lado mais distante do sarcófago.

O inumano 1 acerta Pedang com a espada. Ele rola 22 no ataque e causa 8 pontos de dano; Pedang decide usar a Esquiva Sobrenatural para reduzir o dano pela metade, sofrendo apenas 4 pontos. O ataque seguinte do inumano também acerta, causando outros 7 pontos de dano. O inumano 2 se aproxima de Sarnai, saca a espada e rola 12 na jogada de ataque. A cota de malha de Sarnai a protege do ataque. O monstro ataca novamente e rola 13 – mesma coisa.

Andralamusia dá uma olhada rápida ao redor e percebe que os inumanos estão longe demais para que ela consiga lançar *lentidão* sobre ambos, então, decide conjurar *celeridade* sobre Pedang e em seguida recua 6 metros. Mais uma vez, é tomada pela energia mágica. Andralamusia rola 21 na tabela de Surto de Magia Selvagem e sente as mãos formigarem e estalarem. A próxima magia será uma das boas.

Nhay Khi se aproxima do inumano 2 e ataca, rolando 19 na jogada. O golpe causa 6 pontos de dano, e o monge gasta 1 ponto de ki para usar Golpe Atordoante. O inumano, porém, é durão, e consegue um 19 na salvaguarda de Constituição. O monge ataca novamente – mas, com um 10 na jogada, erra. Ele ainda tem o ataque desarmado da ação bônus, no entanto. Renunciando à Torrente de Golpes por um momento – já que não

vai conseguir derrubar o inumano nesta rodada –, ele faz um único ataque desarmado, rolando 22 e causando 4 pontos de dano (figura 17).

#### **4<sup>A</sup> RODADA**

Atacando o inumano 1, Sarnai rola 23 e gasta um espaço de magia de 1º círculo com Destruição Divina. Sua arma causa 7 pontos de dano, dos quais o inumano sofre apenas 3; como o alvo de sua Destruição Divina é um morto-vivo, porém, ela causa  $3d8 - 14$  – pontos de dano radiante adicionais. Como ação bônus, ela conjura *destruição cegante* antes de fazer sua segunda jogada de ataque, que rola 25. Ela causa 13 pontos de dano com a arma, dos quais o inumano sofre 6, além de outros 11 pontos de dano radiante por causa da magia. O inumano rola 15 na salvaguarda de Constituição, portanto, não fica cego.

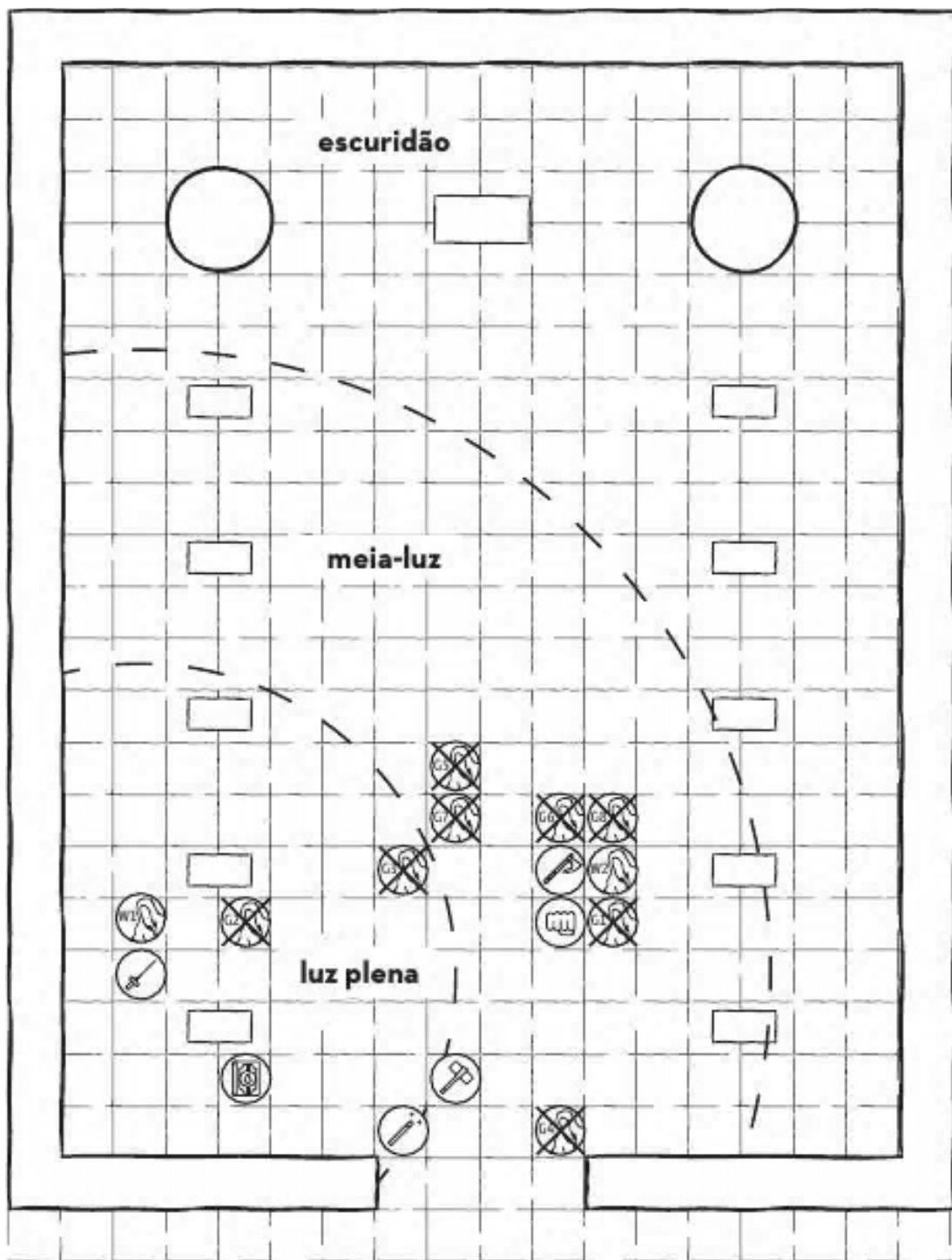
Mick se aproxima para ajudar Pedang com o inumano 1. Ele faz dois ataques com o martelo de guerra, com vantagem por causa do Ataque Imprudente, e rola 22 e 21. Ambos acertam, causando 11 e 8 pontos de dano, dos quais o inumano sofre 5 e 4.

Tudo bem para o ladino – ele consegue usar o Ataque Furtivo enquanto um de seus aliados ocupar a atenção do alvo. Ele dá uma estocada no inumano 1 com a rapieira e rola 26. Os 11 pontos de dano da espada mais os 19 do Ataque Furtivo totalizam 30 pontos – mesmo o inumano sofrendo apenas 15, é o bastante para que seja destruído. Depois, com um sorriso draconiano e seu deslocamento dobrado pela magia *celeridade* de Andralamusia, o ladino cruza a sala e se posiciona onde pode ver o inumano 2 claramente. Decide, como sua segunda ação, ver como as criaturas malignas lidam com uma boa dose de ácido na cara. A resposta é: não muito bem – o inumano rola 10 na salvaguarda de Destreza, abaixo dos 14 que precisava, e sofre 8 pontos de dano da Arma de Sopro de Pedang, contra a qual não tem nenhuma resistência. O monstro cai no chão, imóvel (figura 18).

**Resultado:** uma aparição, dois inumanos e oito carniçais derrotados. Andralamusia, Antje e Sarnai não foram feridas; Micklehast fica levemente ferido, com 61 de seus 82 PV; Nhay Khi fica moderadamente ferido, com 47 de seus 71 PV; Pedangmenari também fica moderadamente ferido, com 41

*de seus 62 PV. Andralamusia usou dois espaços de magia de 2º círculo, um de 3º e um de 4º círculo; Antje ainda tem todos os espaços que tinha no começo do encontro; Sarnai gastou um espaço de 1º e um de 2º círculo. Mick usou Fúria uma vez, Nhay Khi gastou 5 de seus 9 pontos de ki, Pedang usou sua Arma de Sopro e Sarnai usou Canalizar Divindade. É uma boa hora para um descanso curto.*

*Um encontro Difícil do qual os aventureiros saíram vitoriosos a um custo modesto, sem baixas – mesmo sendo personagens de 9º nível sem uma arma mágica e nem um clérigo capaz de expulsar ou destruir mortosvivos (pelo menos eles tinham uma fonte de luz de boa qualidade). O potencial de Antje como magiatiradora ficou comprometido neste exemplo, já que ela só podia conjurar um único truque repetidamente, mas note que ela e Nhay Khi eram os únicos membros do grupo cujos ataques básicos eram capazes de superar as resistências e imunidades da aparição. Ao concentrar os ataques contra a aparição, eles se certificaram de que o ataque de Drenar Vida da criatura não acabaria com o grupo.*



**Figura 17**

Escala: um quadrado

= 1,5 m

Andralamusia (feiticeira)

Antje (bruxo)

Micklehast (bárbaro)

Nhay Khi (monge)

Pedangmenari (ladino)

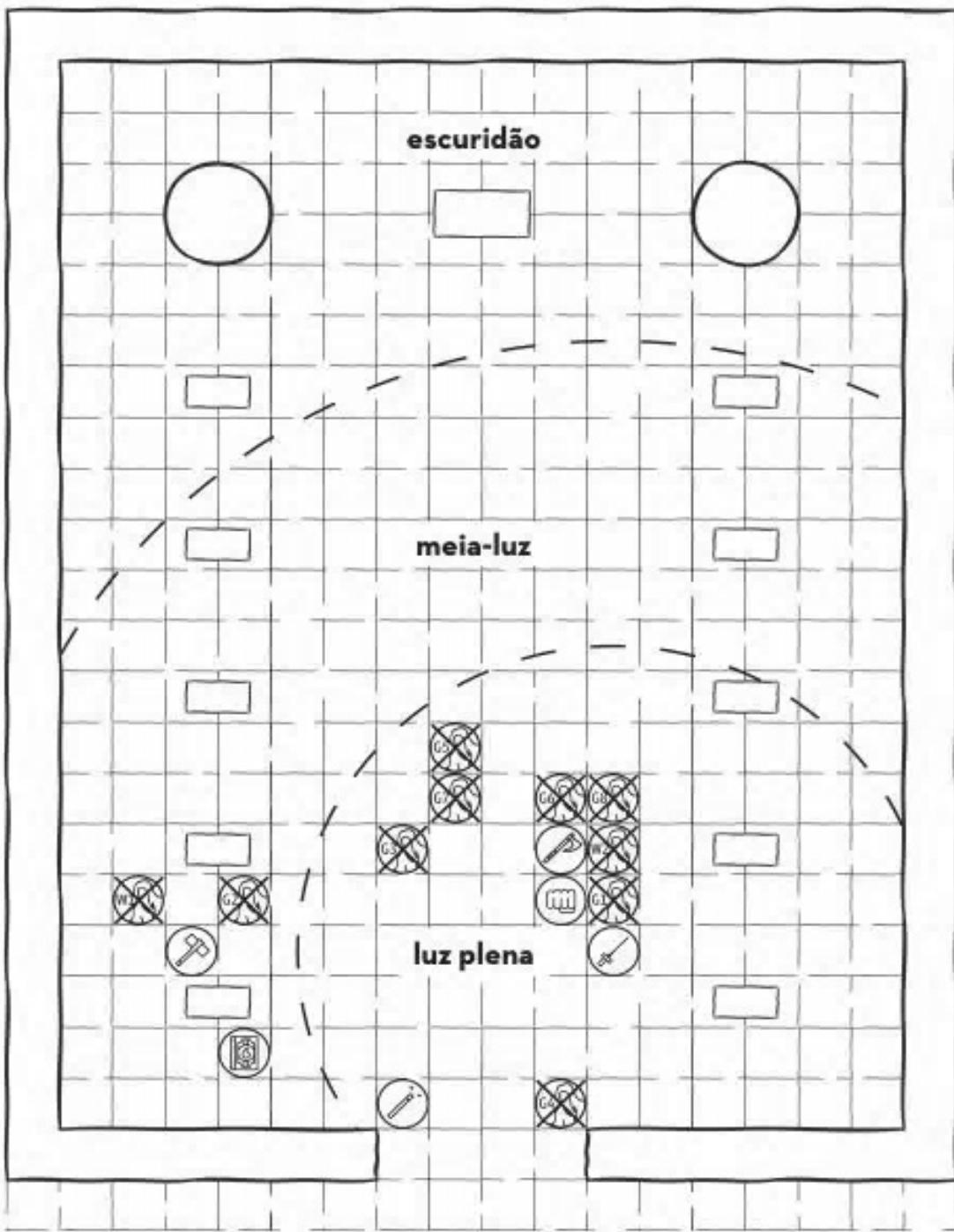
Sarnai (paladina)

Carnical

Inumano

Aparição





**Figura 18**

Escala: um quadrado

= 1,5 m

Andralamusia (feiticeira)

Antje (bruxo)

Micklehast (bárbaro)

Nhay Khi (monge)

Pedangmenari (ladino)

Sarnai (paladina)

Carniçal

Inumano

Aparição

## UM GRUPO DE 15º NÍVEL

### **BOR MACHADO BRILHANTE**

*Anão da montanha guerreiro (Campeão), 15º nível*



**Classe de Armadura** 19 (cota de malha, escudo)

**Pontos de Vida** 169

**Deslocamento** 7,5 m

**For** 20 (+5), **Des** 12 (+1), **Con** 20 (+5), **Int** 14 (+2), **Sab** 10 (0),

**Car** 10 (0)

**Salvaguardas** For +10, Con +10

**Resistência a Dano** venenososo

**Perícias** Acrobacia +4, Atletismo +8, Furtividade +4, História +7, Intimidação +5, Lidar com Animais +5, Persuasão +5, Prestidigitação +4

**Sentidos** visão no escuro (18 m), Percepção passiva 10

**Ataque Extra.** Ataca três vezes ao usar uma ação Atacar durante seu turno.

**Atleta Extraordinário.** Aumenta 1,2 m na distância do salto.

**Crítico Superior.** Os ataques armados causam acerto crítico em uma jogada com resultados 18, 19 ou 20.

**Estilo de Luta (Combate com Armas Grandes).** Pode rolar novamente um dado de dano cujo resultado seja 1 ou 2 enquanto estiver empunhando uma arma corpo a corpo de duas mãos.

**Estilo de Luta (Defensivo).** Enquanto usar armadura, tem +1 na CA.

*Indomável\_* (2/*Descanso Longo*). Rola novamente uma salvaguarda malsucedida. Deve usar o novo resultado.

*Mestre em Armas Grandes*. Pode fazer um ataque armado corpo a corpo como ação bônus quando conseguir um acerto crítico ou depois de reduzir os PV de uma criatura a 0 com uma arma corpo a corpo. Pode aceitar uma penalidade de -5 na jogada de ataque em troca de um bônus de +10 na rolagem de dano.

*Resistência a Toxinas*. Vantagem nas salvaguardas contra veneno.

*Retomar o Fôlego* (1/*Descanso Curto ou Longo*). Como ação bônus, pode recuperar 1d10 + 15 PV.

*Surto de Ação* (1/*Descanso Curto ou Longo*). Pode realizar uma ação adicional em seu turno.

## ATAQUES

*Machado de Batalha. Arma de Combate Corpo a Corpo*: +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano*: 1d8 + 5 pontos de dano cortante.

## ETAOIN SH'RD'LH

*Elfo obscuro guerreiro (Campeão), 10º nível; guardião (Caçador), 5º nível*



**Classe de Armadura** 18 (cota de malha de mitral)

**Pontos de Vida** 124

**Deslocamento** 9 m

**For** 10 (0), **Des** 19 (+4), **Con** 14 (+2), **Int** 12 (+1), **Sab** 13 (+1),

## **Car 11 (0)**

**Salvaguardas** For +5, Con +7

**Perícias** Acrobacia +9, Atletismo +3, Furtividade +9, História +6, Percepção +6, Persuasão +5, Prestidigitação +7, Sobrevivência +6

**Resistência a Dano** ígneo

**Sentidos** visão no escuro (36 m), Percepção passiva 16

*Alerta.* +5 para iniciativa; não pode ser surpreendido enquanto estiver consciente; atacantes invisíveis não recebem vantagem. *Ancestralidade Feérica.* Vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçado; imune a sono mágico.

*\_Ataque Extra.* Ataca duas vezes ao usar uma ação Atacar durante seu turno.

*Conjuração.* Conjurador de 5º nível (Sab, CD das magias 14, ataques mágicos +6). Tem as seguintes magias preparadas: 1º círculo: *marca do predador, passos largos, saraivada de espinhos* 2º círculo: *passo sem rastro*

*Crítico Aprimorado.* Os ataques armados causam acerto crítico em uma jogada com resultados 19 ou 20.

*Destruidor de Hordas.* Uma vez em seu turno, ao realizar um ataque armado, pode realizar outro ataque, com a mesma arma, contra uma criatura diferente que esteja ao alcance da arma e no máximo a 1,5 metro do alvo original.

*Especialista Ambidestro.* Recebe +1 na CA enquanto empunhar uma arma de combate corpo a corpo em cada mão; pode usar combate com duas armas que não sejam leves; pode sacar ou guardar duas armas ao mesmo tempo.

*Estilo de Luta (Arquearia).* +2 para acertar com armas à distância. *Estilo de Luta (Combate com Duas Armas).* Adiciona o modificador de Destreza aos ataques feitos com a mão inábil.

*Estilo de Luta (Defensivo).* Enquanto usar armadura, tem +1 na CA.

*Indomável (1/Descanso Longo).* Rola novamente uma salvaguarda malsucedida. Deve usar o novo resultado.

*Magia Drow.* Pode conjurar *escuridão* e *fogo das fadas* uma vez a cada descanso longo. O atributo de conjuração para tais magias é o Carisma.

*Retomar o Fôlego* (1/Descanso Curto ou Longo). Como ação bônus, pode recuperar 1d10 + 10 PV.

*Sensibilidade à Luz Solar*. Desvantagem em jogadas de ataque e testes de Percepção sob a luz do sol.

*Surto de Ação* (1/Descanso Curto ou Longo). Pode realizar uma ação adicional em seu turno.

## ATAQUES

*Cimitarra. Arma de Combate Corpo a Corpo*: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano*: 1d6 + 4 pontos de dano cortante. *Arco Longo. Arma de Combate à Distância*: +11 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano*: 1d8 + 4 pontos de dano perfurante.

# HROTHULF

*Humano bárbaro (Berserker), 15º nível*



**Classe de Armadura** 15 (sem armadura)

**Pontos de Vida** 155

**Deslocamento** 9 m

**For** 18 (+4), **Des** 14 (+2), **Con** 16 (+3), **Int** 11 (0), **Sab** 10 (0),

**Car** 13 (+1)

**Salvaguardas** For +9, Con +8

**Perícias** Atletismo +9, Intimidação +6, Percepção +5, Sobrevivência +5

**Sentidos** Percepção passiva 15

*Agressor.* Depois de realizar a ação Correr, usa uma ação bônus para fazer um ataque com uma arma corpo a corpo ou empurrar; se correr pelo menos 3 metros em linha reta, ganha bônus de +5 no dano ou empurra o alvo até 3 metros.

*Ataque Descuidado.* No primeiro ataque do turno, obtém vantagem nos ataques com armas corpo a corpo até o próximo turno; ataques feitos contra ela também têm vantagem.

*Ataque\_Extra.* Ataca duas vezes ao usar a ação Atacar em seu turno.

*Atacante Selvagem (1/Turno).* Quando rolar o dano de um ataque armado corpo a corpo, pode rolar os dados novamente e usar qualquer resultado.

*Crítico Brutal.* Em um acerto crítico, rola um dado de dano adicional.

*Frenesi.* Durante a Fúria, usa uma ação bônus para fazer um ataque corpo a corpo; recebe um nível de exaustão quando a Fúria termina.

*Fúria (5/Descanso Longo).* Durante 1 minuto, obtém vantagem em testes e salvaguardas de Força, +3 em dano corpo a corpo baseado em Força; resistência a dano contundente, cortante e perfurante.

*Fúria Implacável.* Se reduzido a 0 PV enquanto estiver em Fúria, pode fazer uma salvaguarda de Constituição com CD 10 para ficar com 1 PV. A CD aumenta em 5 a cada uso antes do próximo descanso.

*Fúria Irracional.* Não pode ser amedrontado ou enfeitiçado enquanto estiver em Fúria; Fúria suspende as condições amedrontado e/ou enfeitiçado enquanto estiver ativa.

*Fúria Persistente.* Fúria só termina mais cedo caso fique inconsciente ou escolha encerrá-la.

*Instintos Primitivos.* Vantagem nas rolagens de iniciativa; pode usar Fúria imediatamente e agir normalmente se estiver surpreso, mas não incapacitado.

*Presença Intimidante.* Criaturas a menos de 9 metros que possamvê-lo e ouvi-lo devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria com CD 14 ou ficam amedrontadas até o fim do próximo turno; pode estender a duração com o uso de uma ação.

*Sentido de Perigo.* Vantagem nas salvaguardas de Destreza contra efeitos visíveis.

## ATAQUES

*Martelo de Guerra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10 + 4 pontos de dano contundente.*

*Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +9 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. Dano: 1d6 + 4 pontos de dano cortante.*

## REAÇÕES

*Retaliação.* Quando atingido por uma criatura a menos de 1,5 metro, faz um ataque armado corpo a corpo contra aquela criatura.

# M'KAYLA DESTYNEE

*Humana guerreira (Arcane Archer)<sup>39</sup>, 15º nível*



**Classe de Armadura** 16 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 124

**Deslocamento** 9 m

**For** 11 (0), **Des** 20 (+5), **Con** 14 (+2), **Int** 13 (+1), **Sab** 16 (+3),

**Car** 12 (+1)

**Salvaguardas** For +5, Con +7

**Perícias** Arcanismo +6, Intuição +8, Investigação +6, Natureza +6, Percepção +8

**Sentidos** Percepção passiva 18

*Arcane Shot (2/Descanso Curto ou Longo).* Uma vez por turno, ao acertar um ataque com arco curto ou longo, pode aplicar uma das opções da característica Arcane Shot.

- *Banishing Arrow*. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma com CD 14 ou é banido (incapacitado, deslocamento 0). O alvo reaparece no fim de seu próximo turno – no mesmo espaço que estava se este estiver vazio, ou no espaço desocupado mais próximo.
- *Bursting Arrow*. O alvo e todas outras criaturas a até 3 m sofrem 2d6 pontos de dano energético.
- *Grasping Arrow*. O alvo sofre 2d6 pontos de dano venenoso adicional, tem o deslocamento reduzido em 3 m e, a cada turno que se mover mais de 30 cm, sofre mais 2d6 pontos de dano cortante. Pode usar uma ação e fazer um teste de Atletismo com CD 14 para encerrar a condição.
- *Seeking Arrow*. Uma criatura avistada no último minuto deve fazer uma salvaguarda de Destreza com CD 14 ou sofrer dano normal mais 1d6 pontos de dano energético, não importando se está sob cobertura ou fora da linha de visão. Uma falha nesta salvaguarda revela a localização do alvo; um sucesso reduz o dano pela metade.
- *Shadow Arrow*. O alvo sofre 2d6 pontos de dano psíquico adicional e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria com CD 14 para não ter a visão reduzida a 1,5 m até o começo de seu próximo turno.

*Ataque Extra*. Ataca três vezes ao usar uma ação Atacar durante seu turno.

*Atleta Extraordinário*. Aumenta 1,2 m na distância do salto.

*Crítico Superior*. Os ataques armados causam acerto crítico em uma jogada com resultados 18, 19 ou 20.

*Curving Shot*. Ao errar uma jogada de ataque com uma flecha mágica, usa a ação bônus para rolar o ataque novamente contra um alvo diferente que esteja a até 18 metros do alvo original. *Estilo de Luta (Arquearia)*. +2 para acertar com armas à distância. *EverReady Shot*. Se não tiver usos da característica Arcane Shot disponíveis, recupera um uso quando jogar iniciativa. *Indomável* (2/Descanso Longo). Rola novamente uma salvaguarda malsucedida. Deve usar o novo resultado.

*Magic Arrow*. Torna flechas comuns temporariamente mágicas para propósitos de superar resistências e imunidades.

*MestreAtirador*. Não sofre desvantagem por atacar na distância longa da arma; ignora cobertura parcial e de três quartos; pode aceitar uma penalidade de -5 na jogada de ataque em troca de um bônus de +10 na rolagem de dano.

*Retomar o Fôlego* (1/Descanso Curto ou Longo). Como ação bônus, pode recuperar  $1d10 + 15$  PV.

*Surto de Ação* (1/Descanso Curto ou Longo). Pode realizar uma ação adicional em seu turno.

## ATAQUES

*Espada Longa. Arma de Combate Corpo a Corpo*: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano*:  $1d10$  pontos de dano cortante. *Arco Longo. Arma de Combate à Distância*: +12 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano*:  $1d8 + 5$  pontos de dano perfurante.

## JACK “TRÊS QUEIJOS”

*Pequenino robusto ladino (Scout)<sup>40</sup>, 15º nível*



**Classe de Armadura** 15 (armadura de couro, 16 quando empunhando duas armas)

**Pontos de Vida** 108

**Deslocamento** 10,5 m

**For** 8 (-1), **Des** 18 (+4), **Con** 15 (+2), **Int** 10 (0), **Sab** 12 (+1),  
**Car** 14 (+2)

**Salvaguardas** Des +9 Int +5 Sab +6

## **Resistência a Dano** venenosos

**Perícias** Acrobacia +9, Enganação +7, Furtividade +14, Investigação +10, Natureza +10, Percepção +6, Persuasão +7, Prestidigitação +14, Sobrevivência +11

**Sentidos** Percepção passiva 16

*Ação Ardilosa.* Usa a ação bônus para Correr, Desengajar ou Esconder-se.

*Agilidade Pequenina.* Pode se mover através do espaço ocupado por uma criatura maior.

*Ambush Master.* Vantagem na iniciativa; todos os ataques contra a primeira criatura que acertar durante a primeira rodada do combate tem vantagem até o começo de seu próximo turno. *Ataque Furtivo (1/Turno).* +8d6 pontos de dano quando atacando com vantagem, ou se um aliado não incapacitado estiver a 1,5 metro do alvo e a jogada de ataque não for feita com desvantagem.

*Corajoso.* Vantagem nas salvaguardas contra ser amedrontado.

*Especialista Ambidestro.* Recebe +1 na CA enquanto empunhar uma arma de combate corpo a corpo em cada mão; pode usar combate com duas armas que não sejam leves; pode sacar ou guardar duas armas ao mesmo tempo.

*Evasão.* Ao ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza para reduzir um dano pela metade, não sofre nenhum dano. Ao falhar, sofre apenas metade daquele dano.

*Resistência a Toxinas.* Vantagem nas salvaguardas contra veneno.

*Sentido Cego.* Se não estiver surdo, sabe a localização de qualquer criatura escondida ou invisível a menos de 3 metros dele. *Sorrateiro.* Pode Esconder-se quando estiver apenas parcialmente obscurecido; ataques feitos de um esconderijo que errem o alvo não revelam sua posição; meia-luz não impõe desvantagem em seus testes de Percepção.

*Sortudo.* Pode rolar novamente uma jogada de ataque, um teste de atributo ou uma salvaguarda; deve usar o novo resultado.

*Talento Confiável.* Ao fazer qualquer teste de atributo com proficiência, trata qualquer rolagem inferior a 9 como sendo 10.

## **ATAQUES**

*Rapieira. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d8 + 4 pontos de dano perfurante. *Espada Curta. Arma de Combate Corpo a Corpo:* +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 1d6 pontos de dano perfurante.

*Besta de Mão. Arma de Combate à Distância:* +9 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 4 pontos de dano perfurante.

## REAÇÕES

*Skirmisher.* Quando um inimigo termina o turno dele a até 1,5 m de distância, pode usar a reação para se mover metade do deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

*Esquiva Sobrenatural.* Sofre metade do dano ao ser atingido pelo ataque de um inimigo visível.

Cinco heroicos campeões do reino, conhecidos como Companheiros da Fortaleza Adamantina, ouviram histórias sobre um dragão negro que vem aterrorizando a região em torno do Charco Musgoso. Depois de coletarem o máximo possível de informações sobre o dragão – conhecido como Mundirostrix –, passaram a crer que ele fez seu covil numa caverna sedimentar no meio do pântano e saíram ao anoitecer (um acordo entre Etaoin, que é sensível à luz solar, e os três membros do grupo que não conseguem enxergar no escuro) para acabar com ele. A crença foi confirmada ao chegarem perto do local onde esperavam encontrar a caverna: um odor fétido emanava das águas do pântano, havia marcas profundas de pegadas na lama, a vegetação era muito fechada e mais emaranhada, e a região inteira estava parcialmente obscurecida por uma névoa malcheirosa.

Tais heróis são renomados por suas habilidades e por demonstrar bravura; um dragão negro adulto é um dia normal de trabalho para eles. Mesmo nessas péssimas condições, este combate deverá ser apenas um desafio mediano. Por mais que tenham pesquisado sobre sua presa, há um detalhe que eles não teriam como saber: Mundirostrix recentemente teve uma ninhada de meia dúzia de filhotes (figura 19). E, como complicação adicional, Jack “Três Queijos”, o ladino pequenino, precisa ficar em terra seca (bem, não tão úmida, pelo menos) durante todo o tempo, porque a

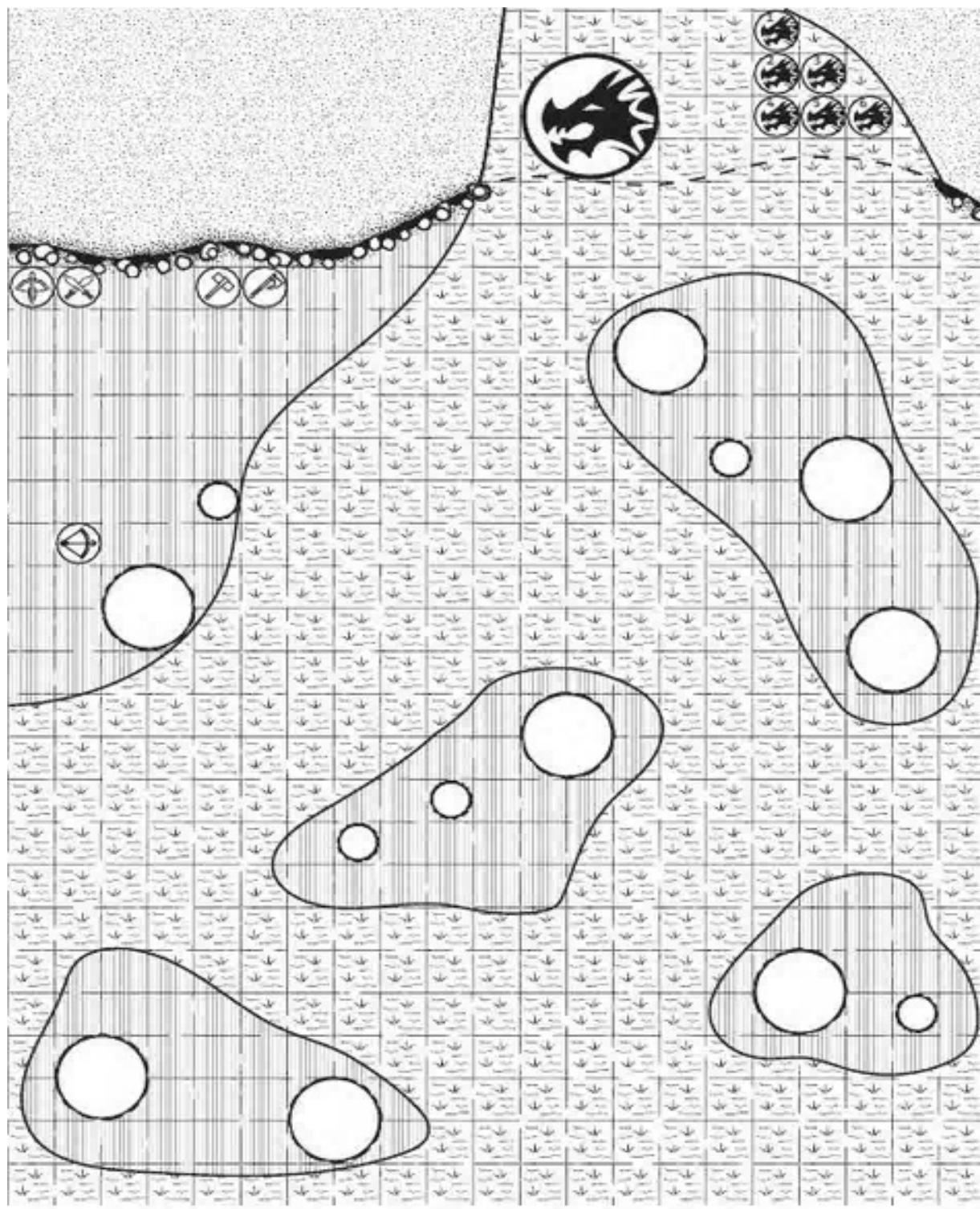
profundidade da água fedorenta e tóxica do pântano é maior do que sua altura. Se ele se aventurar em qualquer área de água que não esteja às margens, ficará totalmente submerso.

Este grupo é formado por dois combatentes de linha de frente, um escaramuçador limitado pelo terreno, um atacante de assalto e uma atiradora – não há conjurador nem curandeiro disponível. Como se sairão enfrentando sete oponentes quando chegaram esperando encontrar apenas um?

*Ordem de iniciativa: Etaoin (26), Bor (24), Jack “Três Queijos” (21), Hrothulf (20), ações de covil (20), M’kayla (17), Mundirostrix (13), filhotes (9)*

## **1<sup>A</sup> RODADA**

Os modificadores de Furtividade de Etaoin (+9) e de Três Queijos (+14) estão num patamar completamente diferente dos de Hrothulf (+2), de Bor (+4) e de M’kayla (+5). Os valores baixos estão em maior quantidade do que os elevados. Os aventureiros não têm muita chance de serem bem-sucedidos em um teste de Destreza (Furtividade) de grupo para espreitarem o dragão – a menos que Etaoin conjure *passo sem rastro* e aprimore o teste de todos em 10 pontos, como ele de fato fez. Ele também lançou a magia *passos largos* sobre ele mesmo e sobre Três Queijos para aumentar seus deslocamentos. Como resultado, ficou sem espaços de magia de 2º círculo.



**Figura 19**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |  |                                 |  |                                 |  |  |
|--|---------------------------------|--|---------------------------------|--|--|
|  | Bor (guerreiro)                 |  | M'kayla (guerreira)             |  | Terra pantanosa<br>(terreno difícil)                                 |
|  | Etaoin (guerreiro/<br>guardião) |  | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) |  | Água do pântano<br>(terreno difícil, 1 m de<br>profundidade ou mais) |
|  | Hrothulf (bárbaro)              |  | Dragão negro/filhote            |  |  |

Bor rolou 15 em seu teste de Furtividade, Etaoin rolou 29, M’kayla rolou 13, Três Queijos rolou 24 e Hrothulf rolou apenas 10. Com o bônus de +10 garantido por *passo sem rastro*, quatro dos cinco heróis conseguiram superar a Percepção passiva 21 de Mundirostrix – superando até mesmo a percepção às cegas do dragão, que estará surpreendido quando o combate começar.

Etaoin, um atacante de assalto, vai primeiro. Aproveitando-se de sua excepcional rolagem de iniciativa e de seu deslocamento aprimorado, ele se desloca 3 metros através do terreno enlameado e da vegetação emaranhada (o que custa 6 metros). Afasta-se da encosta e vai na direção da caverna do dragão, ficando perto o bastante para que o monstro tenha apenas cobertura parcial contra ele. Depois, posiciona uma flecha em seu arco longo, puxa e dispara (ele não usa *marca do predador* agora, porque se o fizesse teria de encerrar *passo sem rastro*. Ele só encerrará a magia atual depois que todos tiverem chance de atacar). Apesar de ter vantagem na jogada de ataque, seu primeiro resultado é 16; a flecha bate inofensiva contra as escamas do dragão – e agora a criatura sabe onde ele está. Ele dispara novamente e rola um 15, e a segunda flecha também falha em ferir o monstro. O elfo não está fazendo jus à sua reputação. Usando mais 3 metros de seu deslocamento, ele volta a ficar junto à encosta.

Bor, um guerreiro de linha de frente, luta para avançar 3 metros – o máximo que consegue neste terreno ingrato. O teimoso Campeão anão não carrega armas de longo alcance – e, mesmo que cada fibra de seu corpo o incite a disparar uma série de provocações a Mundirostrix, ele faz um grande esforço e permanece escondido, usando a ação Esquivar para se proteger caso o dragão descubra sua localização e o ataque.

Três Queijos, um escaramuçador, age em seguida. Infelizmente, sua vantagem de atacante invisível é cancelada pelo fato de que, neste terreno, ele não consegue ficar a menos de 9 metros do dragão – o alcance normal de sua besta de mão. Mas também não é como se ele quisesse ficar tão perto: uma das poucas coisas neste cenário que trabalha a favor do ladino é a neblina sobrenatural que cerca o covil de Mundirostrix, na qual ele pode usar o talento Sorrateiro para Esconder-se mesmo que oponentes o estejam vendo. Os aventureiros sabem, por experiência, que dragões adultos têm 18 metros de percepção às cegas, e Três Queijos tem noção de que deve ficar

além dessa distância para poder se aproveitar do talento. Se ele deixar a cobertura da encosta onde está agora, o dragão irá percebê-lo. Se continuar escondido, não vai obter vantagem, mas vai negar a desvantagem de disparar no alcance máximo da arma.

Sendo assim, ele avança 3 metros no sentido sul-sudoeste da encosta (saindo dos limites do mapa!), ergue a besta de mão e dispara contra o dragão. Ele rola 25 – um belo acerto. Como não pôde fazer a jogada de ataque com vantagem, não causa dano do Ataque Furtivo – é o próprio acerto que mais importa, porém, por causa de sua característica de classe Ambush Master: agora *todos* seus aliados terão vantagem em *todas* as jogadas de ataque contra o dragão até o começo do próximo turno do ladino. O disparo causa um dano ínfimo de 10 pontos (ainda assim, um bom valor), e Três Queijos usa Ação Artilosa em conjunto com o talento Sorrateiro para Esconder-se, tentando desaparecer na neblina crepuscular. Ele rola 8 no dado, aumentado para 10 por causa da característica Talento Confiável, para um total de 24 – bom o bastante para sair da vista do dragão mesmo antes de somar o bônus do *passo sem rastro*, que ainda está ativo. O ladino encerra o turno se movendo mais 3 metros para o sul, ficando fora do alcance da percepção às cegas do dragão.

Hrothulf, outro combatente de linha de frente, usa todo seu deslocamento para avançar 6 metros na direção de Mundirostrix – atravessar um espaço ocupado por outra criatura conta como terreno difícil, mas como este terreno inteiro já tem essa característica, passar por Bor não irá dificultar mais as coisas. Em seguida, ele usa a ação bônus para entrar em Fúria e em Frenesi. Depois, arremessa duas azagaias contra o dragão, fazendo ambos os ataques com vantagem graças à característica Ambush Master de Três Queijos. No primeiro ataque, ele rola 22 e no segundo rola 25. Ambos acertam. Cada acerto causa 8 pontos de dano perfurante (Fúria não aumenta o dano destes ataques porque o bárbaro está fazendo ataques à distância, e não corpo a corpo). Mundirostrix fica levemente ferido.

Normalmente, o dragão usaria suas ações de covil imediatamente depois do turno de Hrothulf. Mas, como está surpreendido, Mundirostrix não pode usar ações de covil *nem* ações lendárias até que tenha jogado um turno.

Portanto, a ordem de iniciativa avança diretamente para M’kayla, uma atiradora. Com sua perícia excepcional em arquearia, ela escolhe aplicar a penalidade de -5 na jogada de ataque, oferecida pelo talento Mestre-

Atirador, em troca do bônus de +10 na rolagem de dano caso ela acerte. Ela também consegue ignorar a cobertura do dragão. Ela rola apenas um 15 no primeiro disparo, o que teria causado dano se ela não escolhesse aplicar a penalidade, que é sempre uma escolha arriscada por uma boa recompensa. O segundo disparo rola um 18, que ainda não é alto o bastante para penetrar a armadura natural do dragão. O terceiro disparo é... outro 15. Alguns dias são assim mesmo. Rangendo os dentes, ela obtém cobertura atrás de um grande cipreste.

Agora é o turno de Mundirostrix – mas, como ele está surpreendido, não pode se deslocar e nem fazer nenhuma ação. No entanto, ele recupera acesso às suas ações lendárias e de covil assim que seu turno termina.

Enquanto isso, seus seis filhotes estão escondidos sob a superfície da água, com um teste de Furtividade em grupo igual a 16. Nenhum dos aventureiros consegue ver os pequenos dragões através da neblina e da água, e o grupo está distante demais para escutar o gorgolejo da respiração dos filhotes. Mas o surgimento de humanoides hostis – particularmente um bárbaro barulhento – chama a atenção dos filhotes que, mesmo surpreendidos, acordam e ficam cientes da presença de nossos heróis (figura 20).

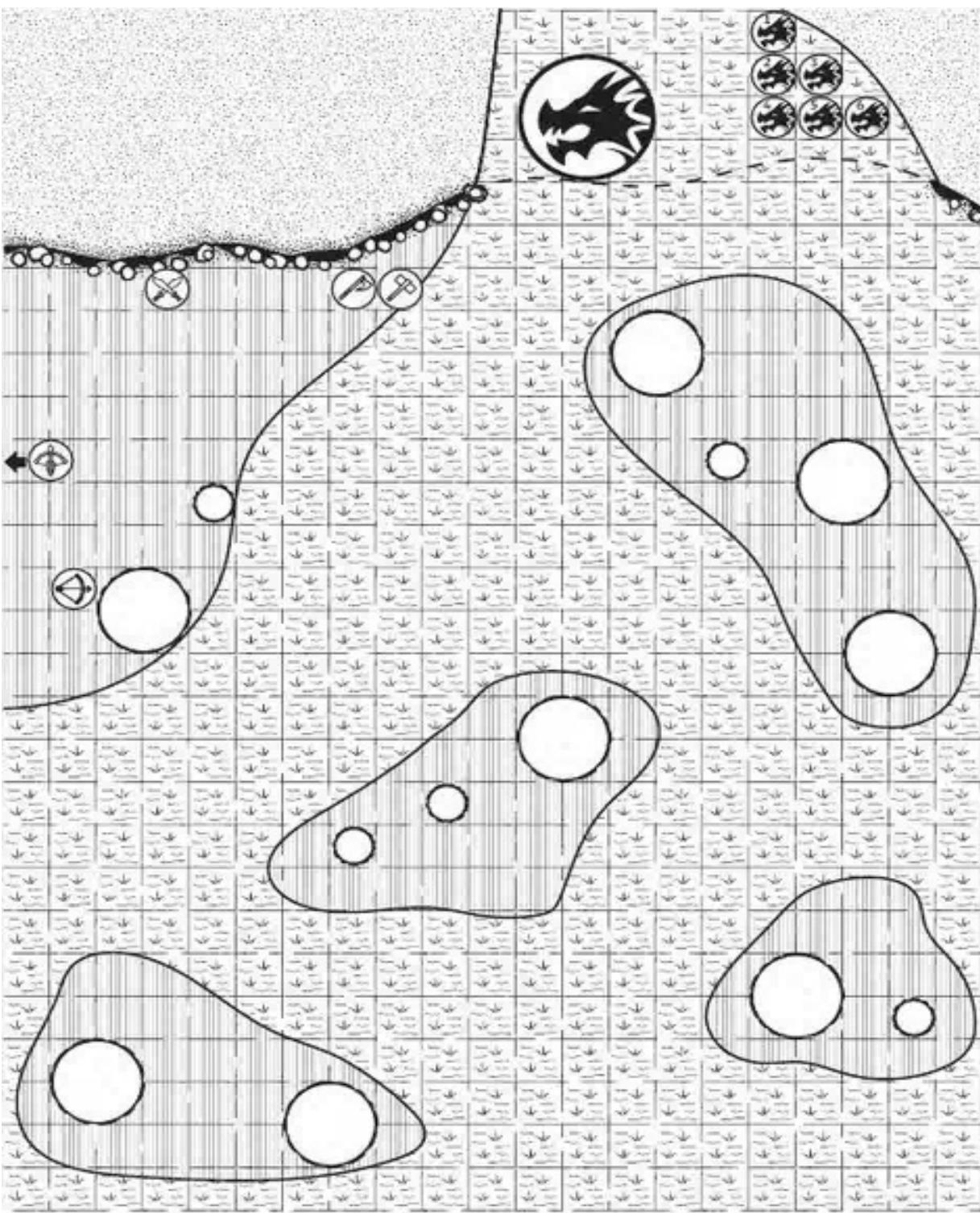
## 2<sup>A</sup> RODADA

Etaoin se afasta da encosta mais uma vez para conseguir ver claramente o dragão, que não tem mais do que cobertura parcial contra ele – indo 3 metros para leste-sudeste. Desta vez, ele encerra *passo sem rastro* e conjura *marca do predador* como ação bônus para aumentar sua capacidade de causar dano. Depois, empunha o arco e dispara duas vezes, com vantagem por causa da característica Ambush Master do ladino. O primeiro disparo é um erro feio, rolando apenas 16. O segundo, no entanto, rola 27, bem mais do que o necessário. Com o bônus da *marca do predador*, o ataque causa 13 pontos de dano. Não há muita cobertura onde ele possa se abrigar, mas se voltar para a encosta ficará alinhado com Hrothulf e Bor, praticamente implorando para que o dragão atinja a todos com um jato de ácido. Sabendo que o grupo de aventureiros precisa se espalhar, ele avança mais 3 metros para sul-sudeste.

Bor não se revelou na última rodada – mas, agora que Etaoin encerrou *passo sem rastro*, não está mais escondido dos sentidos aguçados do dragão. O anão faz o que qualquer combatente de linha de frente sem uma arma de longo alcance poderia fazer: Corre na direção de Mundirostrix, através da água pantanosa que alcança seu queixo, e provoca o bicho. “Ei, dragão! Nós tá aqui pra garantir que cê não vai mais ver a luz do dia!”.<sup>41</sup>

O dragão, agora com plena capacidade de agir, responde à provocação usando uma ação lendária para atacar Bor com a cauda, rolando 25 na jogada de ataque e causando 11 pontos de dano contundente.

Três Queijos está a quase 20 metros de distância do dragão, ainda no alcance máximo – mas, como conseguiu se ocultar no nevoeiro azedo, pode cancelar a desvantagem. O ladino mira e dispara um virote, rolando 27 na jogada de ataque. Como a atenção do dragão está voltada para um anão abusado a menos de 1,5 metro dele (o fato do anão ser abusado não importa, mas a distância sim), Três Queijos causa o dano do Ataque Furtivo, totalizando 33 pontos. Mundirostrix fica moderadamente ferido. Usando sua Agilidade Pequenina para atravessar o espaço ocupado por M’kayla, o ladino fica ao lado da atiradora, também aproveitando a cobertura oferecida pelo cipreste, e se Esconde novamente. Seu teste de Furtividade resulta em 21, não o bastante para se esconder do dragão – mas sua característica Talento Confiável aumenta o resultado para 24, que é o bastante.



**Figura 20**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Bor (guerreiro)                 | M'kayla (guerreira)             |
| Etaoin (guerreiro/<br>guardião) | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) |
| Hrothulf (bárbaro)              | Dragão negro/filhote            |
- Terra pantanosa  
(terreno difícil)  
 Água do pântano  
(terreno difícil, 1 m de  
profundidade ou mais)

O intrépido Hrothulf entra na água lamacenta que bate em sua cintura para tentar engajar em combate corpo a corpo com o monstro. Brandindo o martelo de guerra com as duas mãos, ele ataca uma, duas, três vezes (usando a ação bônus do Frenesi) e rola 28, 19 e 25, causando 11, 15 e 9 pontos de dano contundente. Os 9 pontos do último ataque vêm de uma rolagem de 2 no dado de dano; ele usa o talento Ataques Selvagens para rolar o dado novamente e obtém um 4, aumentando o dano para 11.

“*Aesthe prehende*”, rosna o dragão. Uma grande onda se avoluma da caverna e quebra sobre os cinco Companheiros. Cada um deve fazer uma salvaguarda de Força. Bor resiste com facilidade, rolando 25. Etaoin rola um 11, Hrothulf um 19, M’kayla um 16 e o pobre Três Queijos, que tem –1 como modificador da salvaguarda de Força, rola apenas 9. A onda derruba Etaoin e Três Queijos, e a correnteza os puxa para baixo d’água. Como nenhum deles teve chance de inspirar e segurar o fôlego antes de serem pegos pela correnteza, cada um tem duas rodadas para colocar a cabeça fora d’água antes de se afogar (“Asfixia”, *Player’s Handbook: Livro do Jogador*, capítulo 8). Etaoin poderia usar sua característica Indomável e transformar a falha em um sucesso, mas resolve guardar para uma ocasião mais importante.

M’kayla está resoluta, mesmo com o azar da rodada anterior, e continua aplicando a penalidade do talento Mestre-Atirador nas jogadas de ataque. Disparando três flechas, ela rola um 9 – inacreditável! –, um 17 e um 26. O dragão desvia do primeiro disparo sem esforço, o segundo falha em penetrar suas escamas, mas o terceiro consegue, causando 19 pontos de dano. M’kayla decide continuar atrás do cipreste.

Com um grande bater das asas, Mundirostrix se lança no ar. Quando faz isso, Bor e Hrothulf precisam fazer, cada um, uma salvaguarda de Destreza. Bor falha rolando um 14; Hrothulf, cujo Sentido de Perigo garante vantagem na rolagem, tira um 17 e falha. Bor sofre 12 pontos de dano contundente; Hrothulf, em Fúria, sofre apenas 6, e ambos ficam caídos. O berserker, em seu turno, usa a característica Retaliação para fazer um ataque contra o dragão como reação. Atacando com desvantagem, ele rola 19, apenas o suficiente para acertar, e causa mais 10 pontos de dano ao monstro. Enquanto o dragão levanta voo, Bor, também rolando com desvantagem, faz um ataque de oportunidade (Hrothulf não pode fazer o mesmo pois já

usou sua reação no ataque da Retaliação) e rola 22, causando 11 pontos de dano. Mundirostrix sobe 6 metros e recua 3 metros para dentro da caverna.

Se o dragão terrivelmente ferido não tivesse filhotes para proteger, estaria tentando fugir. Em vez disso, ele volta a ficar pouco acima da superfície da água e lança um jato de ácido concentrado sobre Hrothulf, Etaoin e Três Queijos. Para resistir ao dano, cada um deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza. Hrothulf, mesmo com a vantagem oferecida pelo Sentido de Perigo, rola 16 e sofre 56 pontos de dano ácido, que não são reduzidos pela Fúria; ele fica moderadamente ferido. Etaoin rola 23, é bem-sucedido, sofre 28 pontos de dano e fica levemente ferido; Três Queijos rola 21, é bem-sucedido e não sofre dano graças à sua Evasão. Depois de usar o Sopro Ácido, Mundirostrix sobe 6 metros no ar novamente.

Os filhotes do dragão negro enfim surgem da água. Os filhotes 1 e 2 aparecem e cospem ácido em Bor, que deve fazer uma salvaguarda de Destreza contra cada ataque. O guerreiro é bem-sucedido em ambas, com rolagens de 12 e 18, mas ainda sofre um total de 14 pontos de dano ácido; ele agora fica levemente ferido. Os filhotes 3, 4, 5 e 6 miram o Sopro Ácido contra o bárbaro, que faz as quatro salvaguardas com vantagem e rola 21, 19, 13 e 20, todas bem-sucedidas. Ele sofre 11, 12, 11 e 16 pontos de dano dos jatos corrosivos. Seu corpo sofre com ferimentos e queimaduras severas. Depois de atacar, os filhotes voltam para baixo da água turva, ficando totalmente obscurecidos (figura 21).

### **3<sup>A</sup> RODADA**

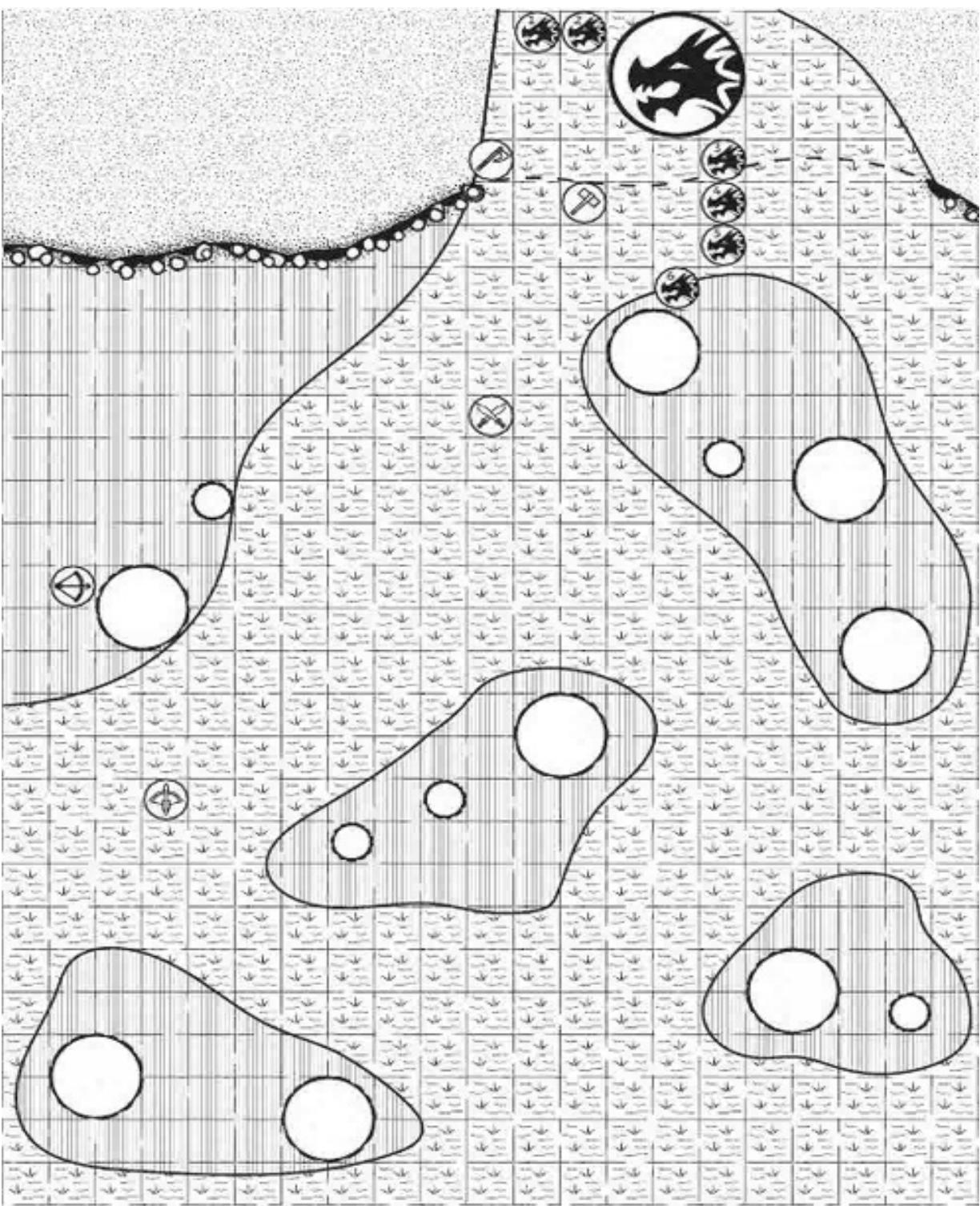
Etaoin gasta metade dos seus 12 metros de deslocamento para se levantar, portanto, não corre mais o risco de se afogar. Sendo um guardião Caçador com a característica Destruidor de Hordas, é especializado em lidar com oponentes mais fracos e numerosos aglomerados. Por isso, com o surgimento dos filhotes, Mundirostrix deixa de ser sua prioridade. Como ainda está segurando o arco, ele encerra *marca do predador*, usa uma ação bônus para conjurar *saraivada de espinhos* e dispara contra o filhote 4 – jogando com desvantagem, uma vez que o alvo está submerso e, portanto, em um lugar onde ele não o consegue ver. Ele rola um 1 natural. Balançando a cabeça, ainda sem acreditar, faz a segunda jogada de ataque e obtém um resultado muito melhor: 23 – ao que o filhote 4 é atingido e sofre

11 pontos de dano, a magia é descarregada, e os filhotes 3, 4 e 5 precisam fazer uma salvaguarda de Destreza com CD 14. O filhote 3 é bem-sucedido com uma rolagem de 25, sofrendo apenas 3 pontos de dano perfurante. Os filhotes 4 e 5 falham, com rolagens de 5 e 11; cada um sofre 6 pontos de dano. Depois, graças a Destruidor de Hordas, Etaoin pode fazer um ataque gratuito contra uma criatura adjacente, que usa contra o filhote 3. Jogando com desvantagem, ele rola um 16. A flecha não penetra o couro do filhote. Etaoin usa o restante de seu deslocamento para avançar mais 3 metros para o leste e sai da linha formada entre Hrothulf e Três Queijos, chegando a uma ilha com uma boa cobertura oferecida pelas árvores. Depois, usa o Surto de Ação e Corre para trás da cobertura, mais 3 metros ilha adentro.

Bor usa metade de seu deslocamento para se levantar, mas fica apenas com pouco mais de 3 metros disponíveis para se mover – menos do que precisa para alcançar qualquer um dos filhotes em combate corpo a corpo, e o anão não tem como atacar o dragão no ar. Ele usa sua ação para Correr até os filhotes 1 e 2 (que, embora estejam sob as águas turvas, não usaram a ação Esconder-se, de forma que os Companheiros são capazes de inferir suas posições através das ondulações que produzem na água) e depois usa Surto de Ação para Atacar. Brandindo o machado de batalha com desvantagem para atacar o filhote 1, consegue um resultado de 23, acertando e causando 9 pontos de dano cortante. “Gostou disso, né?”, pergunta o anão. “Tem mais de onde veio!”. Ele ataca com o machado mais duas vezes, rolando primeiro um 14 – uma falha – e depois 29, que causa mais 8 pontos de dano. O filhote fica moderadamente ferido.

Três Queijos usa metade de seus 13,5 metros de deslocamento para se levantar, mas isso não basta para tirá-lo da água. Colocar a cabeça para fora d’água exigiria o gasto de mais 30 centímetros de deslocamento – mais 30 centímetros pelo fato de que ele está nadando, e não andando; ele fica com 6,1 metros de deslocamento restantes. Não corre mais o risco de se afogar – por enquanto –, mas precisará de 7,5 metros de deslocamento (4,5 nadando, 3 andando) para alcançar a ilha mais próxima. Correr lhe daria outros 13,5 metros de deslocamento, de forma que conseguiria chegar até atrás de qualquer um dos dois pequenos ciprestes. Usando Ação Ardilosa para Correr como ação bônus, o ladino nada até a margem; usando o restante de seu deslocamento, esforça-se para alcançar a pequena árvore no centro da ilha, perto de uma árvore bem maior (ter acesso fácil a uma cobertura

completa será crucial quando o dragão se aproximar). Por fim, como seus gritos certamente denunciaram sua posição quando ele foi levado pela água, Três Queijos usa sua ação para Esconder-se, e tem o resultado inicial de 22 aumentado para 24 pela característica Talento Confiável. Ele fica seguro e fora da vista do dragão.



**Figura 21**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Bor (guerreiro)                 | M'kayla (guerreira)             |
| Etaoin (guerreiro/<br>guardião) | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) |
| Hrothulf (bárbaro)              | Dragão negro/filhote            |
- Terra pantanosa  
(terreno difícil)
- Água do pântano  
(terreno difícil, 1 m de  
profundidade ou mais)

Ou será que não? Mundirostrix usa uma ação lendária para Detectar, tentando farejar o pequenino. O monstro rola 24 em seu teste de Sabedoria (Percepção) e gira a cabeça, olhando diretamente para Três Queijos, que solta um lamento desanimado.

Depois de sofrer 106 pontos de dano ácido em uma única rodada, a decisão tática correta para a maioria dos personagens seria recuar. Hrothulf, no entanto, é um bárbaro com Fúria Implacável, o que o torna capaz de continuar lutando por uma ou duas rodadas adicionais depois de sofrer dano que o deixaria inconsciente. Sua vida ainda não está por um fio – está quase, mas jogar de bárbaro é avaliar a relação de risco e recompensa constantemente (além do mais, o jogador está decidido que um Berserker em Frenesi jamais recuaria e pronto). Decisões de interpretação como essa são válidas, mas esteja ciente das possíveis consequências!). Em vez de se afastar, Hrothulf, rugindo de dor, levanta-se, avança pela água até o filhote 6 e desce o martelo de guerra no ponto em que a criatura está fazendo a água mexer. Mesmo com desvantagem, ele ainda consegue um 24, causando 11 de dano. Bate uma segunda vez e rola 12, errando completamente. Com a ação bônus, ele faz um terceiro ataque e rola 14, sem causar dano mais uma vez. O filhote 6 fica moderadamente ferido.

“*Tenebrae effundatur*”, ressoa Mundirostrix. Uma escuridão espessa como tinta começa a borbulhar para fora do pântano, formando uma nuvem ao redor dele (e de Bor, de Hrothulf e de alguns de seus filhotes) que nenhuma luz consegue penetrar. Os combatentes estão praticamente cegos – mesmo Bor, que tem visão no escuro –, mas Mundirostrix tem 18 metros e seus filhotes têm 3 metros de percepção às cegas.

Agora que M’kayla sabe que há outros alvos em campo além de Mundirostrix, ela usa sua característica Magic Arrow para encantar todos os seus disparos caso decida usá-los para algum outro efeito. Sua visão do dragão foi completamente engolida pela escuridão, então, ela se aproxima da ação para tentar enxergar melhor. Ela consegue ver os filhotes 5 e 6 remexendo na água fora da esfera de sombras, então concentra a atenção neles por um momento. Embora não possa vê-los através da água, também não pode ser vista por eles, já que está bem longe do alcance da percepção às cegas dos filhotes. Portanto, vantagem e desvantagem se anulam. Ainda aplicando a penalidade de Metre-Atirador, ela dispara contra o filhote 6,

rola 18, acerta e causa 16 pontos de dano. Depois, dispara mais uma vez e rola 24, causando mais 17 de dano. Uma mancha escura de sangue aparece na água turva do pântano, ao redor do corpo do filhote. Usando seu terceiro disparo contra o filhote 5, ela rola 12 e erra completamente. Com a ação bônus, usa a característica Curving Shot e redireciona o disparo contra Mundirostrix; infelizmente, precisa rolar o ataque com desvantagem e obtém apenas 14. A flecha atinge o dragão completamente sem força e não causa dano algum. Usando o Surto de Ação, ela faz a ação Atacar mais uma vez. Sua primeira jogada de ataque contra o filhote 5 resulta em 16, e a flecha é defletida pelas escamas da criatura; a segunda jogada é um 10, uma falha completa; a terceira, porém, acerta com 18 e causa 22 pontos de dano. O filhote 5 fica gravemente ferido.

Mundirostrix ruge, e todos os aventureiros com exceção de Hrothulf (com Fúria Inconsciente, nada pode amedrontá-lo) devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria com CD 16 para não ficarem amedrontados. Bor falha com 15, Etaoin falha com 12, M'kayla é bem-sucedida com 18. Três Queijos, que tem vantagem na salvaguarda por causa da característica Corajoso, de pequenino, é bem-sucedido rolando 23. Tendo aprendido através de pesquisas que a Presença Aterradora é um grande perigo durante combate com dragões, tanto Bor quanto Etaoin usam a característica Indomável para testar a salvaguarda novamente. Bor melhora seu resultado para um 20, superando a onda inicial de medo, mas Etaoin rola outro 12. Em seguida, Mundirostrix mergulha na direção de Hrothulf e ataca. Com vantagem, o dragão rola 28, e sua mordida causa 25 pontos de dano perfurante (dos quais o bárbaro sofre 12) e 2 pontos de dano ácido (que não são reduzidos). Usando a Retaliação, que não exige que o bárbaro consiga ver seu oponente, Hrothulf contra-ataca como reação. No entanto, ele precisa fazer a jogada com desvantagem, e o resultado de 18 não é bom o suficiente para atingir o dragão. Em seguida, Mundirostrix ataca duas vezes com as garras, rolando 17 e 22. Os ataques causam 11 e 10 pontos de dano cortante (que são reduzidos para 5 e 5). Depois de atacar, o dragão sobre 4,5 metros no ar.

Todos os filhotes usaram o Sopro Ácido na última rodada; apenas o filhote 1 pode usar de novo, depois de rolar 6 no dado de recarga. Ele mira o jato de ácido em Bor, que obtém um terrível 5 na salvaguarda de Destreza e sofre 20 pontos de dano. O filhote 2 ataca o anão com vantagem – por ser

capaz de enxergar através da escuridão mágica –, rola 15 na jogada e não consegue morder através da cota de malha do guerreiro. Os filhotes 3, 4 e 5, nascidos com um instinto malicioso, farejam o sangue e a carne corroída de Hrothulf e avançam sobre ele. O filhote 3 rola 23 no ataque, causando 5 pontos de dano perfurante (o bárbaro sofre 2) e 3 pontos de dano ácido. O filhote 4 rola 18 no ataque, causando 9 pontos de dano perfurante (o bárbaro sofre 4) e 3 pontos de dano ácido. O filhote 5 rola 20 (total) no ataque, causando 7 pontos de dano perfurante (o bárbaro sofre 3) e 3 pontos de dano ácido. O resistente Hrothulf fica com apenas 7 PV.

Por fim, Mundirostrix, furioso, usa sua ação lendária para acertar o bárbaro com a cauda. Atacando com vantagem, o dragão obtém um 30 no ataque e esmaga o alvo causando 19 pontos de dano; Hrothulf sofre 9 pontos – mas, graças à Fúria Implacável e uma rolagem de 19 na salvaguarda de Constituição, em vez de cair inconsciente com 0 PV o bárbaro insiste em permanecer de pé com 1 PV (figura 22)!

#### **4<sup>A</sup> RODADA**

Etaoin precisa lidar com esses filhotes antes que eles derrubem Hrothulf. Infelizmente, sua magia mais adequada para situações como essa, *saraivada de espinhos*, pode acabar matando o companheiro que ele está tentando proteger. Em vez disso, Etaoin usa ao máximo sua economia de ações: gastando todo o seu deslocamento, ele sai de trás da árvore e avança na direção dos filhotes 4 e 5, larga o arco no chão (nenhuma ação necessária), saca um par de cimitarras (interação livre, graças a Especialista Ambidestro) e Ataca (por que não trocar de armas e depois se movimentar? Você vai descobrir logo). Em campo aberto, ele é distraído pela presença de Mundirostrix e tem desvantagem em todas as jogadas de ataque por estar amedrontado – apesar de não poder *ver* o dragão, o monstro ainda está em sua *linha de visão*. Mas isso não faz muita diferença, porque ele não pode ver os filhotes através da água turva, então, já teria desvantagem nas jogadas de ataque de um jeito ou de outro. Atacando o filhote 5 com sua lâmina principal, ele obtém um 20 (total) na rolagem e causa 10 pontos de dano, derrotando a criatura. Imediatamente depois, ele usa Destruidor de Hordas para fazer um ataque adicional contra o filhote 4, mas rola apenas 14: sua lâmina simplesmente resvala nas escamas do pequeno dragão.

Usando sua ação bônus para atacar com a mão inábil, ele rola 18 e acerta, causando 10 pontos de dano. Por fim, ataca uma última vez com a lâmina principal, rola um 1 natural e suspira. Ainda assim, o filhote 4 fica gravemente ferido. Etaoin testa a salvaguarda de Sabedoria novamente no fim de seu turno, rola um 19 e consegue se livrar do medo.

De dentro da caverna, Mundirostrix usa outra ação lendária para acertar Hrothulf com a cauda mais uma vez. Com vantagem na jogada, ele rola 22 e causa 18 pontos de dano. Hrothulf precisa fazer outra salvaguarda de Constituição para permanecer consciente, desta vez com CD 15; ele rola apenas 10 e finalmente tomba.

Bor encara a escuridão e continua atacando o filhote 1. Sua primeira jogada de ataque – com desvantagem – resulta em 21, causando 11 pontos de dano. A segunda resulta em 19, causando mais 11 pontos. O filhote cai, sem vida. “Certo”, provoca Bor, voltando-se para o filhote 2, “agora é a sua vez, pivete!”. Com o terceiro ataque, ele obtém um 20 (total) e causa 10 pontos de dano, deixando a criatura moderadamente ferida.

Mundirostrix, cheio de raiva, usa sua terceira e última ação lendária para atacar Bor com a cauda, mas sua jogada é pífia: apenas 13. O anão corpulento nem se abala.

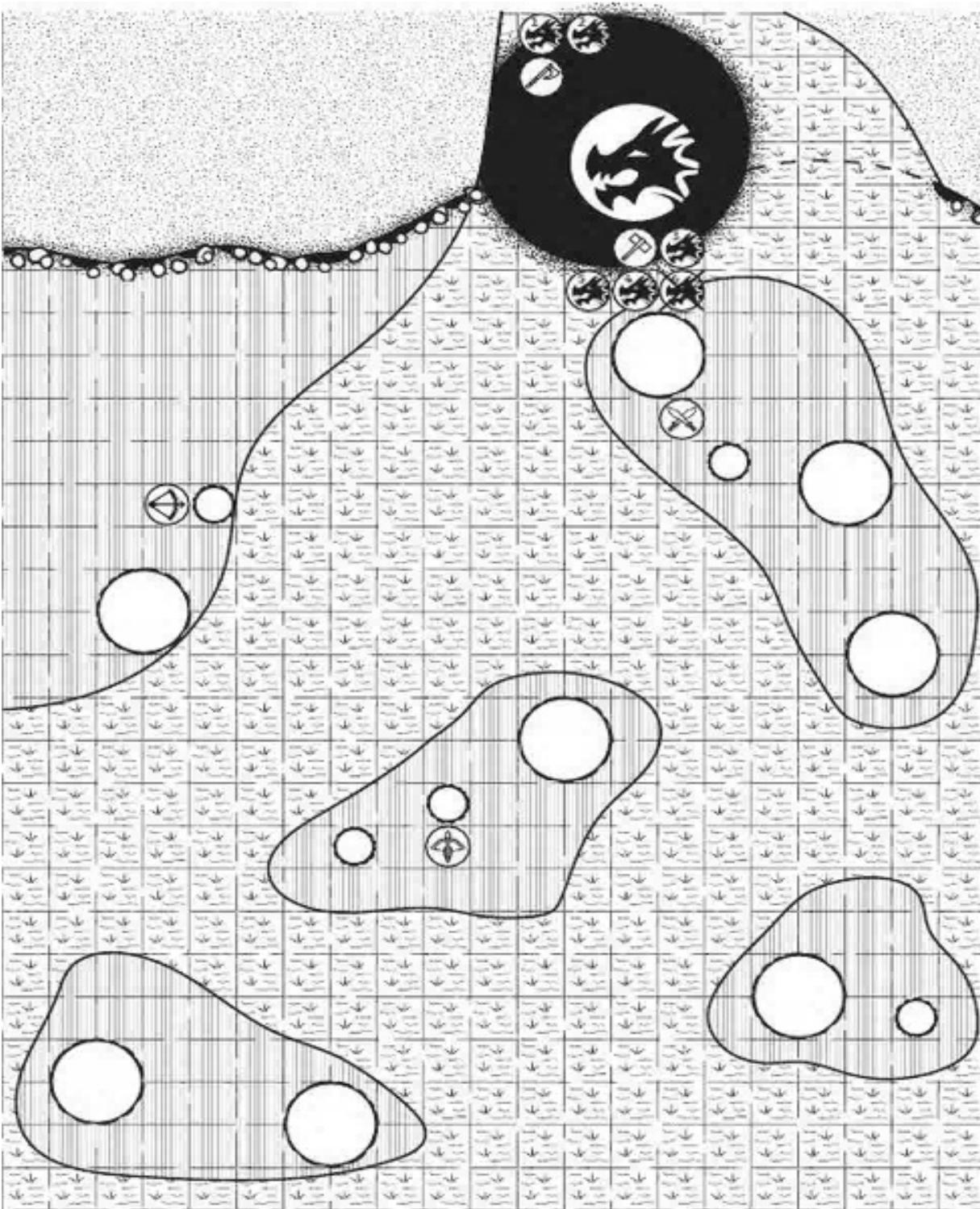
Três Queijos se recompõe, respira fundo, sai para o meio da neblina e usa Ação Ardilosa para Esconder-se, rolando um péssimo (para os padrões dele) 17. Por sorte, mais uma vez, seu Talento Confiável aumenta o resultado para 24, e Mundirostrix está sem ações lendárias para Detectá-lo mais uma vez. Ele está no alcance máximo de sua besta de mão e não consegue ver o dragão, mas o dragão também não consegue vê-lo, então, vantagem e desvantagem se anulam. Mirando cuidadosamente, Três Queijos rola 26 no ataque. O virote perfura o couro do alvo – mas, como nenhum dos aliados do ladino está a menos de 1,5 metro do monstro voador, o Ataque Furtivo não se aplica; Mundirostrix sofre apenas 5 pontos de dano perfurante. Três Queijos volta para seu lugar atrás da árvore, de onde tem uma visão melhor da que teria se ficasse atrás da árvore maior.

Hrothulf faz uma salvaguarda contra morte e é bem-sucedido com um resultado de 15.

Outra grande onda sai da caverna do dragão. Bor rola 18 na salvaguarda de Força e se mantém firme, assim como Etaoin, que rola 17. M’kayla, no entanto, rola apenas 11. A batalha avançou até um ponto que justifica que

ela use a característica Indomável para refazer o teste – o segundo resultado, 8, é ainda pior, e ela é arrastada pela água malcheirosa e fica caída. Enquanto isso, Três Queijos rola 13 e sofre o mesmo destino pela segunda vez.

M’kayla, destemida e inabalável, usa metade de seu deslocamento para ficar de pé na água que bate em sua cintura, saca o arco e usa Seeking Arrow no ataque contra Mundirostrix. O dragão deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza com CD 14 e rola apenas 10, mas sua Resistência Lendária permite transformar a falha em um sucesso. A flecha causa apenas 6 pontos de dano, e M’kayla precisa escutar com atenção para saber em que ponto dentro da nuvem de escuridão ela precisa mirar seus próximos disparos. Ela toma uma decisão de abordagem de que *não aplicará* a penalidade de Mestre-Atirador quando estiver atacando com desvantagem (embora ela saiba onde o dragão está, ainda não consegue *vôlo*), portanto, jogará contra a Classe de Armadura padrão do dragão e causará dano normal. Na segunda jogada de ataque, ela rola 16 e não consegue ferir o alvo. Ela decide usar sua ação bônus e acionar a característica Curving Shot, redirecionando a flecha contra o filhote 4. Ela rola o ataque novamente e obtém 25, um tiro certeiro, matando o filhote ao lhe causar 12 pontos de dano. Na terceira jogada de ataque, ela rola 16 novamente; não há nada que ela possa fazer com relação a esse resultado.



**Figura 22**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |  |                                 |  |                                 |  |  |
|--|---------------------------------|--|---------------------------------|--|--|
|  | Bor (guerreiro)                 |  | M'kayla (guerreira)             |  | Terra pantanosa<br>(terreno difícil)                                 |
|  | Etaoin (guerreiro/<br>guardião) |  | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) |  | Água do pântano<br>(terreno difícil, 1 m de<br>profundidade ou mais) |
|  | Hrothulf (bárbaro)              |  | Dragão negro/filhote            |  |  |

Mundirostrix, enfurecido por ver toda sua prole sendo abatida, mergulha contra Bor e o ataca com as garras, com vantagem. Ele rola 26 e 27, causando 11 e 15 pontos de dano. Depois, ele se afasta do anão (que não pode vê-lo e, portanto, não pode fazer um ataque de oportunidade), vai na direção de Etaoin, faz um ataque de mordida – sem a vantagem, já que precisa esticar o pescoço para fora da nuvem de escuridão – e rola 29. Seus dentes causam 22 pontos de dano perfurante, e sua saliva causa 3 pontos de dano ácido. Tanto Bor quanto Etaoin ficam moderadamente feridos. Depois de atacar, Mundirostrix recua para a esfera de escuridão.

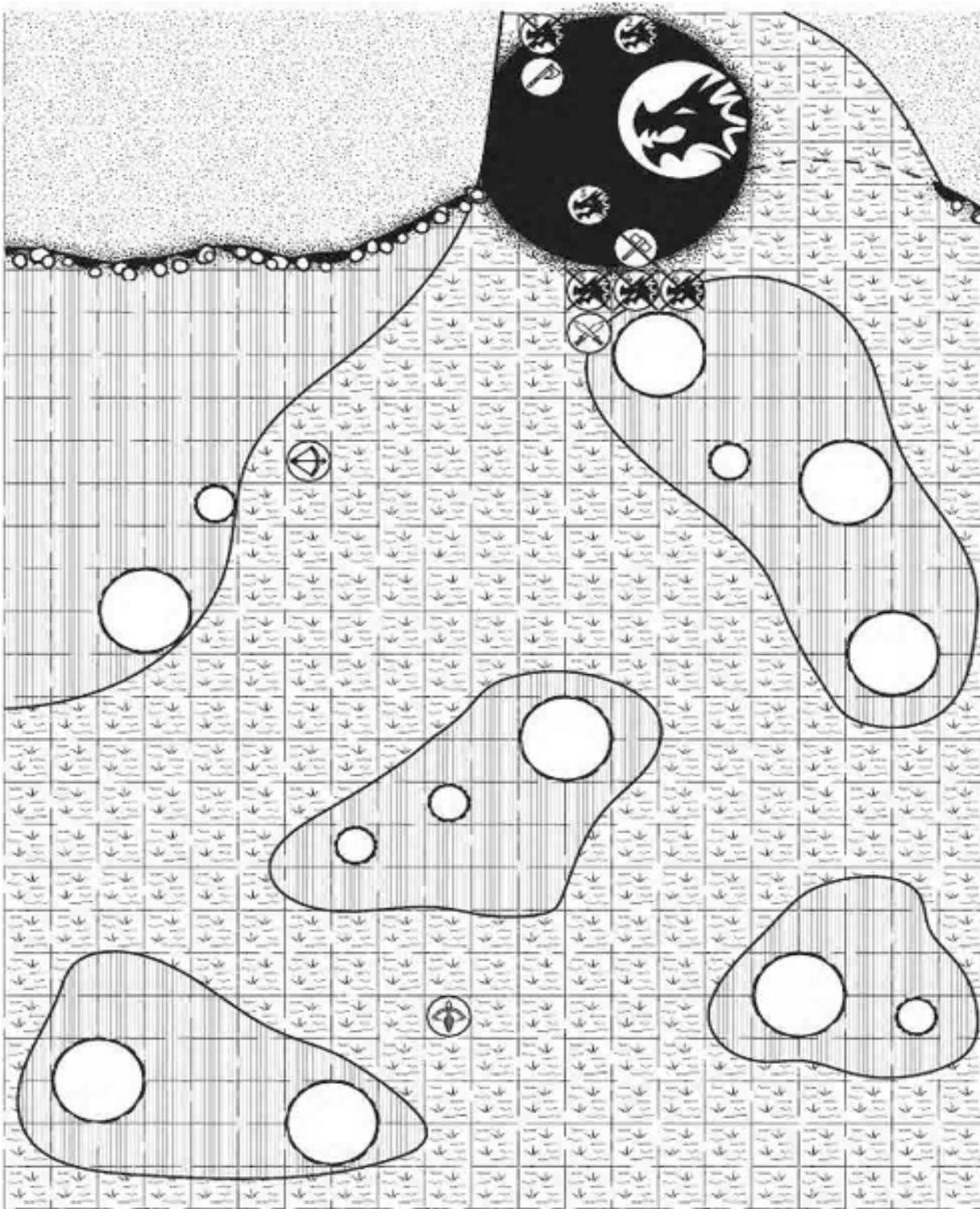
Os filhotes 2 e 3 recuperam o uso do Sopro Ácido e, respectivamente, atacam Bor e Etaoin com ele. Ambos falham na salvaguarda de Destreza: Bor rola 5 e Etaoin rola o terceiro 1 natural da noite. Bor sofre 24 pontos de dano ácido; Etaoin sofre 25 pontos e fica gravemente ferido. Os filhotes mergulham novamente e saem nadando para tentar enganar seus oponentes.

## **5<sup>A</sup> RODADA**

Etaoin tem apenas 46 PV sobrando e usa Retomar o Fôlego como ação bônus para recuperar 20. Em seguida, em vez de avançar para dentro da nuvem de escuridão, larga as cimitarras no chão e pega o arco de volta (por isso ele esperou para trocar de armas! Além disso, ele larga as armas em vez de guardá-las para não gastar sua interação livre e depois precisar usar uma ação para recuperar o arco). Ele ouve o filhote 3 se mexendo, dispara contra ele com desvantagem no ataque e rola um 20 (total). A flecha causa 11 pontos de dano. Infelizmente, embora Mundirostrix esteja em um espaço vizinho, também está 3 metros acima no ar e, portanto, a mais de 1,5 metro do filhote, de forma que Etaoin não pode se aproveitar da característica Destruidor de Hordas para fazer um ataque adicional contra ele. Fazendo um segundo ataque contra o filhote 3 – ainda com desvantagem –, ele rola 22 na jogada e causa mais 10 pontos de dano. O filhote fica gravemente ferido.

Embora não tenha sofrido tanto dano quanto Etaoin, Bor foi reduzido a menos da metade de seus PV máximos e também usa Retomar o Fôlego, recuperando 21 PV. Perseguindo o filhote 2, o anão brande o machado com a escuridão impondo desvantagem em seus ataques. Ele rola 13 no primeiro, que erra, e um 20 (total) no segundo ataque, que causa 12 pontos

de dano e deixa o filhote 2 gravemente ferido. Tentando um terceiro e último ataque contra o filhote, Bor rola 22 e acerta, causando mais 9 pontos de dano – não o bastante para acabar com a criatura, mas passa bem perto.



**Figura 23**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Bor (guerreiro)                 | M'kayla (guerreira)             |
| Etaoin (guerreiro/<br>guardião) | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) |
| Hrothulf (bárbaro)              | Dragão negro/filhote            |
- Terra pantanosa  
(terreno difícil)
- Água do pântano  
(terreno difícil, 1 m de  
profundidade ou mais)

Com vantagem, o furioso Mundirostrix ataca Bor com a cauda e rola um 20 natural. O impacto causa 20 pontos de dano contundente ao guerreiro. “Desce aqui e luta direito, sua lagartixa crescida!”, cospe o anão.

Mais uma vez, Três Queijos precisa usar metade de seu movimento para se livrar da condição caído e mais 60 centímetros para alcançar a superfície e respirar, o que o deixa com apenas mais 6 metros de deslocamento. Seja para nadar até a ilha ao norte ou até a que está a sudeste dele, são necessários 7,5 metros de deslocamento para alcançar uma das margens, portanto, não resta escolha senão utilizar Ação Ardilosa para Correr. Voltando à sua posição anterior atrás do cipreste menor, ele precisa decidir se vai Atacar com desvantagem ou se vai tentar se Esconder mais uma vez. A essa distância, se não se esconder não terá nenhuma maneira de atacar *sem* desvantagem: sua besta de mão simplesmente não tem o alcance necessário. Preparar uma ação de Ataque e esperar por condições mais favoráveis também não traria nenhum benefício; as condições não parecem estar prestes a melhorar. Escolhendo fazer o que faz de melhor, Três Queijos usa a ação Esconder-se e rola 28 no teste de Furtividade.

Normalmente, Mundirostrix tentaria Detectar o ladino imediatamente, mas o dragão está irado pela perda de seus filhotes e resolve usar outra ação lendária para atacar Bor com a cauda mais uma vez – ainda com vantagem. Ele rola 26 na jogada e causa 21 pontos de dano. Bor fica surrado, ferido, queimado e ensanguentado.

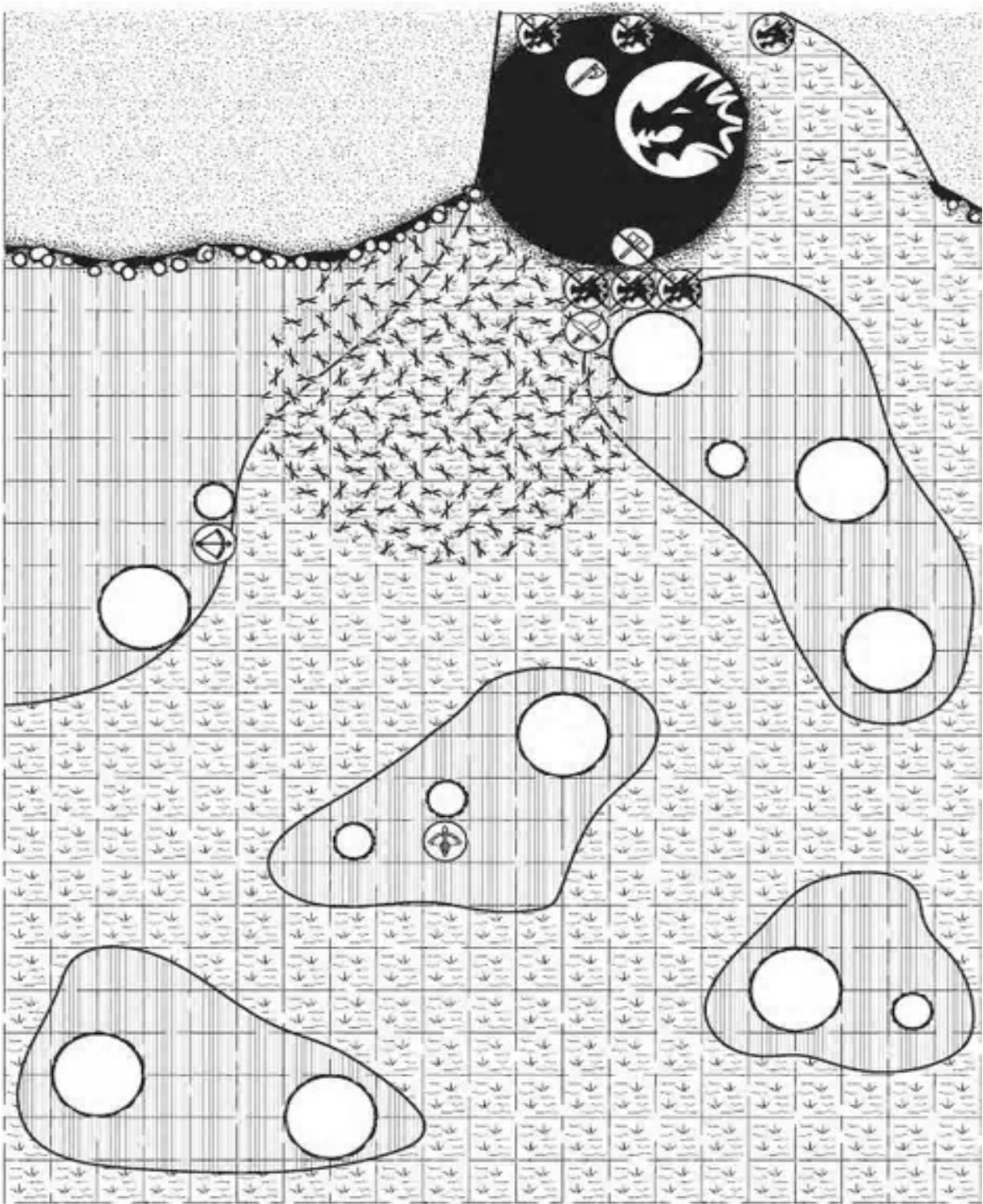
Hrothulf faz sua segunda salvaguarda contra morte e rola 10. Já são dois sucessos.

O dragão golpeia Bor com a cauda *novamente*, rolando outro 26 na jogada e causando mais 14 pontos de dano.

“*Mordeant Muscae*”, rosna o dragão, e um enxame de moscas picadoras surge aparentemente do nada, aumentando e envolvendo tanto Etaoin quanto M’kayla. Cada um deles deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição para resistir às picadas dos insetos. M’kayla falha, com um resultado de 10, e sofre 12 pontos de dano perfurante. Etaoin, com um resultado de 26, é bem-sucedido e sofre apenas 6 pontos de dano.

M’kayla repete as ações da última rodada, e começa usando a característica Seeking Arrow para atacar Mundirostrix. Dessa vez, o dragão

é bem-sucedido na salvaguarda de Destreza com um 17 e sofre apenas 6 pontos de dano. Nos dois ataques seguintes, feitos com desvantagem, M'kayla rola um 23 e um 1 natural. O acerto causa 11 de dano ao dragão. Com a ação bônus, a arqueira usa Curving Shot, redirecionando o disparo perdido contra o filhote 2 – Bor precisa mais de ajuda do que Etaoin – e rola 22 no ataque. A flecha causa 6 pontos de dano, matando o filhote. Querendo evitar mais picadas, M'kayla recua para se afastar do enxame, vai até a margem e fica atrás de uma árvore buscando cobertura.



**Figura 24**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |                                 |                                 |  |
|---------------------------------|---------------------------------|--|
| Bor (guerreiro)                 | M'kayla (guerreira)             | Terra pantanosa (terreno difícil)                              |
| Etaoin (guerreiro/<br>guardião) | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) | Água do pântano (terreno difícil, 1 m de profundidade ou mais) |
| Hrothulf (bárbaro)              | Dragão negro/filhote            |  |

Mundirostrix, demonstrando que o anão deveria ter mais cuidado com o que deseja, mergulha sobre o Campeão e descarrega toda sua fúria sobre ele na forma de presas e garras. Ele rola 27 no ataque com a mordida e 26 e 15 nos ataques com as garras, causando 14 pontos de dano perfurante e 7 de dano ácido com as presas mais 11 pontos de dano perfurante com as garras. Bor fica com apenas 8 pontos de vida.

O filhote 3, gravemente ferido, nada para longe e se Esconde sob a água represada, rolando 12 no teste de Furtividade (figura 24).

## **6<sup>A</sup> RODADA**

A Percepção passiva de Etaoin é mais que suficiente para avistar o filhote 3. Ele faz um disparo, rolando com desvantagem – o alvo ainda está submerso, no fim das contas. Com uma rolagem de 20 (total), o ataque acerta e causa 9 pontos de dano. O elfo faz outro disparo logo em seguida, rola 24 e causa mais 12 de dano. O último dos filhotes de Mundirostrix morre por causa dos ferimentos, e o dragão emite um rugido de angústia capaz de fazer a terra tremer. Etaoin se afasta do enxame, recuando para trás do grande cipreste.

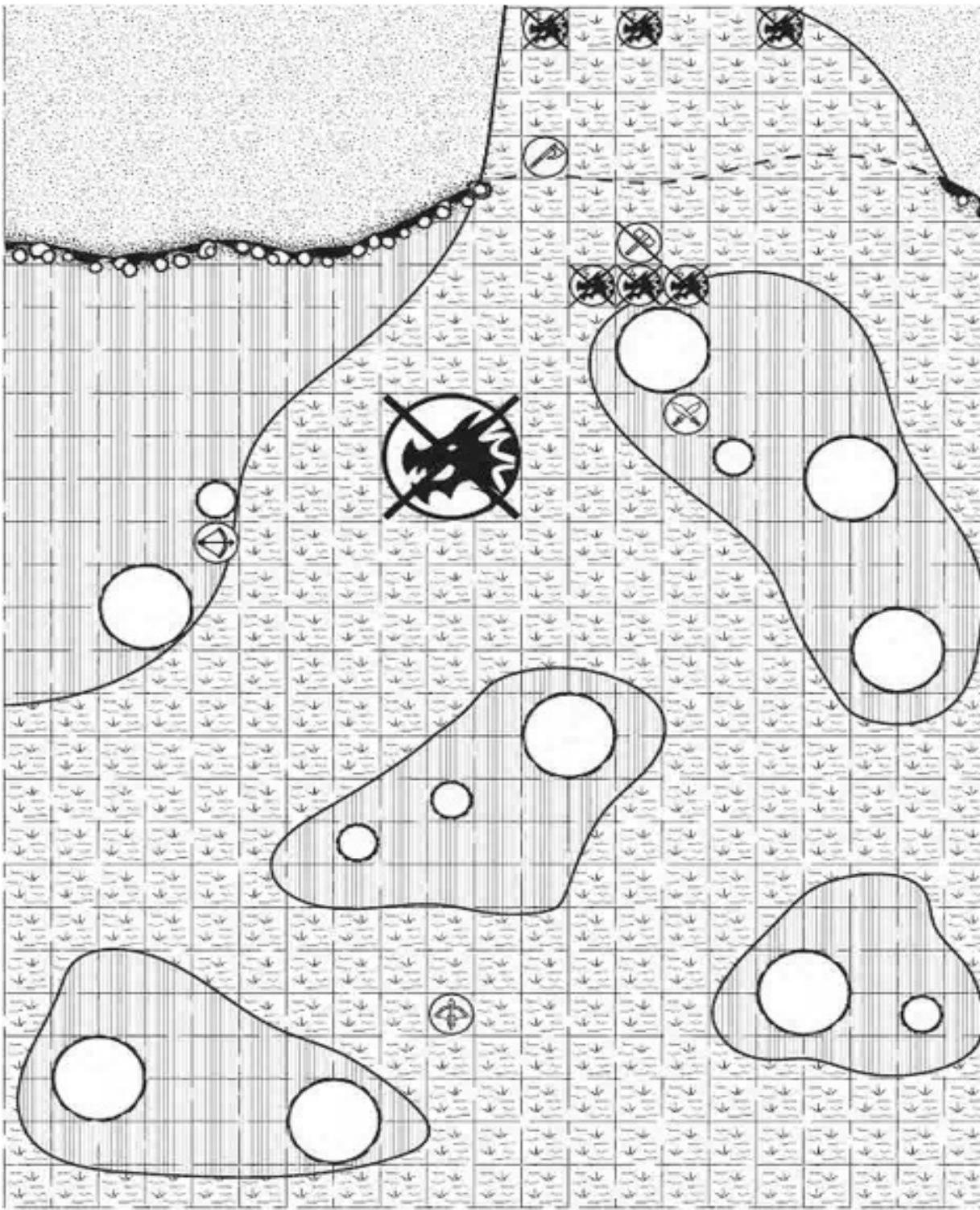
Sem mais filhotes para proteger, o dragão bate as asas e levanta voo. Bor faz uma salvaguarda de Destreza e falha, com um resultado de 16. Sabendo que essa falha provavelmente será seu fim, o anão gasta o último uso da característica Indomável e refaz a salvaguarda; o novo resultado total é um 20, um sucesso. Poupado do ataque de oportunidade pela escuridão, Mundirostrix voa através do pântano.

“Isso mesmo!”, grita Bor, olhando inutilmente em várias direções enquanto cambaleia pela água. “É melhor você fugir!”. Ele então usa a ação Esquivar, para o caso de o dragão voltar.

Calmamente, Três Queijos usa sua Ação Artilosa para Esconder-se e rola 27 no teste de Furtividade, misturando-se à neblina. Ele ataca quando Mundirostrix passa voando através de seu campo de visão, mesmo que não consiga usar o Ataque Furtivo: parte de ser um escaramuçador é causar o máximo de dano possível, sempre que puder. Vantagem (atacante invisível) e desvantagem (alcance máximo da arma) se cancelam, o ladino rola 27 na jogada de ataque e causa 7 pontos de dano.

Hrothulf faz a terceira salvaguarda contra morte, rolando 17. A hora dele ainda não chegou.

Para ter cobertura durante a fuga – e como um ato final de despeito –, Mundirostrix convoca as águas do pântano uma última vez. Etaoin rola 22 e se mantém firme, mas tanto Bor quanto M’kayla e Três Queijos, contrariando *todas* as expectativas, rolam 14 e falham. Três Queijos fica caído e é jogado de volta na água; Bor, que já estava na água, simplesmente afunda. M’kayla, que já cansou disso tudo, usa a característica Indomável para rolar a salvaguarda novamente e é bem-sucedida com o novo resultado de 16.



**Figura 25**

Escala: um quadrado  
= 1,5 m

- |                                 |                                 |  |
|---------------------------------|---------------------------------|--|
| Bor (guerreiro)                 | M'kayla (guerreira)             | Terra pantanosa<br>(terreno difícil)                                 |
| Etaoin (guerreiro/<br>guardião) | Jack "Três Queijos"<br>(ladino) | Água do pântano<br>(terreno difícil, 1 m de<br>profundidade ou mais) |
| Hrothulf (bárbaro)              | Dragão negro/filhote            |  |

Com uma determinação inabalável, a Arqueira Arcana mais uma vez aplica a penalidade do talento Mestre-Atirador e mira contra Mundirostrix. Sua primeira jogada e ataque é um 16, e a flecha ricocheteia nas escamas da criatura. A segunda é um 10; o dragão desvia da trajetória da flecha.

A terceira jogada é um 20 natural.

Com o bônus do talento Mestre-Atirador, o acerto crítico causa 21 pontos de dano, que bastam para derrotar o dragão. Mundirostrix mergulha na água, causando poderosas ondulações. O enxame de insetos se desfaz, a esfera de escuridão na entrada da caverna se dissipia como fumaça, e a ameaça dracônica é encerrada (figura 25).

**Resultado:** Um dragão negro adulto e seis filhotes derrotados. Bor fica gravemente ferido, com 8 de seus 169 PV. Etaoin fica moderadamente ferido, com 60 de seus 124 PV. Hrothulf fica inconsciente, mas estável. M'kayla fica levemente ferida, com 112 de seus 124 PV. Três Queijos fica intacto, apesar de completamente ensopado.

Com seis filhotes ajudando um dragão negro adulto, esta batalha foi Mortal, de acordo com as orientações de construção de encontros do Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre. Além disso, o terreno favoreceu pesadamente os monstros, e as rolagens dos jogadores foram terrivelmente baixas. Com todos esses fatores, eles se saíram bem por utilizarem ao máximo suas características de classe.

O comportamento dos combatentes de linha de frente, Bor e Hrothulf, pode parecer suicida, mas eles estavam apenas fazendo seu trabalho: causar dano e, tão importante quanto, aguentar dano para poupar seus aliados. Graças à redução de dano da Fúria e à característica Fúria Implacável, Hrothulf, que tem 155 PV, conseguiu absorver mais de 200 pontos de dano. Foram 51 pontos que outra pessoa teria de aguentar – mas isso não foi necessário. Quanto a Bor, ele absorveu 182 pontos de dano; Bor e Hrothulf sofreram 80% de todo o dano causado por Mundirostrix e seus filhotes. E é exatamente isso que uma boa linha de frente deve fazer. Além disso, ainda que Bor só tenha causado 11 pontos de dano ao dragão, ele conseguiu causar 70 pontos aos filhotes – apesar de não atacar durante três das seis rodadas do encontro e de não carregar nem ao menos uma machadinha para arremessar.

*Considerando todas as flechas que M'kayla errou, parece que aplicar a penalidade do talento MestreAtirador é uma aposta ruim. E se ela não tivesse usado o talento? Pense: sem a penalidade, M'kayla precisaria apenas de um 7 natural para acertar um dragão negro adulto, uma taxa de 70% de sucesso. Em quinze jogadas de ataque, seriam dez ou onze acertos esperados; se cada flecha causasse 9 pontos de dano, teríamos um total de 90 a 99 pontos. Com a penalidade, ela precisava de um 12 natural, uma taxa de 45% de sucesso. Isso daria uns sete, talvez seis acertos. Entretanto, cada um destes acertos causaria 19 pontos de dano, totalizando algo entre 114 e 133 pontos. Além disso, o grupo de heróis teve muitas rolagens ruins, o que sempre acaba resultando em menos dano. Rolagens ruins não invalidam boas táticas.*

*É claro que heróis desse calibre normalmente estão equipados com as melhores e mais raras armas e armaduras mágicas, que tornariam a batalha mais fácil. Quando começar a acumular tesouros tão fantásticos, tenha certeza de que seu DM irá usar tudo que tiver disponível contra você e seu grupo, porque é dessa forma que ele poderá impedir que todos fiquem entediados com grandes conquistas obtidas sem muito esforço.*

Arquétipo de ladino do *Xanathar's Guide to Everything*.

Arquétipo de ladino do *Xanathar's Guide to Everything*.

Arquétipo de ladino do *Xanathar's Guide to Everything*.

Comunicação não exige uma ação. Ela também não tem nenhum efeito, a menos que o DM decida que sim.

## AGRADECIMENTOS

Primeiro e mais importante, agradeço à minha esposa, Jen Marshall, por me convidar para mestrar Dungeons & Dragons para ela e um grupo de colegas de trabalho, o que me levou a comprar os livros básicos da quinta edição de D&D e descobrir o quanto o sistema de jogo havia mudado – para melhor – desde a última vez que eu tinha jogado.

Quero agradecer também aos membros atuais e antigos desse grupo – Jen (Tola Illvidri/Ava Sarala), Ginny Barrett (Paris Camembert/Tuktuk), Kay Brown (Tilda Forgeborn/Shelley Radcliffe), Jeremy Cozad (Kukl/ Arara Aloro), Mattías Darrow (Cull Dowercap/Tobac Sigured/Mox Fulmor), Sam Luchsinger (LeGardeus Masters/Phirel Ahmaquissar), Chelsea Ball (Shava), Seaghan Brien (Thesselus Elsulmun) e Laurel Sallack Macupa (Dorris) – pelo entusiasmo e pela paciência enquanto aprendiam as regras e eu as reprendia, e especialmente a Jeremy por ser o anfitrião de nossas sessões de jogo durante três anos e meio. Estamos contando algumas histórias incríveis juntos, e espero contarmos muitas mais.

Também agradeço a meu amigo e colega DM por ajudar a configurar meu blog, *The Monsters Know What They're Doing*, e a meu primeiro DM, Julian Jackson – cuja imaginação épica eu jamais vou igualar, um defeito que aprendi a compensar através da verossimilhança obsessiva –, por trinta anos de amizade e inúmeras horas de experiência de jogo compartilhadas. Agradecimentos especiais para meu editor Jeremy Ruby-Strauss, por podar minha prolixidade e por apontar meus erros; a meus consultores escoceses, Colin Holliday, Daniel Lynagh e Lio Pressland; a Umair Kazi, da Authors Guild e a meu colega Paul Rapp, por me ajudarem a navegar pelas águas do mercado editorial pela primeira vez. Agradeço também à Wizards of the Coast pela transformação e revitalização do jogo de RPG de mesa mais popular do mundo. Por fim, uma grande saudação aos leitores do *The Monsters Know What They're Doing*, cujos comentários entusiasmados mantiveram o projeto em movimento desde 2016. Não tinha certeza se

existia uma demanda por análises táticas dos comportamentos dos monstros – vocês me mostraram não somente que essa demanda existe, mas também que estão *famintos* por elas. Obrigado por me permitirem aplacar essa ânsia.

– K. A.

## **SIGA NAS REDES SOCIAIS:**



[@editoraexcelsior](#)



[@editoraexcelsior](#)



[@edexcelsior](#)



[@editoraexcelsior](#)

---

[editoraexcelsior.com.br](#)

**Do mesmo autor de *Os monstros sabem o que estão fazendo*,  
este incrível manual traz as melhores táticas de combate  
para jogadores de Dungeons & Dragons**

No primeiro livro, *Os monstros sabem o que estão fazendo*, baseado em seu popular blog, Keith Ammann alivia o fardo de quem mestra a quinta edição de D&D, ajudando a entender as habilidades dos monstros e a desenvolver estratégias de batalha antes da sua sessão de jogo começar. Neste novo livro, ele dá aos jogadores as ferramentas de que precisam para lutar... e vencer!

Baseado na quinta edição de Dungeons & Dragons, *Viva para contar a história: táticas de combate para jogadores de Dungeons & Dragons* traz os fundamentos das batalhas de D&D: táticas de combate, ataque e muito mais, incluindo um ponto altamente necessário: como fugir!

Não há necessidade de se preocupar em criar um personagem matematicamente perfeito do zero; a sobrevivência não se trata de estatísticas, mas de comportamento! Com quatro batalhas de amostra, passo a passo e golpe a golpe, *Viva para contar a história* mostra como fazer as melhores escolhas para seus queridos personagens, para que eles possam viver para contar a epopeia que passaram em suas aventuras (que ninguém vai acreditar!), após se aposentar com riquezas acumuladas.

Fácil de usar e de aplicar, *Viva para contar a história* é uma leitura essencial para qualquer pessoa que queira jogar D&D.

**EXCELSIOR**  
BOOK ONE

Papel de combate	Curva de atributo	Classes	Posição ideal
<b>Linha de frente</b> Corpo a corpo Estático Arma Absorver dano	 For Des Con Int Sab Car	Bárbaro Druída <sup>9</sup> Guerreiro Paladino	Engajado diretamente com o grosso da força inimiga em combate corpo a corpo
<b>Atacante de assalto</b> Corpo a corpo Móvel Arma Evitar dano	 For Des Con Int Sab Car	Bárbaro Bruxo <sup>10</sup> Ladino Monge	Movendo-se, engajando com oponentes importantes quando puderem atacar e causar o máximo de dano; evitando combate corpo a corpo prolongado
<b>Escaramuçador</b> Corpo a corpo/Média distância Móvel Arma Absorver dano	 For Des Con Int Sab Car	Guardião Guerreiro <sup>11</sup> Ladino	Movendo-se, no perímetro da batalha, a uma distância da linha de frente equivalente ao deslocamento do personagem
<b>Atirador</b> Longa distância Estático Armas Evitar dano	 For Des Con Int Sab Car	Guardião Guerreiro <sup>12</sup> Ladino	Distante dos oponentes (entre 9 metros e o alcance máximo da arma), com o máximo de visão possível do campo de batalha

**Protetor** Média  
distância Estático  
Arma/Magia  
Absorver dano



Bardo  
Clérigo  
Druída  
Feiticeiro<sup>13</sup>  
Paladino

Próximo da linha de  
frente, a uma distância  
de aproximadamente  
metade do  
deslocamento do  
personagem

**Magiatirador**  
Longa distância  
Estático Magia  
Evitar dano



Bardo  
Bruxo  
Clérigo<sup>14</sup>  
Feiticeiro  
Ladino<sup>15</sup>  
Mago<sup>16</sup>

Distante dos oponentes  
(entre 9 metros e o  
alcance máximo da  
magia que tenha o  
menor alcance), atrás  
da melhor cobertura  
disponível



## CHANCE PERCENTUAL DE SUCESSO<sup>18</sup>

<b>Resultado natural necessário no d20</b>	<b>natural</b>	<b>com vantagem</b>	<b>com desvantagem</b>	<b>Equivalente ao modificador<sup>19</sup></b>
1 <sup>20</sup>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	—
2	<b>95</b>	<b>100</b>	<b>90</b>	±1
3	<b>90</b>	<b>99</b>	<b>81</b>	±2
4	<b>85</b>	<b>98</b>	<b>72</b>	±3
5	<b>80</b>	<b>96</b>	<b>64</b>	±3
6	<b>75</b>	<b>94</b>	<b>56</b>	±4
7	<b>70</b>	<b>91</b>	<b>49</b>	±4
8	65	<b>88</b>	42	±5
9	60	<b>84</b>	36	±5
10	55	<b>80</b>	30	±5
11	50	<b>75</b>	25	±5
12	45	<b>70</b>	20	±5
13	40	64	16	±5
14	35	58	12	±5
15	30	51	9	±4
16	25	44	6	±4
17	20	36	4	±3
18	15	28	2	±3
19	10	19	1	±2
20	5	10	0	±1