

S
UMÁRIO
P
REFÁCIO
4
I
N T RODU ÇÃO

5
Mundo s de Ave ntura
.....
.5

Usando Este Livro
.....
.6

Co mo Jogar
.....

6
Ave nturas
.....

7
P
ART E
1
9
C
APÍ TULO

1
:
C
RI AÇÃO

DE
P
ERSONAGE NS
.....
11

Além do 1º Nível
.....15

C
APÍ TULO

2
:
R
AÇAS
.....
17

Escolhendo uma Raça
.....17

Anão18

Elfo21

Halfling26

Huma
no
.....

29

Draconato
.....

32

Gno mo
.....

35

Me io-Elfo
.....

38

Me io-Orc
.....

40

Tiefling
.....

42
C
APÍ TU
LO

3
:
C
LASSES
.....

45

Bárbaro
.....

46

Bardo
.....

51

Bruxo

.....

56

Clérigo

.....

63

Druida

.....

71

Feiticeiro

.....

77

Guerreiro

.....

83

Ladino

.....

7

89

Mago

.....

94

Monge

.....

102

Paladino

.....

108

Patrulheiro

.....

115

C
APÍ TULO

4
:
P
PERSONALIDADES E
A
ANTECEDENTES

.....

12
3

De talhes do Pe rso nage m

.....

123

Inspiração

.....

127

Ante cede nte s

.....

.....

127

C
APÍ TULO

5
:
E
QUI PAMENTO

.....

145

Equipamento Inicial

.....

145

Riqueza

.....145

Armaduras e Escudo s

.....

146

Armas

.....

148

Equipamento de Ave nt ura.....

..... 15

0

Fe rrame ntas

.....156

Mo ntarias e Ve ículos

.....157

Co mércio de Be ns

.....159

De spe sas1

59

Bugigangas161

C
APÍ TULO

6
:
O
PÇÕES DE
P
ERSONALI ZAÇÃO

.....
165

Multiclasse
.....

165

Talento s
.....

167

P
ART E
2
173
C
APÍ TULO
7

:
U
TI LI ZANDO
H
ABI LI DADES

.....
175
Valores de Habilidade s e Mo dificado res
..... 175

Vantage m e De svantage m.....
.....175

Bô nus de Proficiência
.....175

Te ste s de Habilidade
.....176

Usando Cada Habili da
de
.....
.....177

Te ste s de Re sistê ncia
.....181

C
APÍ TULO
8
:
A
VENTURA NDO-
SE

.....
183
Te mpo
.....

183
Mo vimento
.....183

O Ambie nte
.....185

Inte ração So cial
..
.....

187

De scanso
.....188

Entre Ave nturas
.....

188
C
APÍ TULO
9
:
C
OMBATE

191
A Orde m do Co mbate
.....191

Mo vimento e Po sição
.....

192
Ação s em Combate
.....

194

Re alizando um Ataque
.....195

Co bertura
.....

198

Dano e Cura

.....

198

Co mbate M o ntado

.....

200

Co mbate Submerso

.....

200

P
ART E

3
201

C
APÍ TULO
10

:
C
ONJURAÇÃO

.....

203

O que é uma Magia?

.....

203

Co njurando uma Magia..... ..

204

C
APÍ TULO
11

:
M
AGI AS

.....

209

Lista de M agias

.....

209

De scrição de M agias

.....

215

A
P ÊN DI CE
A: C
ONDIÇÕES

291
A
P ÊN DI CE

B:

D
EU SES

DO
M
U LTIVERSO

294
A
P ÊN DI CE

C:

O
S
P
L AN OS

DE
E
XIS T ÊN CIA

301
O Plano M ate rial
.....301

Além do M ate rial
..... 302

A
P ÊN DI CE
D:
E
ST ATÍ ST ICAS

DE
C
RIATU RAS

305
A
P ÊN DI CE

E:

L
EIT U RA
I
N SPIRADO RA

313
F
ICHA

DE
P
ERSONAGEM

4 P REFÁCIO

RA UMA VEZ, HÁ MUITO, MUITO TEMPO, EM UM reino chamado Centro Oeste dos Estados Unidos e especificamente nos estados de Minnesota e Wisconsin um grupo de amigos que se reuniu para alterar a história dos jogos para sempre. Não era a intenção de eles fazer isso. Eles estavam cansados de apenas ler contos sobre mundos de magia,

monstros e aventura. Eles queriam jogar nesse mundo, ao invés de apenas observá-lo.

Então eles quiseram

inventar D

UNGEONS

& D

RAGONS

, e foi então que

iniciaram a revolução dos jogos que continua até os dias de hoje

, de mostrando duas coisas.

Primeiro, de mostrar a ingenuidade e genialidade

de eles em perceber que os jogos são o meio perfeito de

explorar mundos que não existiram de outra forma.

Praticamente todos os jogos modernos, tanto os jogados e meios digitais quando os jogados em mesa, devem algo para D&D.

Segundo, é um testemunho do apelo inerente do jogo que eles criaram. D

UNGEONS

& D

RAGONS

e espalhou um

prosperidade não menor global. Ele é o primeiro RPG

e

mantém-se como um dos melhores do século.

Para jogar D&D, e para jogar

lo

bem, você não precisa

ler todas as regras, memorizar cada detalhe do jogo ou

dominar a fina arte de rolar dados e coisas estranhas. Nem uma dessas coisas chega perto do melhor sobre esse jogo.

O que você precisa são duas coisas: a primeira é ter amigos com os quais possa compartilhar o jogo. Jogar com

seus amigos é muito divertido, mas D&D é mais que

apenas entretenimento.

Jogar D&D é um exercício de criação colaborativa.

Você e seus amigos criam histórias épicas cheias de

te não e tramas memoráveis. Vocês criam piadas bobas

que farão voêsmo s de pois. O dado será crucial com voê, mas voêirá domá-lo. A criatividade de voêletiva de voêirá construir histórias que voêsmo iram contar de

no voêde novo, que vão desde o completo absurdo até

coisas lendárias.

Caso voê não tenha amigos interessados em jogar, não se preocupe. Existe uma química especial que torna

conta de uma mesa de D&D da qual nada se compara. Jogar com alguém será suficiente para que, ambos os dois acabem se tornando amigos. Esse é um efeito

colateral incrível do jogo. Seu próximo grupo de jogo está

tão perto quanto a loja de jogos, fórum online ou convenção de jogos mais próximos.

A segunda coisa que voê precisa é uma imaginação ativa, ou ainda mais importante, a vontade de usar tudo

que vier na sua imaginação. Você não precisa ser um contador de histórias fantástico ou um artista brilhante.

Voê precisa apenas ter a aspiração para criar, ter a coragem de alguém que quer construir algo e compartilhar com outros.

Felizmente, à medida que D&D fortalece seus laços de amizade, ele ajuda voê a se tornar confiante em criar e compartilhar. D&D é um jogo que ensina voê a procurar a solução mais peculiar e instiga voê a imaginar o que poderia ser, ao invés de apenas aceitar o que é.

Os primeiros personagens e aventuras que voê criará provavelmente serão uma coletânea de clichês. Aconteceu o mesmo com todos, desde o maior Mestre da história até o pior. Aceite essa realidade e vá em frente para criar o segundo personagem ou história, que será melhor, de pois

o terceiro, que será ainda melhor. Repita isso ao decorrer

do tempo e, em breve, voê será capaz de criar qualquer coisa, desde os antecedentes de um personagem até um mundo épico de aventuras fantásticas.

Quando voê tiver essa perícia, ela será sua para sempre. Incontáveis escritores, artistas e outros podem

começar suas histórias com algumas páginas de notas de

D&D, um punhado de dados e uma mesa de zinca.

Acima de tudo, D&D é seu. As amizades que voê fizer ao redor da mesa serão únicas para voê. As aventuras

que voê embarcar, os personagens que voê criar, as

memórias que voê adquirir

tudo isso será seu. D&D é o

seu cantinho pessoal no universo, um lugar onde voê tem

opção de fazer tudo que desejar.

Vá em frente agora. Leia as regras do jogo e as

histórias do mundo, mas sempre lembre que voê é a

pe sso a que dá vida a elas. Elas não são nada se m a

fagulha de vida que vo cê as concede .

Mike Mearls

Maio 2014

5

I

INTRODUÇ

ÃO

RPG D

UNGEONS

& D

RAGONS

É SOBRE CONTAR

histórias e m mundo s de espadas e magia. Ele
compartilha elementos de jogos infantis e faz de

conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela

imaginação. Trata-se de visualizar um grande
castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar

como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos
desafios que aquela cena apresenta.

Meu e

: Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá
uma guinada repentina para o leste e o Castelo Ravenloft aparece
adiante. Torres

em ruínas mantêm uma vigília silenciosa sobre a
aproximação de vocês. Elas parecem guaritas abandonadas. A lém
delas, um abismo se mostra e desaparece em uma névoa mais ao
fundo. Uma ponte levadiça está baixada e atravessa o abismo,
conduzindo o caminho até

um

a

entrada

em arco para o

jardim do

castelo. As cores da ponte levadiça rangem como o vento, o
aço corroído pela ferrugem está tensionado como seu peso. Do alto
da forte muralha, gárgulas de pedra encaram vocês como as órbitas
vazias e sorrisos horríveis.

Uma grade levadiça de madeira apodrecida, coberta de
musgo

que cresceu ali, segue de pendurada no túnel de entrada. Além
disso, as portas do castelo estão abertas, e uma luz quente e
abundante chega até o jardim.

Phillip (jogando com Gareth):

E u quero o l

har as gárgulas. E u

tenho um sentimento que elas não são apenas estátuas.

Amy (jogando com Riva):

A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver quanto resistirá. Dá para passar, ou ela vai cair com o nosso peso?

Diferente dos jogos de faz-de-conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores

rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviam do golpe de um relâmpago mágico, ou fazem alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que

outros.

Mestre

:Ok, um de cada vez. Phillip, Gareth está olhando para as gárgulas?

Phillip

:Sim. Tem alguma dica de que elas podem ser criaturas em vez de decoração?

Mestre

:Faça um teste de Inteligência.

Phillip

:Por acaso minha perícia Investigações se aplica?

Mestre

:Claro!

Phillip (rolando um d20):

Pô! Sete.

Mestre

:Ela parece com o modo de oração para você. E Amy, Riva está chegando a ponte levadiça?

No jogo de D

UNGEONS

& D

RAGONS

, cada jogador cria

um aventureiro (também chamado de personagem) e se

une a outros aventureiros (jogadores por amigos).

Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha

misteriosa. Os aventureiros podem

resolver enigmas, falar

com outros personagens, combater monstros fantásticos e

encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros.

Um jogador, por exemplo, toma o papel de Mestre, o condutor

da história do jogo e arbitro. O Mestre cria aventuras para os personagens que na viagem por seus perigos e desafios

ca mi nho s a e xpl o ra r. O Me s tre po de de s cre ve r a e ntrada do

Cas te lo Ra ve nl o fte os jo ga dore s de ci de m o q ue el e s q ue rem
q ue se us a ve nturi ro s fa ça m . El e s i rã o a tra ve s s a ra
a rri s ca da po nte le va di ça ? Vão s e a m a rra r a um a co rda para

m i ni mi za ra cha nce de a l guém cai r s e a po nte ce de r? Ou vão

co njurar um a ma gi a q ue po de a tra ve ss á-lo s pe l o pe nha s co?
Então o Me s tre de te rmi na o s re s ul ta do s das a çõe s do s
a ve nturi ros e n a rra o q ue ele s e xpe ri m enta ra m . Co mo o
Me s tre po de i m pro vi sa r u m a re a çã o pa ra q ual q ue r te nta tiva
do s jo ga do re s , D&D é i nfi ni tam e nte fl e xí ve l e cada a ve ntura

po de se r e xci tan te e i nes pe rada .

O jo go n ã o te m um fina l re a l . Qua ndo se fina li za u ma
histó ria

o um i ss ã o, o utra po de co me ça r, cri a ndo u m a rco

co ntí nu o cha m a do de

c ampanha

. Mu i tas pes so a s q ue o

jo ga m , ma ntê m s uas cam pa nha s po rm e se s o u ano s ,

e nco ntra ndo s eus am i gos a ca da s em a na , ou m ai s tem po ,

pa ra re to m ara

histó ria

do po nto e m que pa ra ram . Os

a ve nturi ros cre s cem em po de r à me di da q ue a

histó ria

a va nça. Ca da m o ns tro de rro ta do , ca da a ve ntura com ple tada ,

ca da te s ouro re to m a do n ã o ape na s s e i nse re n a

hi

stó ria

que

co ntí nu a , m a s ta m bé m garante n o va s capa ci da de s ao s

a ve nturi ros . Esse aum ento de po de ré re fl e tido pel o ní ve l de

um a ve nturi ro .

Não h á ve nce do ro u pe rde do r n o jo go

D

UNGEONS

&

D

RAGONS

, pel o m e no s ã o em te rm os q ue ge ra lm e nte se tê m

e m u m jo go .Jun tos ,o Me s tre e os jo ga do re s cri am u m a

histó ria

e xci tan te de a ve nturi ro s o usa do s q ue e nfre nta m

pe ri go s fa ta i s . Al gum as ve zes u m a ve nturi ro po de te r u m

fi m si ni s tro, s endo pa rtido em pe da ços po r mo ns tros fe ro ze s

o u fi na l i za do po r ví l ã e s

co rrupto re

s . Me smo as s i m, o utro s

a ve nturi ros po de m pro curar po r m a gi as po de ro s as q ue são

ca pa ze s de re vi ve r se us co m pa nh ei ro s ca í do s , o u o jo ga do r

po de e s co lhe r cri a r u m n o vo pe rs o na ge m pa ra co ntí nua r

jo ga ndo . O grupo po de ã o cons e gui r com pl e ta r u m a

a ve ntura, ma s se to do s ti ve ram u m bo m te m po jun to s e

cri a ra m u m a

histó ria

me mo rá ve l ,e ntã o to dos gan ha ram .

M
UNDO DE
A
VENTURAS
Os muitos mundos do jogo D
UNGEONS
& D
RAGONS
são
lugares de magia e monstros, de bravos combatentes e
aventuras espetaculares. Eles começam com a base na

fantasia medieval e depois é só adicionar criaturas,

localidades e magia para fazê-los únicos.
Os mundos do jogo D
UNGEONS
& D
RAGONS
existem em
um cosmos chamado
multiverso
, conectado aos
outros por caminhos estranhos e misteriosos, e também a
outros planos de existência, como o Plano Elemental do
Fogo e as Camadas Infinitas do Abismo. Nesses multiversos

existe uma variedade infinita de mundos. Muitos deles

foram publicados como cenários oficiais para jogos de
D&D. As lendas dos cenários
os
Reinos Esquecidos,
Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara e Eberron
estão entrelaçadas na estrutura do multiverso. Ao lado
desses mundos estão outras centenas de milhares, criados
por jogadores de D&D em seus próprios jogos.

E com toda a riqueza do multiverso, você pode criar o seu
próprio mundo.

6

Todos esses mundos compartilham características,
mas cada um é diferenciado por sua própria história e
cultura, monstros e raças distintas, geografia fantástica,

masmorras antigas e vilões ardilosos. Algumas raças têm
peculiaridades próprias em cada um dos mundos. Os
halflings no cenário de Dark Sun, por exemplo, são

canibais que vivem nas selvas, e os elfos são nômades do

deserto. Alguns dos mundos possuem raças que são

desconhecidas nos demais cenários, como os ferozes

bélicos, soldados criados e imbuídos de vida para lutar na
Última Guerra. Alguns dos mundos são dominados por
uma grande história, como a Guerra da Lança que tem

um papel principal no cenário de Dragonlance. Mas todos

são mundos de D&D, e você pode usar as regras desse

livro para criar pe rso nagens e jo gar em qualque r um

de les.

Seu M e stre po de ambientar a campanha em um de sse s mundo s ou em um que ele mesmo criar. Como há

tanta dive rsidade entre os mundo s de D&D, vo cê po de

confe rir com seu M e stre as regras da casa, aquelas fe itas e adaptadas po r vo cês e que irão afetar o jo go . No fim das contas , o Me stre é a autoridade s o bre a campanha e o cenário, mesmo se fo r ambie ntado em um mundo publicado .

U

S ANDO E S TE

L

IVR O

O

Livro do Jogado r

é dividi do em três parte s:

A

Parte 1

é s o bre a criação de pe rso nage ns,

fo rne cendo as re gras e diretrizes que vo cê precis a para

fazer o pe rso nage m que vo cê irá jogar. Inclui info rmaçõe s

so bre várias raças , classe s, antecede nte s, equipamentos e

o utras opçõe s para perso nalização que vo cê po de escolhe r.

Muitas das re gras da parte 1 depe nde m da parte 2 e 3. Se

vo cê encontrar algum co nceito do jo go na parte 1 que vo cê

não ente nde r, consulte o índice do livro.

A

Parte 2

de talha as re gras de co mo jo gar o jo go , alé m

do básico de scrito nessa introdução . Es sa parte aborda o

tipo de rolagem de dado s qu e vo cê faz para de te rminar o

sucesso o u falha nas tare fas que s e u pe rso nage m se

e nvo lve e de screve as três cate go rias mais ge rais de

atividade s do jo go : exploração, interação e co mbate .

A

Parte 3

é to da so bre magia. Aborda a natureza da

magia no s mundo s de D&D, as re gras para conjurar

magias e a se leção típica de magias dispo níve is para um

pe rso nage m ou monstro que usa magia no jo go .

C

OMO

J

OGAR

O jo go de D

UNGEONS

& D

RAGONS

se desdo bra de acordo

com os s e guintes pas so s.

1.O Mes tre des creve o ambiente.

É o que

o

Me stre

diz aos jogadores, onde os aventureiros estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas portas conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna e assim por diante).

2. Os jogadores descrevem o que querem fazer.

Algumas vezes, um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós sei e guiamos pela porta leste", por exemplo.

Aventureiros diferentes tomam ações diferentes, um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, e enquanto que um segundão examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília à aproximação de monstros. Os jogadores não têm que agir em turno, mas o Mestre escuta cada jogador e decide

como resolver suas ações.

Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas a porta pode estar

trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou

pode haver alguma outra circunstância mais desafiadora

para que o aventureiro complete a tarefa. Nessas situações, o

Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogadora do sistema para determinar o resultado de uma ação.

3. O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros

. Descrever o resultado leva a outro ponto de decisão, o que retoma o fluxo do jogo de volta para o

passo 1.

Esse padrão se mantém se os aventureiros estão cautelosamente explorando uma ruína, conversando com

um príncipe corrupto, ou se presos em um combate mortal

contra um poderoso dragão. Em certas situações, particularmente em combate, a ação é mais bem estruturada e os jogadores (e o Mestre) usam turno para escolher e resolver ações.

Mas na maior parte do tempo, o jogo é fluido e flexível, adaptando às circunstâncias da aventura. Com

frequência, a ação em uma aventura se ambienta na

imaginação dos jogadores e do Mestre, contando com as descrições verbais do Mestre para imaginarem a cena.

Alguns Mestres gostam de usar música, arte ou efeitos de

sons gravados para ajudar a preparar o clima, e muitos

jogadores e Mestres fazem uso de vozes diferentes para os

vários aventureiros, monstros e outros personagens que

vive m no jo go . Algumas ve ze s, um M e stre po de dispo r de um mapa e usar marcados ou miniat uras para represe ntar cada criatura envo lvida na cena e ajudar os

jo gado res a acompanhar o nde cada um está.

D
ADOS

DE
J
OGO

O jo go usa dado s po liédrico s co m diferente s números de

lados. Você po de encontrar dado s assim em lojas de jo go s e em livrarias.

Ne stas re gras, os diferente s dado s s ão re fe renciados pe la le tra d s e guido do núme ro de lados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Po r e xe mplo, um d6 é um dado de s e is face s (o

dado cúbico típico que muito s jo go s utilizam).

O dado pe rcentual, o u d100 , funciona u m po uco diferente . Você ge ra um nú mero de 1 a 100 ao jo gar do is

dado s de de z face s enumerado s de 0 a 9. Um dado

(e scollido antes de jo gar) fo rne ce as de ze nas , e o outro as

unida de s. Se vo cês tirar um 7 e um 1, por e xe mplo, o

número final é 71. Do is 0 represe ntam 100. Alguns dado s

de de z face s s ão enumerado s em de ze nas (00, 10, 20 e po r aí vai), facilitando a ide ntificação entre de ze nas e unida de s. Ne sse caso , se tirar 70 e 1, t e m-se 71, se tirar

00 e 0, t e m-se 100.

Quando vo cê precis ar jo gar o s dado s, as re gras dizem quanto s dado s de um de te rminado tipo s e rão utilizados, bem co mo os modificados a adicio nar. Po r e xe mplo, "3d8 + 5" s ignifica que vo cê de ve jo gar três dado s de oito faces,

adicioná-lo s, e s o mar 5 ao to tal. A mesma no tação aparece nas expressõ es "1d3" e "1d2". Para simular a jo gada de 1d3, jogue 1d6 e divida o resultado pe la metade

(arredo ndando para cima). Para simular "1d2", jo gue

7
qualquer dado e atribua 1 ou 2 ao re sultado par ou ímpar. (Outra mane ira é, se o número tirado é mais da metade

do número de lados do dado, t e m-se um 2).

O D20

A e spadada de um ave ntureiro machuca o dragão ou

ape nas resvala e m suas escamas duras co mo fe rro? O

o gro acre dita no blefe ultrajante ? Um pe rso nage m

conse gue atrave ssar a nado um rio em fúria? Um

pe rso nage m co nse gue evitar a explosão de uma bola de

fo go , ou ele so fre to do o dano das chamas? Em cas o s co mo e sse s, quando os re sultados s ão incertos, o jo go

D

UNGEONS

& D

RAGONS

conta com a jo gada de um dado de

20 lado s, um d20, para de te rminar sucesso ou falha.

Cada perso nage m e monstro no jo go t ê m suas

capacida de s de finidas po r se is

habilidades

.

A

s

habilidade s s ão Fo rça, De streza, Constituição,

Inte ligência, Sabedo ria e Carisma, e elas est ão

tipicame nte entre 3 e 18 para a maioria dos ave ntureiros

(monstros po de m ter valores t ão baixo s quanto 1 ou t ão

alt o s quanto 30). Essa

s

habilidade s e os modificado res

de rivado s de las s ão a base para quase to das as jo gadas

com um d20 q ue um jo gador faz para um pe rso nage m o

u

monstro. Te ste s de habilidade s, jo gadas de ataque, te ste s

de re sistê ncia s ão os principais tipos de jo gadas fe itas co m

od20, formando a base das re gras do jo go . To do s os tr ês

se gue m os s e guintes pas so s.

1.Jogu e o dado e adicione os modificadores .

Tipicamente , é um modificado r de rivado de uma das s e is

habilidade s, e algumas ve zes s o ma-se o bônus de

proficiência para refletir uma pe rícia particular do

pe rso nage m (ve ja o capítulo 1 para maiores de talhes de

cada habilidade e co mo de terminar os modificado res da

s

habilidade s

).

2.Aplique bônus ou pen alidades circuns tanciais.

Uma caracterís tica de classe , uma magia, uma situaç ão

particular ou algum outro efe ito po de fo rne cer um bônus

o u pe nalidade para um teste .

3.Comp are o total com o número alvo.

Se o to ta

l

fo r igual ou excede r o nú mero alvo, o teste de habilidade ,

jo gada de ataque ou te ste de re sistê ncia é um sucesso .

Cas o co ntrário, é um fracasso. O M e stre é quem

ge ralmente de te rmina o s números alvos e diz aos

jo gado res s e s uas jo gadas fo ram bem ou mal s ucedidas

.

O valor alvo para um te ste de habilidade o u te ste de

resistê ncia é chamado de

Class e de Dificuldade
(CD). O

valor alvo para uma jogada de ataque é chamado de

Class e de Armadura
(CA).

Essa simples regra governa a resolução da maioria das atividades em um jogo de D&D. O capítulo 7 fornece

regras mais detalhadas para usar o d20 em um jogo.

V

ANTAGEM

E

D

ESVANTAGEM

Algumas vezes, um teste de habilidade, uma jogada de ataque

ou um teste de resistência é modificado por uma situação

especial chamada vantagem ou desvantagem. Uma

vantagem reflete uma circunstância positiva que envolve

uma jogada de d20, enquanto que uma desvantagem reflete o oposto. Quando você tem uma vantagem ou desvantagem, joga um segundo d20 quando fizer a

jogada. Use o maior resultado das duas jogadas se você

tem vantagem, e use o menor deles se tem desvantagem.

Por exemplo, se você tem desvantagem e tira 17 e 5, você usa o 5. Se em vez disso for vantagem e você tira os mesmos números, você usa o 17.

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

O E

SPECÍFICO

VENCENDO

GERAL

Este livro contém regras, especialmente nas partes 2 e 3, que governam como se joga. Dito isso, muitos traços

raciais, características de classe, magias, itens mágicos,

habilidades de monstros e outros elementos do jogo

quebram as regras gerais de alguma forma, criando uma exceção de como o resto do jogo funciona. Lembra-se disso: se uma regra específica contradiz uma regra geral, a

específica vence.

Exceções às regras são geralmente mínimas. Por exemplo, muitos aventureiros não têm proficiência com arcos longos, mas todos os elfos da floresta têm por causa de um traço racial. Essa peculiaridade cria uma pequena exceção no jogo. Outros exemplos de exceções às regras

podem ser mais notáveis. Por exemplo, um aventureiro

não pode normalmente atravessar paredes, mas algumas magias fazem isso e é possível. Magias costumam como a maioria das exceções às regras.

A
RREDONDE

PARA
B
AIXO

Há mais uma regra geral que você precisa saber de início.

Sempre que você dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo e ele tenderá em fração, mesmo que a parte da fração seja maior que a metade.

A
VENTURAS
O jogo de D
UNGEONS
& D
RAGONS

consiste em um grupo de personagens embarcando em uma aventura que o

Mestre apresenta a eles. Cada personagem traz

capacidades particulares para a aventura, na forma de

um valor de habilidade e perícia, característica de classe,

traços raciais, equipamentos e itens mágicos. Cada

personagem é diferente, com várias forças e fraquezas, e, não, o melhor grupo de aventureiros é aquele que os personagens são completamente diferentes de seus

companheiros. Os aventureiros devem cooperar para

completar a aventura com sucesso.

8
A aventura é o coração do jogo, uma história com um começo, um meio e um fim. Uma aventura pode ser criada pelo Mestre ou comprada pronta, distorcida e modificada

para se adequar às necessidades e desejos do Mestre. Qualquer que seja o caso, uma aventura apresenta um cenário fantástico, seja uma masmorra subterrânea, um

castelo em ruína, uma área selvagem, ou uma cidade

movimentada. Ela apresenta um rico elenco de

personagens: os aventureiros criados e jogados pelos

outros jogadores na mesa, bem como personagens do mestre (PdM). Esses personagens podem ser patronos, aliados, inimigos, contratados, ou apenas personagens

e extras na história de uma aventura. Com frequência, um

PdM é o vilão, cujos planos direcionam muitas das ações da aventura.

Ao longo de suas aventuras, os personagens encontram uma variedade de criaturas, objetos e

situações que eles têm que lidar de alguma maneira.

Algumas vezes os aventureiros e outras criaturas fazem o

seu melhor para matar ou capturar o outro em combate. Outras vezes, os aventureiros dialogam com essas criaturas (ou o mesmo objeto mágico) com um objetivo em mente. É com frequência que, os aventureiros passam o tempo tentando resolver algum enigma, vencer um

obstáculo, encontrar algo escondido ou resolver uma

situação do momento. Enquanto isso, os aventureiros

exploram o mundo, tomando decisões sobre aonde ir e o

que eles tentarão fazer a seguir.

Aventuras variam em tamanho e complexidade. Uma aventura curta pode apresentar apenas alguns desafios e

pode terminar apenas uma sessão de jogo para se completar.

Uma aventura longa pode envolver centenas de combates,

interações e outros desafios, e durar dúzias de sessões a serem jogadas, sendo este podendo por semanas ou meses em tempo real. Geralmente, o final de uma aventura é

marcado pelos aventureiros voltando para a civilização

para descansar e desfrutar dos espólios de seu trabalho. Mas isso não é o fim da história. Você pode pensar que uma aventura é apenas um episódio de uma série de TV, feita de múltiplas cenas excitantes. Uma campanha é toda a série, um conjunto de aventuras em sequência, com

um grupo consistente de aventureiros seguindo a

narrativa do começo ao fim.

O
S
T
RÊ
S
P
ILARES DA
A
VENTURA

Aventureiros podem tentar fazer qualquer coisa que seus

jogadores imaginarem e podem ser ainda mais fáceis

descrever suas ações em três grandes categorias: exploração, interação e combate.

A

Exploração

inclui os movimentos dos aventureiros pelo mundo, com suas interações com objetos e situações que podem sua atenção. A exploração é um momento de

troca entre os jogadores, você diz o que quer que se apresente e o Mestre diz o que acontece como resultado daquela ação. Em uma visão mais ampla, isso pode envolver o se apresentando gas tando um dia na

travessia de

um

morro acidentado ou uma hora ao

atravessar o subterrâneo de uma caverna. Em outra ótica,

pode significar um personagem puxando uma alavanca e uma marmora para ver o que acontece.

A

Interação social

caracteriza os aventureiros

dialogando com alguém (ou alguma coisa). Pode significar e xigir de um batedor capturado a entrada secreta do covil

golpear, obter informação e se um prisioneiro resgatado, clamar por misericórdia para um comandante ou

persuadir um espírito mágico tagarela a mostrar uma

localização distante para os aventureiros.

As regras dos capítulos 7 e 8 lidam com exploração e interação, bem como várias características de classes no

capítulo 3 e traços de personalidade no capítulo 4.

O

Combate

, o foco do capítulo 9, envolve personagens

e outras criaturas brandindo armas, conjurando magias,

movimentando-se taticamente e por aí vai

to dos em

esforço para derrotar seus inimigos, seja com a morte de cada um deles, fazendo-os reféns ou formando uma de bandada. O combate é o elemento mais estruturado em

uma sessão de D&D, com criaturas usando turnos para

ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no

contexto de um campo de batalha, são muitas

oportunidades para os aventureiros tentarem acrobacias malucas, como deslizar e escada abaixo sob um escudo, e examinar o ambiente (talvez ao puxar uma alavanca

misteriosa) e interagir com outras criaturas, incluindo

aliados, inimigos e grupos neutros.

A

S

M

ARAVILHAS DA

M

AGIA

Poucas aventuras de D&D te remetem a algo mágico

aconteça. Se já por bem ou por mal, magia aparece frequentemente na vida dos aventureiros, e é o foco dos capítulos 10 e 11.

Nos mundos de D

UNGEONS

& D

RAGONS

, praticantes de

magia são raros, diferenciados do povo por seus talentos

extraordinários. O povo comum pode até ver evidência de

magia no dia a dia, mas geralmente é pequena, como monstros fantásticos, uma prece pedida e visivelmente atendida, um mago caminhando nas ruas com um escudo

animado como guarda-costas e por aí vai.

Para os aventureiros, no entanto, magia é a chave

para a sobrevivência. Se a cura mágica dos clérigos e

paladinos, os aventureiros rapidamente sucumbiriam aos ferimentos. Se o revigorante súbito mágico dos bardos e clérigos, os combatentes poderiam se recuperar e

o povo não se poderia salvar. Se o poder mágico puro e a

versatilidade dos magos e druidas, cada ameaça seria des-

fezesse pior.

Magia é também a ferramenta favorita dos vilões.

Muitas aventuras são movidas pelas maquinarias dos

conjurados e que são muito empregados em usá-las

para algum fim doentio. O líder de um culto busca

despertar um deus adormecido sob o mar, uma bruxa

monstruosa sequestra jovens para magicamente drenar o vigor de suas vítimas, um mago louco trabalha para dar vida a um exército de autômatos, um dragão começa um

ritual místico para se elevar a deus da destruição. Essas

são algumas das ameaças mágicas que os aventureiros

podem enfrentar. Com suas próprias magias, na forma

conjurada e em itens mágicos, os aventureiros podem prevalecer!

P
ARTE

1

10

11

C
APÍ TULO
1:

C
RIAÇÃO DE
P
ERSONAGENS
EU PRI MEI RO PASSO PARA JOGAR UMA

AVENTURA
e m D
UNGEONS
& D
RAGONS

é imaginar e criar
um pe rso nage m para vo cê. O pe rso nage m é uma
combinação de estatísticas de jo go , gancho s de

interpretação e imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). Você também inventa a

personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como seu representante no jogo, seu avatar no mundo de

D
UNGEONS
& D
RAGONS

.
Antes de mergulhar no passo 1 logo abaixo, pense sobre o tipo de aventureiro que você quer jogar. Você pode ser um guerreiro corajoso, um ladino furtivo, um clérigo fervoroso, ou um mago extravagante. Ou você pode estar mais interessado em um personagem nada convencional,

como um ladino vigarista que gosta de combater corpo-a-corpo, ou um atirador de elite que liquida seus inimigos à distância. Se você gosta de história

s
de fantasia com anões e elfos, você pode construir um personagem de uma dessas raças. Se você quer que seu personagem seja o aventureiro mais resistente na mesa de jogo, você pode

considerar usar a classe guerreiro. Se você não sabe por onde começar, você pode dar uma olhada nas ilustrações desse livro para ver o que despertou seu interesse. Uma vez que você tenha um personagem em mente, siga estes passos em ordem e tome as decisões que

refletem seu desejo. A concepção do personagem pode

evo-luir a cada escolha que você faz. O importante é que você tenha para a mesa com um personagem que o anime a jogar.

Ao longo deste capítulo, usaremos o termo

ficha de

personagem

para se referir a tudo aquilo que você

utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha

de personagem formal (como aquela que se encontra no fim desse livro), alguma forma de registro digital ou uma folha de caderno. Uma ficha de personagem oficial de D&D é um bom lugar para começar, até que você saiba quais as informações que ele precisa e como usá-las durante o jogo.

C
CONSTRUINDO

B
RUENOR

Cada passo do processo de criação de personagens inclui um exemplo de, com um jogador chamado Bob

construindo seu personagem, o anão Bruenor.

1.
E

SCOLHA UMA

R

AÇA

Cada personagem pertence a uma raça, uma das muitas espécies humanas inteligentes do mundo de D&D. As raças mais comuns entre os personagens do jogo são anões, elfos, halflings e humanos. Algumas raças

também têm

sub-raças

, como o anão da montanha ou o

elfo da floresta. O capítulo 2 fornece mais informações

sobre essas raças, assim como das raças menos difundidas

como draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e

tieflings.

A raça que você escolher contribui para a identidade

de seu personagem de uma forma importante,

estabelecendo sua aparência geral e os talentos naturais

atribuídos a partir de sua cultura e de seus antepassados. A

raça de um personagem garante certos traços raciais, tais

como sentidos especiais, proficiência com certas armas ou

ferramentas, a proficiência em uma ou mais habilidades, ou a

capacidade de usar magias menos. Esses traços, às

vezes, se encaixam com certas classes (veja o passo 2). Por

exemplo, os traços raciais dos halflings são leves e rústicos.

Os ladinos são excepcionais e os altos elfos tendem a ser

magos poderosos. Às vezes, jogar contra essa tendência

também pode ser divertido. Halflings paladinos e anões

da montanha magos podem ser personagens incomuns,

mas merecem.

Sua raça também aumenta um ou mais valores de

habilidade, que você deve determinar no passo 3. Você deve

anotar esses aumentos e lembrar-se de aplicá-los mais

tarde.

Você deve registrar os traços concedidos por sua raça

na sua ficha de personagem. Lembre-se de anotar seus

idiomas iniciais e seu deslocamento base também.

C

CONSTRUINDO

B

REUNIR

,

P

ASSO

1

Boa sorte para criar seu personagem. Ele decidiu que

um rude anão da montanha se encaixa bem no

personagem que ele quer para jogar. Ele observou todos os

seus

traços raciais dos anões em sua ficha de personagem,

incluindo o deslocamento de 7,5 metros e os idiomas que

ele conhece: Comum e Anão.

2. E SCOLHA UMA C LASSE

Todo aventureiro é membro de uma classe. A classe de escolha de cada jogador define a vocação de um personagem,

quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma masmorra, lutar contra monstros ou a realizar uma negociação.

As classes de personagens são descritas no capítulo 3. Um personagem recebe uma série de benefícios a partir da escolha de uma classe. Muitos desses benefícios

são características de classes e um conjunto de habilidades (incluindo conjurar magias) que tornam

um personagem diferente dos membros de outras classes. Um personagem também ganha uma série de proficiências

:
armaduras, armas, proficiências, testes de resistência e, algumas vezes, ferramentas. As proficiências de fim

muitas das coisas que o personagem pode fazer muito bem, desde o uso de certas armas, até a maneira de contar uma mentira muito convincente.

Você deve anotar na ficha de personagem todas as características que sua classe proporciona a você no 1º

nível. N ÍVEL

No momento, o personagem começa no 1º nível e sobe de

nível ganhando pontos de experiência (XP). Um personagem de 1º nível é inexperiente no mundo das

aventuras, embora ele possa ter sido um soldado ou

pirata e feito coisas perigosas antes. Começar no 1º nível marca a entrada do personagem em uma vida de aventuras. Se você já está familiarizado

com o jogo, ou está entrando em uma campanha de D&D e em curso, o Mestre pode decidir que você começa em um nível superior, presumindo que o personagem já tenha

sofrido algumas aventuras angustiantes.

C ONSTRUÇÃO R ÁPIDA

Cada classe descrita no capítulo 3 inclui uma seção que oferece sugestões para construir rapidamente um personagem da que

c lasse, incluindo onde coloc ar seus maiores valores de habilidade, um antecedente interessante para a classe e magias iniciais.

12

Anote seu nível em sua ficha de personagem. Se você partir de um nível mais alto, você deve anotar os elementos adicionais de sua classe além do 1º nível.

Registre também seus pontos de experiência. Um personagem de 1º nível tem 0 XP. Um personagem de nível superior geralmente começa com a quantidade

mínima de XP necessária para chegar àquele nível (veja

"Além do 1º Nível" mais adiante neste capítulo).

P
PONTOS DE
VIDA E
D
DADO DE
VIDA

Os pontos de vida de um personagem definem o quanto

resistente ele é em combate e em outras situações

perigosas. Os pontos de vida são de terminados pelo Dado

de Vida (tipo de Dado de Pontos de Vida).

No 1º nível, um personagem tem 1 Dado de Vida, e o tipo de dado é determinado por sua classe. O personagem começa com uma quantidade de pontos de vida iguais à jogada mais elevada possível para aquele dado, tal como

indicado na descrição da classe (você também adiciona

seu modificador de Constituição, que será determinado no passo 3). Esse será o seu valor máximo de pontos de vida.

S
SUMÁRIO DE
VALORES DE
HABILIDADE

Força

Características

: Atlético
natural, poderoso

Importante para

: Bárbaro, guerreiro e paladino

Aprimoramentos Raciais

:

Anão da montanha (+2)

H umano (+1)

Drac o nato (+2)

Meio

-

o rc (+2)

De str e za

Ca r a cter ística s

: Agilida de fís ic a, reflexo s, e quil íbrio

Imp or ta n te pa r a

:L ad

ino , mo nge e patru lhei ro

Ap r imor a men tos Ra cia is

:

E lfo (+2)

H umano (+1)

H alfling (+2)

Gno mo da f lo resta (+1)

C onstitui ção

Ca r a cter ística s

: Saúde, vigo r, f o rça vital

Imp or ta n te pa r a

:T o do s

Ap r imor a men tos Ra cia is

:

Anão (+2)

Gno mo das ro c has (+1)

H

alfling ro bu sto (+1)

H umano (+1)

Meio

-

o rc (+1)

Inte lig ê ncia

Ca r a cter ística s

: Ac uidade m ental, rec o rdar info rmaç õ es, períc ia analític a

Imp or ta n te pa r a

: Mago

Ap r imor a men tos Ra cia is

:

Alto elfo (+1)

Gnomo (+2)

Humano (+1)

Tiefling (+1)

Sabedoria

Car

acterísticas

: Consciência, intuição, perspicácia

Impor tantes para

: Clérigo, druida

Ap r imor a men tos Ra cia is

:

Anão da colina (+1)

Elfo da floresta (+1)

Humano (+1)

Carisma

Características

: Confiança, eloquência, liderança

Impor tantes para

: Bruxo, bruxa

, feiticeiro

Ap r imor a men tos Ra cia is

:

Meio

-

elfo (+2)

Dracônato (+1)

Drow (+1)

Humano (+1)

Halfling pes

-

levies (+1)

Tiefling (+2)

Você deve anotar os pontos de vida dos seus personagens em sua ficha de personagem. Você também deve registrar o tipo de Dado de Vida dos seus personagens e o número de Dado s de Vida que eles possuem. Depois de um descanso, você pode gastar Dado s de Vida para recuperar pontos de vida (veja "Descanso", no capítulo 8).

B

ÔNUS DE

P

PROFICIÊNCIA

A tabela que aparece na descrição da classe mostra o bônus de proficiência, que é de +2 para um personagem

de 1º nível. O bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai encontrar na sua ficha de personagem:

Jogadas de ataque com armas que você é proficiente

Jogadas de ataque com magias que você conjura

Testes de habilidade usando perícias que você é proficiente

Testes de habilidade usando ferramentas que você é

proficiente

Testes de resistência que você é proficiente

CD dos testes de resistência das magias que você pode conjurar (explicado em cada classe conjurado das magias)

A classe determina as proficiências com armas, as proficiências em testes de resistência, e algumas das proficiências em perícias e ferramentas (perícias são

descritas no capítulo 7, ferramentas no capítulo 5). Os antecedentes de um personagem concedem proficiências adicionais em perícias e ferramentas, e algumas raças

concedem mais proficiências. Você deve certificar-se de

anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de

proficiência, na sua ficha de personagem.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única rolagem de dado ou outro

número. Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser

modificado (como usar o dobro ou metade, por exemplo)

antes de aplicado. Se uma circunstância sugerir que o

bônus de proficiência se aplica mais de uma vez na mesma jogada, ou que ele deve ser multiplicado mais de uma vez, em vez disso você o adiciona apenas uma vez, o multiplica apenas uma vez e o reduz pela metade apenas

uma vez.

C
CONSTRUINDO

B
RUEIRO

,
P
ASSO

2

Bob imagina Brue no rio investindo em batalha com um machado, e um dos chifres de seu capacete, quebrado. Ele

cria Brue no rio como um guerreiro e anota as proficiências de classe do guerreiro de 1º nível na sua ficha de personagem.

Como um guerreiro de 1º nível, Brueno rio tem 1 Dado de

Vida
um d10
e começa com pontos de vida iguais a 10
+ se o modificador de Constituição. Bob também não tá disso e

vai anotar o valor final de pontos que determinar a
Constituição de Brue no r (passo 3). Bob também anota
o
bônus de proficiência para um personagem de 1º nível,
que é de +2.

3.
D
ETERMINANDO

V
ALORES DE
H
ABILIDADE

Muito do que o personagem faz no jogo depende de suas
seis habilidades

:
Força

,
Destreza

,
Constituição

,
Inteligência

,
Sabedoria

e
Carisma

. Cada habilidade
possui um valor que deve ser anotado na sua ficha de

personagem.

As seis habilidades e sua utilização no jogo são
descritas no capítulo 7. A tabela Sumário

de
Valores de

Habilidade fornece uma referência rápida sobre quais

13

qualidades são medidas com cada habilidade, quais raças
aumentam certa

s
habilidades e quais classes consideram
certa habilidade particularmente importante.

Você gera os seis
valores de habilidade

do
personagem aleatoriamente. Você então joga quatro
dados de 6 faces, ou 4d6, e anota a soma dos três
resultados mais altos. Você deve repetir este processo

mais cinco vezes, de modo que tenha seis números no
final das jogadas. Se preferir economizar tempo ou não
gostaria da ideia do acaso de terminar seus valores de

habilidade, você pode usar os seguintes valores: 15, 14,
13, 12, 10, 8.

Agora, você deve atribuir cada um dos seis números

jo gado s para cada uma das seis habilidades de s e u

pe rso nage m: Força, De streza, Constituição, Inte ligência, Sabedo ria e Carisma. De po is, vo cê de ve fazer as

alt e raçõ es de s e us valores de habilidade a partir da

sua

e escolha de raça (raça e s ub-raça, quando houve r).

De po is de atribuir os valores de habilidade, vo cê de ve de te rminar se us

modificadores de habilid ade

usando

a tabela Valores e Mo dificado res de Habilidade

.

Para

de te rminar um modificado r de habilidade se m co nsultar a

tabela, vo cê de ve s ubtrair 10 do valor de habilidade

e

e ntão dividir o re sultado po r 2 (arre do ndado para baixo).

Ano te os modificado res ao lado de cada u m do s valores.

C

ONSTR UINDO

B

R UENOR

,

P

ASSO

3

Bo b decide usar o co njunto padrão de po nto s (15, 14, 13, 12, 10, 8) para

a

s

habili dades de Brue no r. Po r se r um

gue rreiro, ele co lo ca o maior número, 15, em Força. Su

a

próxima habilidade mais al ta, 14, vai para Co nstituição .

Brue no r po de s e r um gue rr e iro ousado , mas Bo b decide que quer o anão mais ve lho, mais s ábio e um bom líde r,

e ntão ele co loca po ntuaçõ es de cente s em Sabedo ria e

Caris ma. De po is de aplicar se us bene fícios raciais

(aume ntando a F o rça e a Constituição de Brue no r e m 2),

o s valores e modificadores de habilidades de Brue no r

ficam assim: Fo rça 17 (+3), De streza 10 (+0), Constituição

16 (+3), Inte ligência 8 (

1), Sabedo ria 13 (+1) e Carisma

12 (+1).

Bo b pre e nche os po nto s de vida finais de Brue no r: 10 +

modificado r de Co nstituição (+3 para Constituição 16),

che gando a u m total de 13 ponto s de vida.

V

AR IAÇÃO:

P

ER SONALIZAND O OS

V

ALORES DE

HABILIDADE

A critério do Mestre, você pode usar esta variação para determinar se os valores de habilidade. O método descrito

aqui permite que você crie um personagem com um conjunto de valores de habilidade escolhido individualmente.

Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de habilidade. O custo de cada valor de habilidade é

mostrado na tabela Custo de Pontos de

Habilidades. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de habilidade mais alto que você pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as

melhorias raciais. Você não pode ter uma habilidade menor que 8.

CUSTO DE PONTOS DE HABILIDADE

Valor

Custo

Valor

Custo

8

0

12

4

9

1

13

5

10

2

14

7

11

3

15

9

V
A LORES
E
M
ODIFICA DORES

DE
H
AB ILIDADES

Valor

M odif icad or

Valor

M odif icad or

1

■t

5

16

■t

17

+3

2

■t

3

■t

4

18

■t

19

+4

4

■t

5

■t

3

20

■t

21

+5

6

■t

7

■t

2
22
■t
23

+6

8
■t
9

■t
1
24
■t
25

+7

10
■t
11

+0

26
■t
27

+8

12
■t
13

+1

28
■t
29

+9

14
■t
15

+
2

30

+10

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

4.

D

ESCREVA O SEU

P

PERSONAGEM

Depois de conhecer os aspectos básicos de jogo do seu personagem, é hora de você transformá-lo em uma pessoa. Um personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre como o personagem se parece e como ele se comporta, em termos gerais. Usando as informações do capítulo 4, você pode de talhar a aparência física e os traços de personalidade do seu personagem. Você deve escolher uma tendência (a bússola moral que orienta suas decisões) do seu

personagem e seus ideais

O capítulo 4 também ajuda a identificar as coisas mais queridas para o personagem,

chamadas de vínculos

, e os

seus

defeitos

que um dia pode rão

miná-lo.

Os

antecedentes

do personagem descrevem de onde

e ele vem, a sua ocupação original e o lugar dele no mundo

de D&D. O Mestre pode oferecer antecedentes adicionais além dos incluídos no capítulo 4 e pode estar disposto a trabalhar com você para criar um antecedente que mais se ajuste ao seu conceito de personagem.

14

Um antecedente concede ao personagem uma característica de antecedente (um benefício geral) e proficiência em duas perícias, e pode também proporcionar outros idiomas ou proficiência com certos tipos de ferramentas. Você deve anotar essas informações, juntamente com a personalidade que desenvolveu para o personagem na sua ficha de personagem.

A

S

H

ABILIDADES DO SEU

P

PERSONAGEM

Você deve levar em conta os valores de habilidade e a raça do seu personagem para criar sua aparência e personalidade. Um personagem muito forte, com baixa

Inteligência deve pensar e se comportar de forma muito diferente de um personagem muito inteligente e com pouca Força.

Portanto, um alto valor de Força geralmente corresponde com um corpo musculoso ou atlético,

enquanto um personagem com um baixo valor de Força

pode ser magro ou gordo, porém fraco.

Um pe rso nage m co m De streza alta é provave lmente ágil e esbelto , enquanto um pe rso nage m co m De streza baixa pode s e r tanto de se ngo nçado e de saje itado ou pe sado e co m de do s grosso s.
Um pe rso nage m co m Co nstituição alt a ge ralmente pare ce s audáve l, com os olhos brilhantes e e ne rgia

abundante . Um pe rso nagem co m baixa Constituição po de e star se mpre adoe ntado ou fragilizado .
Um pe rso nage m co m Inte ligência alta pode s e r alt amente curioso e e studioso , enquanto um pe rso nage m

com Inte ligência baixa po de falar de mane ira simples ou

facilme nte esquecer de talhes.
Um pe rso nage m co m Sabedo ria alta te m bom senso , e mpatia e uma consciência ge ral do que está aconte cendo .

Um pe rso nage m co m baixa Sabe do ria pode s e r distraído, imprude nte ou esquecido .
Um pe rso nage m co m Caris ma alto exala co nfiança, que normalme nte é misturado co m uma prese nça gracio sa

o u intimidante. Um pe rso nage m co m um Caris ma baixo po de pare cer bro nco, de sarticulado ou tímido .

C
ONSTR UINDO

B
R UENOR

,
P
ASSO

4

Bo b pre e nche alguns de talhe s básicos de Brue no r: se u no me, s e u s e xo (masculino), s ua altura e pe so e sua te ndê ncia (le al e bom). Sua elevada Fo rça e Co nstituição suge rem um co rpo atlético e s audáve l, e s ua baixa

Inte ligência suge re um grau de esquecimento .
Bo b decide que Brue no r ve m de uma linhage m no bre , mas s e u clã foi expulso de sua te rra natal quando ele era

muito jo ve m. Ele cresceu trabalhando co mo fe rreiro nas aldeias re motas do Vale do Ve nto Gé lido. M as Brue no r te m um de stino he roico reivindicar s ua te rra natal

as sim Bob esco lhe o antecede nte Herói do Po vo para seu anão. Ele anota as proficiências e a caracte rís tica e spe cial que esse antecede nte co ncede .
Bo b te m uma image m bast ante clara da pe rso nalidade de Brue no r e m me nte , então ele igno ra os traços de

pe rso nalidade s uge rido s no antecede nte de Herói do Povo ,

o bs e rvando que algumas veze s Brue no r é um anão carinho so , s e nsíve l, que re almente ama se us amigo s e aliado s, mas ele e sconde esse co razão mole atrás de um

compo rtamento rude e rís pido. Ele escolhe o ideal de justiça a partir da lista em se u antecede nte , obse rvando

que Brue no r acredita que ninguém está acima da lei.
Dada a sua história, o vínculo de Brue no r é óbvio: ele
aspira recuperar algum dia o Salão de Mital, sua terra

natal, do do minio do dragão das sombras que expulsou os

anões de lá. Se u de feito está ligado ao seu carinho, sua
natureza se insíve l

e le tem uma fraqueza por órfãos e as
almas desgarradas, levando-o a mostrar misericórdia,
mesmo quando ela não pode ser garantida.

5.

E

ESCOLHENDO O

E

QUIPAMENTO

A classe e os antecessores de terminam o
equipamento

inicial

do personagem, incluindo armas, armaduras e
outros equipamentos de aventura. Você deve anotar esses

equipamentos na sua ficha de personagem. Todos esses
it

enssão detalhados no capítulo 5.

Em vez de tomar o equipamento fornecido pela classe
e os antecessores, você pode comprar o seu equipamento

inicial. Você tem um número de

peças de ouro

(po) para

gastar baseado em sua classe, como mostrado no capítulo
5.E

xtensas listas de equipamentos, com preços, também
estão nesse capítulo. Se quiser, você também pode ter

uma

bugiganga sem nenhum custo (consulte a tabela

Bugigangas no final do capítulo 5).

O valor da sua Força limita a quantidade de

equipamento que o personagem pode transportar. Você

deve tentar não comprar equipamento com um peso total
(em kg) superior a 7,5 vezes seu valor de Força. O

capítulo 7 tem mais informações sobre a capacidade de
carga.

C

CLASSE DE

A

R MADURA

A sua

Classe de Armadura

(CA) representa quanto bem o

personagem evita sofrer ferido em combate. Algumas coisas

contribuem para sua CA, como a armadura, o escudo e o

modificador de Destreza. No entanto, nem todos os

personagens podem usar armaduras e escudos.

Sem armadura e escudo, a CA de um personagem é

igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se o

personagem usa uma arma dura, carrega um escudo, ou

ambos, calcule a CA usando as regras do capítulo 5. Você deve anotar sua CA na sua ficha de personagem. O personagem precisa ser proficiente com armaduras e escudos para vesti-los e usá-los de forma eficaz, e a

proficiência em armaduras e escudos é determinada pela classe. Existe uma restrição em usar armaduras ou escudos

se o personagem não tiver a proficiência necessária, conforme explicado no capítulo 5.

Algumas magias e características de classe fornecem uma maneira diferente de calcular a CA. Se você tem

vários recursos que o concedem diferentes formas de calcular a CA, você escolhe qual usar.

A
RMAS

Para cada arma que seu personagem pode usar, você deve calcular o modificador que ele irá usar quando atacar ou

causar dano quando acertar com ela.

Quando você realizar uma jogada de ataque com uma arma, você joga um d20 e adiciona seu bônus de proficiência (soamente se você possuir proficiência com a arma) e o modificador de habilidade apropriado.

Para ataques com armas corpo-a-corpo

, você usa

seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano. A arma que possui a propriedade acuidade

, como uma rapieira, permite usar seu modificador de

Destreza ao invés disso.

Para ataques com

armas à distância

, você usa seu

modificador de Destreza para jogadas de ataque e

dano. Uma arma que possui a propriedade arremesso,

como uma machadinha, permite usar seu modificador de Força ao invés disso.

15

C
CONSTRUINDO

B
REINOR

,
P
ASSO

5

Bob anota o equipamento inicial da classe que recebe e do antecede o Herói do Poço. Seu equipamento inicial inclui uma cota de malha e um escudo, que combinados concedem a Brue no primeiro Classe de Armadura de 17.

Para as armas de Brue no r, Bo b escolhe um machado de bat alha e duas machadinhas . Se u machado de bat alha é uma arma corpo-a-corpo, as sim Brueno r usa se u modificado r de Fo rça para as jo gadas de ataque e de dano. Se u bônus de ataque é o se u modificado r de Fo rça (+3) além de s e u bônus de proficiência (+2), resultando e m +5. O machado de bat alha causa 1d8 po nto s de dano cortante e Brue no r adiciona se u modificado r de Fo rça ao dano quando ataca, resultando em 1d8 + 3 de dano cortante . Quando arre messar uma machadinha, Brue no r te m o mesmo bônus de ataque (machadinhas , co mo armas com a propriedade arre messo , usam a Força para at aques e danos à distância), e a arma causa 1d6 + 3 de dano cortante quando acerta.

6.

R

EÚ

NA U M

G

RUPO

A maio ria dos pe rso nage ns de D&D não trabalha so zin ho .

Cada perso nage m de se mpenha u m pape l dentro de um grupo , um grupo de ave ntureiros trabalha em co njunto com um obje tivo co mum. Trabalho em equipe e coo pe ração melhoram muito as chance s de um grupo so bre vive r a muito s pe rigo s nos mundo s de D UNGEONS

&

D

RAGONS

. Você de ve interagir co m os outros jo gado res e com o M e stre para decidir o que s e us pe rso nage ns s abem uns do s outros, co mo e les se co nhe ceram e que tipos de missõ es o grupo po de re alizar junto s.

A

LÉM DO

1°

N

ÍVEL

À medida que um pe rso nage m se ave ntura pe lo mundo e

supe ra de safios, ele adquire expe riência, represe ntada po r po nto s de expe riência. Um pe rso nage m q ue atinja um de te rminado número de ponto s de expe riência aprimo ra

suas capacidade s. Es se avanço é chamado de s ubir de nível

. Quando um pe rso nage m sobe um níve l, sua classe muitas ve ze s o co ncede caracterís ticas adicionais, confo rme de talhado na de scrição da classe . Algumas de ssas características pe rmite m que vo cê aprimore s e us

valores de habilidade, s e ja aume ntando do is valores de habilidade e m 1 po nto ou aumentando um único valor d e habilidade e m 2. Você não po de aume ntar um valor de habilidade acima de 20. Além disso , o bônus de proficiência do pe rso nage m aume nta em de te rminado s níve is.

Cada vez que você ganha um nível, você ganha 1 Dado de Vida adicional. Você deve jogar esse Dado de Vida e

adicionar seu valor modificado ao resultado,

adicionando-o ao seu valor máximo de pontos de vida. Em vez disso, você pode usar o valor fixo indicado na sua classe, que é o resultado médio da rolagem de dado

(arredondado para cima).

Quando o modificador de Constituição do personagem aumentar para um valor par, o máximo de pontos de vida

do personagem aumentam em 1 ponto para cada nível que você tem. Por exemplo, quando Bruce não atingir o 8º nível de guerreiro, ele aumentará seu valor de Constituição

de 17 para 18, o que aumentará seu modificador de Constituição de +3 para +4. Em seguida, seu máximo de pontos de vida aumenta em 8 pontos.

A tabela Avanço de Personagem mostra a quantidade de XP que você precisa para subir de nível, do 1º ao 20º, e

obônus de proficiência para personagens de sessis níveis.

Consulte as informações da descrição da classe do seu personagem para ver quais as outras melhorias que você adquire a cada nível.

E
STÁGIOS DE
J
OGO

A área sombreada na tabela Avanço de Personagem mostra os quatro estágios de jogo. Os estágios não possuem quaisquer regras associados a eles, são apenas uma descrição geral de como a experiência de jogo muda a

medida que os personagens sobem de nível.

No primeiro estágio (níveis 1

4), os personagens são

o

efetivamente aventureiros aprendizes. Eles estão

estudando sobre as peculiaridades que os definem como membros de uma classe em particular, incluindo as principais escolhas que identificam suas características

de classe à medida em que elas avançam (como a

Tradição Arcana do mago ou o Arquétipo Mágico do

guerreiro). As ameaças que eles enfrentam são

relativamente menores, geralmente representando perigo para comunidades locais ou aldeias.

No segundo estágio (níveis 5

10), os personagens já

estão por conta própria. Os conjurados ganham acesso ao 3º nível de magia no início de seu estágio, alcançando

um novo limiar de poder mágico com magias como

bola de

fogo

e
relâmpago
. Nesse estágio, muitas classes que
utilizam armas adquirem a habilidade de realizar mais
de um ataque por rodada. Esses personagens tornam-se
imponentes, enfrentando perigos que ameaçam cidades e
reinos.

No terceiro estágio (níveis 11
16), os personagens
atingem um nível de poder que os coloca muito acima da

população em geral e os torna especiais até mesmo entre

os aventureiros. No 11º nível, muitos conjuradores

passam a ter acesso a magias de 6º nível, algumas das

quais criam efeitos antes impossíveis de alcançar para
os

personagens dos jogadores. Outros personagens ganham
benefícios que os permitem realizar mais ataques ou fazer
manobras impressionantes com tais ataques. Esses

aventureiros poderosos muitas vezes confrontam ameaças

em regiões e continentes inteiros.

No quarto estágio (níveis 17

20), os personagens estão

no auge de seus benefícios de classe, tornando-se

arquétipos heroicos (ou vis) por seus próprios méritos. O

destino do mundo ou até mesmo a ordem fundamental do

multiverso pode estar em jogo durante suas aventuras.

A

VANTAGEM

P

PERSONAGEM

Pontos de Experiência

Nível

Bônus de P

Proficiência

0

1

+2

300

2

+2

900

3

+2

2.700

4

+2

6.500

5

+3

14.000

6

+3

23.000

7

+3

34.000

8

+3

48.000

9

+4

64.000

10

+4

85.000

11

+4

100.000

12

+4

120.000

13

+5

140.000

14

+5

165.000

15

+5

195.000

16

+5

225.000

17

+6

265.000

18

+6

305.00

0

19

+6

355.000

20

+6

16

17

C

APÍ TULO

2

:

R

AÇ AS

MA VISI TA ÀS GRANDES CI DADES DOS MUNDOS DE

D

UNGEONS

& D

RAGONS

Águas Profundas , a

Cidade Livre de Greyhawk, ou até mesmo a

misteriosa Sigil, a Cidade das Portas

so bre carrega os sentidos. Vozes conversam

rápido em inúmeros idiomas. Os aromas de

dúzias de cozinhas se misturam com os odores
de ruas tumultuadas e do pobre saneamento. Edifícios e
uma miríade de estilos arquitetônicos e xibem as dividas

origens de seus habitantes.

E os próprios habitantes

pequenos de diferentes

tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro

de slumbrante de estilos e tons

representam muitas

raças diferentes, desde os diminutos halflings e os

robustos anões, até os majestosamente belos elfos,

misturando-se entre uma grande variedade de etnias

humanas.

Espalhados entre os membros de suas raças mais

comuns existem variedades espécies exóticas: um

po de rosos draconatos, abrindo caminho entre a multidão,
e

um tiefling astuto, à espreita nas sombras, com malícia

e em seus olhos. Um grupo de gnomos ri enquanto um deles

ativa um brinquedo de madeira inteligente que se move

por conta própria. Meio-elfos e meio-orcs vivem e

trabalham ao lado de humanos, sempre trabalhando tão

à raça de qualquer um de seus pais. E lá, bem longe da

luz do sol, um solitário drow

um fugitivo da profunda

extensão do Subterrâneo

tentando ganhar a vida em um

mundo que tem a sua espécie.

E

S COLHENDO UM A

R

AÇA

Os humanos são a raça mais comum no mundo de D&D,

mas eles vivem e trabalham ao lado de anões, elfos,

halflings, e inúmeras outras espécies fantásticas. Seu

pequeno grupo pertence a um dos povos.

Nem toda raça inteligente do multiverso é apropriada

para ser um aventureiro controlado por um jogador.

Anões, elfos, halflings e humanos são as raças mais

comuns em um grupo de aventureiros típico. Draconatos,

gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tieflings são aventureiros

menos comuns. Drow, uma sub-raça dos elfos, também

são incomuns.

Sua escolha da raça afeta muitos aspectos diferentes

de um personagem. Estabelece qualidades fundamentais

que existe m ao longo da carre ira de ave nturas do s e u
pe rso nage m. Ao to mar essa de cis ão, te nha em me nte o
tipo de pe rso nage m que vo cê quer jo gar. Po r e xemplo, um
halfling po de ria se r uma bo a e escolha para um ladin
o
furtivo , um anão faz u m gue rreiro resiste nte e um elfo

po de s e r um me stre da magia arcana.
A raça do s e u pe rso nage m não só afeta se us valores de
habilidade e traços raciais, mas também fo rne ce
suge stões para a construção da histó ria do s e u
pe rso nage m. A de scrição de cada raça nesse capítulo
inclui info rmações para ajudar vo cê a inte rpretá-
la
como
um pe rso nage m, incluindo pe rso nalidade , aparê ncia

física, caracte rís ticas da so ciedade e as inclinações de
te ndências raciais. Es ses de talhes são suge stões para
ajudar vo cê a pensar s o bre s e u pe rso nage m, embora
ave ntureiros po
ssa
m dive rg ir bastante do s padrões da
raça. Vale a pena levar em consideração o po rquê do seu
pe rso nage m ser diferente como uma mane ira de ajudar a
e escolher os antecede ntes e os traços da perso nalidade de
seu
pe rso nage m.

T
RAÇOS
R
ACIAIS

A de scrição de cada raça inclui traços raciais que são
comuns aos membros daquela raça. Os tó picos se guintes

apare cem entre os traços da maioria das raças.

A
PR IMOR AMENTO DE

V
ALOR DE
H
ABILIDADE

Cada raça aumenta um ou mais valores de habilidade
de

um pe rso nage m.
I
DADE

A idade mostra co m quantos anos um membro daquela
raça é co nsiderado adulto , bem co mo a expe ctativa de
vida da raça. Es sa info rmação po de ajudar vo cê a de cidir

com quantos anos de idade s e u pe rso nage m inicia o jogo.

Vo cê po de escolher qualquer idade para se u pe rso nagem,

oque po de explicar alguns de s e us valores de habilidade
.

Po r e xemplo, s e vo cê inte rpretar um perso nage m muito
jo ve m ou muito ve lho, s ua idade po de explicar um valor

de Força ou Constituição particularmente baixo,

e quanto que a idade avançada pode explicar um alto

valor de Inteligência ou Sabedoria.

T

ENDÊNCIA

A maioria das raças tem predisposição para certas

tendências, descritas nesse tópico. Elas não são

obrigatórias para os personagens, mas considere qual o

motivo de seu ano ser caótico, por exemplo, em

de acordo com a sociedade à qual é leal, pode ajudá-lo a

de finir melhor seu personagem.

T

AMANHÃ

Os personagens da maioria das raças são Médios, uma categoria de tamanho que engloba criaturas entre 1,20

e

2,40

metros de altura. Membros de algumas poucas raças

são de tamanho Pequeno (entre 0,60 e 1,2

0

metros de

altura), o que significa que certas regras do jogo afetam

eles de forma diferente. O mais importante dessas regras

é que personagens Pequenos têm problemas ao empunhar

armas pesadas, como explicado no capítulo 5.

D

ESLOCAMENTO

Seu deslocamento determina quão longe você pode mover-

se quando viajar (capítulo 8) ou em combate (capítulo 9).

I

IDIOMAS

Em virtude da raça, seu personagem pode falar, ler

e

escrever certos idiomas. O capítulo 4 lista a maioria dos

idiomas comuns no multiverso D&D.

S

UB

-

R

AÇAS

Algumas raças possuem sub-raças. Os membros de uma sub-raça têm os traços da raça parente em adição àqueles

especificados para a sua sub-raça. As relações entre as sub-raças variam significativamente de raça para raça e de um mundo para outro. No cenário de campanha de

Dragonlance, por exemplo, os anões da montanha e os

anões da colina vivem juntos como diferentes clãs do mesmo povo, mas nos Reinos Esquecidos, eles vivem

distantes, em reinos separados, e chamam a si mesmos de anões do escudo e anões dourados, respectivamente.

18

A
NÃO
"ESTÁ ATRASADO, ELFO!", O DROW OUVIU O TOM ÁSPERO

DE
uma voz familiar. Bruenor Martelo de Batalha subiu pelas costas do adversário morto, desconsiderando o fato de que o pesado monstro jazia sobre seu amigo élfico.

Apesar desse novo desconforto, o nariz grande, portanto, e

várias vezes quebrado do anão
bem como sua barba
vermelha, raiada de branco, mas ainda cor-de-folha

surgiu como uma visão agradável para Drizzt. "Eu sabia que ia te encontrar encrencado se saísse para te procurar!"
R.A. Salvatore,
A Estilha de Cristal
Reinos ricos de antiga grandeza, salões esculpidos nas raízes das montanhas, o eco de picaretas e martelos nas

minas profundas e nas florestas ardentes, um compromisso com o clã e a tradição, e um ódio implacável contra goblins e orcs
essas linhas comuns unem todos os anões.

B
AIXOS E
R
OBUSTOS

Audazes e resistentes, os anões são conhecidos como hábeis guerreiros,

mineiros e trabalhadores em pedras e

metal. Embora tenham menos de 1,50 metro

de altura, os anões são tão largos e

compactos que podem pesar tanto quanto um humano 60 centímetros mais alto. Sua coragem e resistência compete facilmente com qualquer povo mais alto. A pele dos

anões varia do marrom escuro a um matiz mais pálido, tingido de vermelho, mas os tons mais

comuns são o castanho claro ou bronzeado, como certos tons de ruivo. O cabelo é longo, mas de estilo simples, geralmente negro, cinzento ou castanho, e embora anões

mais pálidos frequentemente possuem cabelos ruivos.

Anões machos valorizam altamente suas barbas e preparam-nas com cuidado.

L
ONGA
M
EMORIA,
L
ONGO
R
ANCOR

Anões podem viver mais de 400 anos, então os anões mais antigos ainda vivos muitas vezes lembram-se de um

mundo muito diferente. Por exemplo, alguns dos anões

mais velhos que vivem na Cidade da de Ferro (nos Reinos Esquecidos) lembram-se do dia, há mais de três séculos, que os orcs conquistaram sua fortaleza, forçando-

os a um exílio que durou mais de 250 anos. Essa

longevidade concede aos anões uma perspectiva sobre o

mundo que falta às raças de menor longevidade, como os

humanos e os halflings.

Anões são sólidamente duradouros como suas amadas montanhas, resistindo à passagem dos séculos com

estóica resistência e poucas mudanças. Eles resistem às tradições de seus clãs, traçando a história de seus ancestrais a partir da fundação de suas mais antigas fortalezas, na juventude do próprio mundo, e não abandonam facilmente. Uma parte dessas tradições

envolve a devoção aos deuses dos anões, aqueles que

defendem os ideais anões de ser trabalhador, hábil em

combate e devoto à forja.

Os anões são detestados e leais, fiéis à sua palavra e decididos quando age, às vezes a ponto de se rem-

ter imosos. Muitos anões têm um forte senso de justiça e

de moram a

se
esquecer de erros cometidos contra eles.

19

Uma injustiça cometida contra um anão é uma ofensa para todo seu clã. O que começa como uma busca por vingança de um único anão, pode se tornar a ambição de todo um clã.

C
LÃS E
R
EINOS

Os reinos anões estendem-se pelas profundezas das montanhas, onde eles mineram gemas e metais preciosos,

e foram itens admiráveis. Eles amam a beleza e a arte
dos metais preciosos e das jóias finas e, em alguns anos,
esse amor transformase

em avaria. O que não pode ser
encontrado em suas montanhas, eles adquirem através do
comércio. Eles não gostam de barcos, embora os
comerciantes humanos e halflings lidem frequentemente

com o comércio de bens anos por rotas marítimas.
Membros de confiança de outras raças são bem-vindos em
as sentenças anos e, embora algumas áreas de

cidade sejam visitadas até mesmo para eles.
A unidade moral de uma sociedade anã é o clã, e os
anos valorizam altamente o status social. Mesmo anos

que vivem longe de seus próprios reinos valorizam suas
identidades e filiação e de clãs, reconhecem os anos
parentes, e invocam os nomes de seus ancestrais e

juramentos e xingamentos. Não possuir um clã é o pior
destino de um anão.

Anos e em outras terras são tipicamente artesãos,
geralmente ferreiros, armeiros e joalheiros. Alguns são

mercenários ou guarda-costas, procurados pela sua
coragem e lealdade, e bem recompensados por seus

serviços.

D
EUSES,
O
URO E
C
LÃ

Anos e aqueles que vivem uma vida de aventuras podem ser
motivados pelo desejo de tesouros
para uso próprio,
para um propósito específico ou mesmo a partir do desejo

altuísta de ajudar os outros. Outros anos são guiados
pelo comando ou pela inspiração de uma divindade, um
chamado direto ou simplesmente o desejo de trazer glória

a um dos seus anos. O clã e os ancestrais de um anão

também são motivações importantes. Um anão pode

buscar restaurar a honra perdida de um clã, vingar uma
antiga ofensa sofrida pelo clã ou reconquistar um lugar no
clã depois de ter sido exilado. Ou um anão pode buscar
por um machado empunhado por um poder ancestral,

perdido no campo de batalha há séculos.

D
IFÍCEIS DE
C
ONFIAR

A
não escotivem razãoavelmente bem com a maioria das outras

raça s. "A diferença entre um cônico e um anão é cerca de cem anos", é um ditado anão que pode ser uma hipérbole, mas certamente demonstra o quanto é difícil ganhar a confiança de um anão para o membro de uma raça de vida curta, como os humanos.

Elfos

"Não é sensato depender dos elfos. É difícil prever o que um elfo vai fazer a seguir. Quando o martelo encotra a cabeça do orc, eles podem tanto o meçar a cantar ou sacar uma espada, ninguém sabe. Eles são vo-lúveis e fúteis. Duas coisas a serem ditas sobre os elfos: eles não têm muitos ferreiros, mas os que têm fazem muito bom trabalho. E quando o rcs o ugo blins avança pelas montanhas, é bom ter um elfo ao seu lado. Talvez não tão bom quanto um anão, mas sem dúvida eles o deíam os rcs tanto quanto nós."

Half-ling

"Claro, eles são gente boa. Mas me mostre um herói half-ling. Um im pério, um exército triunfante. At é mesmo um tesouro cônicoquisto pelas mãos de um half-ling. Nada. Como você pode levá-

los a

sério?"

Humanos

"Você cõmeça a conhecer uma humana, e então ela já está em seu leito de morte. Se você tiver sorte, ela terá descendentes

■t

talvez uma filha ou neta

■t

que têm mãose

cõraço tão bons quanto o dela. Só assim você pode fazer um amigo humano

. E assisti

-

los partir! Se eles colocam o cõraço em algo, eles vão atrás, seja o tesouro de um dragão ou o troco de um império. Essa dedicação é digna de admiração, mesmo que ela o spo nha em apuro só com muita frequência."

20

N
OMES
A
NÕES

O nome de um anão é concedido pelo ancião de um clã, de acordo com a tradição. Todos os nomes próprios anões têm sido utilizados e reutilizados através de gerações. O nome de um anão pertence ao clã, não ao indivíduo. Um anão

que o usar indevidamente ou trazer vergonha ao clã tem

se u nome re tirado e e stá pro ibido po r lei de usar qualquer o utro nome anão em seu lugar.

Nomes mas culinos :

Adrik, Alberich, Baern, Bare nnd,
Brotto r, Brue no r, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil,
Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Mo rgran,
Orsik, Oskar, Rangrim, R urik, Taklinn, Tho radin,

Tho rin, Torde k, Traubon, Travo k, Ulfgar, Ve it,

Vo ndal.

Nomes femin inos :

Amber, Artin, Audhild, Bardryn,
Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gunnloda, Gurdis,
Helja, Hlin, Kathra, Kris tryd, Ilde , Liftrasa, Mardred,
Ris wynn, Sannl, T o rbe ra, To rgga, Vistra.

Nomes de Clãs:

Balderk, Battlehamme r, Braw nanvil ,
Dankil, Firefo rge , Frostbeard, Go runn, Holderhe k,

Ironfist, Lo de rr, Lutgehr, Rumnahe im, St rakeln,

To runn, Ungart.

T

RAÇOS

R

ACIAI S D

OS

A

NÕES

Um pe rso nage m a não po ssui uma variedade de

habilidade s inatas, parte in te grante da natureza dos

anõe s.

A umento no V alor de Habilidade

.

Se u valor de

Co nstituição aume nta em 2.

Idade

.

Anõ e s to rnam-se maduros na me sma

propo rção que os humano s, mas s ão co nsiderado s jo ve ns

até atingirem a idade de 50 anos. Em mé dia, e les vive m

350 anos.

Tendência

.

A maio ria dos anõe s é le al, po is acreditam

firme mente nos bene fícios de uma so ciedade bem

o rganizada. Eles te nde m para o bem, com um fo rte s e nso

de hone stidade e uma cre nça de que to do s merecem

compartilhar o s bene fícios de uma o rde m social justa.

Tamanho

.

Anõ e s estão entre 1,20 e 1,50 metro de

alt ura e pe sam cerca de 75 kg. Se u tamanho é M é dio.

Deslocamento

Seu deslocamento base de caminhada é de 7,5 metros. Seu deslocamento não é reduzido quando

estiver usando armadura pesada.
Visão no Escuro

Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra.

Você enxerga na penumbra até 18 metros como se fosse

luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você

não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
Resiliência Anã

Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de

veneno (explicado no capítulo 9).

Treinamento Anão em Combate

Você tem proficiência com machados de batalha, machadinhas,

martelos leves e martelos de guerra.

Proficiência com Ferramentas

Você tem proficiência em uma ferramenta de artesão à sua escolha

entre: ferramentas de ferreiro, suprimentos de cervejeiro

ou ferramentas de pedreiro.

Especialização em Rochas

Sempre que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado à

origem de um trabalho em pedra, você é considerado

proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu

bônus de proficiência ao teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.

Idiomas

Você pode falar, ler e escrever Comum e Anão. O idioma Anão é repleto de consoantes duras e sons guturais, e essa característica influencia, como um

sotaque, qualquer outro idioma que o anão falar.

Sub

raça

Existem duas sub-raças principais de anões no mundo de D&D: anões da colina e anões da

montanha. Você deve escolher uma dessas sub-raças.

A
NÃO DA

C
COLINA

Como um anão da colina, você tem sentidos aguçados, maior intuição e notável resiliência. Os anões do urado de Faerûn, que vivem em seu povoado ao sul do

continente, são anões da colina, assim como os exilados

Nelidar e os de preciáveis Klar de Krynn, no cenário de

Dragonlance.
Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.
Tenacidade A não

.
Seu máximo de pontos de vida aumenta em 1, e cada vez que o anão da colina sobreviver

nível, ele recebe 1 ponto de vida adicional.

A
NÃO DA

M
MONTANHA

Como um anão da montanha, você é forte e resistente,

acostumado a uma vida difícil em terrenos difíceis. Você,

provavelmente tem a descendência daqueles mais altos

(para um anão) e tende a possuir uma coloração mais clara. Os anões do escudo do norte de Faerûn, bem como o clã gove diante Hylar e os clãs no bre de Daewar de

Dragonlance, são anões da montanha.
Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de Força aumenta em 2.
Treinamento A não com Armaduras

.
Você adquire proficiência em armaduras leves e médias.

D
DUERGA R

Nas profundezas das cavernas do Subterrâneo vivem os duergar, os u

anões cinzentos. Estes perverso e furtivos comerciantes de

escravos invadem o mundo da superfície para fazer

pri sio neiro s,
então vend em sua s pre sas para o utras raça s do

S ubt errân eo . E les
têm habil idad es mágic as inatas p ara

to rnarem

-

se i nvisív eis e
c resc erem tem po rariament e
até o

ta
manho de um gi gante.

21

E
LFO
"E
U NUNCA I MAGI NEI QUE TAL BELEZA

EXI STI SSE," LUA

Do urada disse suavemente. A marcha do di a havia sido
difícil, mas a recompensa no final estava muito além de

seus sonho s. Os companheiro s estavam em um alto
rochedo so bre a lendária cidade de Q ualino st.
Quatro pináculo s delgado s erguiam-se do s c antos da
cidade como hastes brilhantes, suas pedras brancas
reluzentes mescladas com um to m prateado cintilante.

Arcos gracio sos, ligando um pináculo a outro, se elevavam
no ar. Co nstruído s po r anti go s ferreiros anõ es, e les eram
fo rtes o suficiente para supo rtar o peso de um ex ército, no

entanto, eles pareci am tão delicado s, que um p áss aro

po usado so bre eles, poder ia lhes tirar o equi líbrio . Estes
arcos cintilantes er am as únicas fronteiras da cidade. Não
havia nenhuma muralha em volta de Qualino st. A cidade
élfica abria seus braços de fo rma amorosa para a
imensidão .

Margare t We is & Tracy H ickman,
Dragõ es do Crep úsculo do Outono
Elfos s ão um po vo mágico de graça s o brenatural, vive ndo
no mundo s e m pe rtencer inteiramente à ele . Eles vivem
e m lugare s de beleza eté rea, no meio de antigas florestas

o u em torres prate adas brilhando co m luz fe é rica, onde

uma música suave ecoa at ravé s do ar e fragrâncias

suave s flutuam na brisa. Elfos amam a natureza e a

magia, a arte e o estudo , amúsica e a po e sia, e as co isas
boas do mundo .

E
SBELTOS E
G
RACIOSOS

Com a sua graça e o bre natural e seus traços finos, os elfos parecem assustadoramente belos para os humanos e os membros de muitas outras raças. Em média, eles são ligeiramente mais baixos do que os humanos, variando de

pois os menores de 1,50 metro até os mais de 1,80 metro

de altura. Eles são mais delgados que os humanos, pesando entre 50 kg a 72 kg apenas. Os machos e as fêmeas são quase da mesma altura, mas os machos são um pouco mais pesados do que as fêmeas.

A coloração da pele dos elfos varia da mesma maneira que os humanos, e também incluem tons de cobre, bronze, até o branco-azulado, os cabelos podem ser

de tons verdes ou azuis, e os olhos podem ser como

piscinas de ouro ou prateadas. Elfos não possuem pelos faciais e poucos pelos no corpo. Eles preferem roupas elegantes em cores brilhantes, e gostam de jóias simples, mas belas.

U
MA

P
PERSPECTIVA
A
TEMPORAL

Elfos podem viver bem mais de 700 anos, isso dá a eles uma ampla perspectiva sobre eventos que passam

perturbar profundamente raças que vivem uma vida mais

curta. Eles são normalmente mais divertidos do que animados, e provavelmente mais curiosos do que gananciosos. Elfos tendem a permanecer distantes e não se incomodam com uma pessoa que não os conhece. No entanto, quando perceberem um objetivo, se já

22

aventurando-se em uma missão ou aprendendo uma nova habilidade ou arte, os elfos podem ser focados e

implacáveis. Eles são lentos para fazer amigos e inimigos,

e ainda mais lentos para esquecê-los. Eles respondem

insultos mesquinhos com desdém e insultos graves com vingança.

Assim como os galhos de uma árvore jovem, os elfos são flexíveis em face do perigo. Eles confiam primeiramente na diplomacia para resolver as diferenças

antes de partir para a violência. Eles são conhecidos por recuar para suas casas na floresta perante os intrusos, confiantes de que podem simplesmente esperar os

invasores irem embora. Mas quando surge a necessidade,

os elfos revelam um pouco do seu lado marcial, demonstrando habilidade com a espada, o arco e a estratégia.

R

EINOS
E
SCONDIDOS
NA

F
LORESTA

A maioria dos elfos habita pequenas aldeias florestais e escondidas entre as árvores. Elfos caçam, coletam e

cultivam seus alimentos, e sua perícia e magia os permite

sustentar-se sem a necessidade de limpar e arar a terra. Eles são artesãos talentosos, criando roupas e objetos de arte finamente adornados. Seu contato com estrangeiros é

geralmente limitado, e embora alguns elfos levem uma boa

vida no cotidiano de suas artes sanais por muitos (pois eles não

têm interesse na mineração).

Os elfos encontrados fora de suas terras são em geral aventureiros viajantes, artistas ou sábios. Humanos no brejo

costumam contratar elfos para os serviços de tutores, para

que possam ensinar esgrima ou magia aos seus filhos.

E
EXPLORAÇÃO E
A
VENTURA

Elfos se apegam de perto à sua fascinação em viajar.

Tendo uma vida tão longa, eles podem desfrutar de

séculos de exploração e descoberta. Eles não gostam do

ritmo da sociedade humana, que é ao mesmo tempo rotineira no dia a dia, mas sempre acaba mudando ao longo das décadas, e por isso, eles procuram carreiras que os permitam viajar livremente. Elfos também gostam de exercitar suas habilidades mágicas ou ampliar seus

poderes mágicos, e apegar-se os permite fazê-lo. Alguns podem ser rebeldes que lutam contra a repressão

injusta, enquanto outros podem ser campeões de causas

morais.

N
OMES
É
LFICOS

Elfos são considerados crianças até de se tornarem adultos, algum tempo depois do nascimento, e

durante este período eles são chamados por nozes de

criança.

Ao de se tornar adulta, um elfo também seleciona um

no me de adulto , embora aqueles que o co nhe ciam
quando jo ve m po
ssa
m co ntinuar a cha má-lo pe lo nome de
criança. O no me adulto de cada elfo é uma criação única,
e mbora po ssa refletir o s nomes de re spe itado s indivídu o s
o u outros membros da família. Há pouca dife rença entre
no mes masculino s e fe mininos, os grupo s aqui re fletem
ape nas te ndê ncias ge rais. Além disso , cada elfo te m um

no me de família, normalmente uma combinação de out ras

palavras élficas. Alguns elfos que viajam entre os

huma no s traduzem seus s obre no mes para o idioma

comum, enqua nto outros continuam usando a ve rsão

é lfica.

Nomes infantis

:

Ara, Bryn, De l, Eryn, Faen, Innil, Lael,
Me lla, Naill, Naeris , Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin,
Thia, Vall.

Nomes masculinos adultos :

Adran, Aelar, Aramil,
Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan,

Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral,
Ive llio s, Laucian, Mindartis, Paelias, Pe ren, Quarion,
Riardo n, Rolen, So ve liss, Thamio r, Tharivo l, T he ren,
Varis .

23

O
RGULHOSOS, PORÉM
G
ENTIS

E mbo ra po s

sam ser arrogantes, o s elfo s geralm ent e são gracio so s
mesmo para aque les que não c o rrespo n dem às s uas e xpec tat ivas

■t

no rmalment e aqu eles não elfo s . Ainda as sim, ele s po dem
enc o ntrar o bem em q ualq uer u m.

Anõe s

. "Anõ e s

não

são nada e sp erto s, bro nc o s desaje

itado s.

Mas o que o s fa lta em h umo r, so fistic aç ão e bo as maneiras, so bra
em bravura. E eu devo admitir, s eus mel ho res fe rreiros pro duz em
arte qu e se a pro xima da q uali dad e élfica ."

Half li ng s

. "H alflings são pesso as de go sto s sim ple s e es ta não

é uma qual ida

d e para s e meno s p rez ar. E les são bo a gent e, se

preo cupam u ns c o m o s o utro s e c uidam de seu s jardi ns, e já se

pro varam m ais durõ es do que a p arentam q uando a nec e ssi dade
surge."

Humanos

. "T o da aqu ela pre ssa, s ua am biç ão e vo ntade de
c o mpletar algo antes que
suas br eves vida s ac abem

■t

o s e sfo rço s

humano s par ec em tão fúteis à s v ez es. Mas e ntão vo c ê o lha para
suas rea liz aç õ es e tem q ue apr ec i ar suas fa ç anha s. Se ao meno s
eles dimin uís sem o ritmo e apre n dess em um po uc o de r equ int e."

Nomes femin inos adultos :

Ad

rie, Althaea,

Anas trianna, An draste , Antinua, Bethry nna, Birel,

Caelynn, Drusilia, Enna, Fe losial, le lenia, Jele nne th,

Ke yleth, Le shanna, L ia, Me riele, M iale e , Naivara,

Que lenna, Quillathe , Sariel, Shanairra, Shava,

Silaqui, T he irastra, Thia, Vadania, Valant he ,

Xanaphia.

Sobren omes (traduções comuns):

Amakiir (Joia

Florida), Amas tacia (Flo r das Estrelas), Galano de l

(Sussurro da Lua), Holimion (Orvalho do s Diamante s),

Ilphe lkiir (Pétala Preciosa), Liadon (Fo lha de Prata),

Me liamne (Calcanhar de Carvalho), Nailo (Brisa da

No ite), Sianno de l (Córrego Lunar), X iloscient (Pé tala

de Ouro).

T

RAÇOS

R

ACIAI S D

OS

E

LFO

S

Seu elfo te m uma variedade de habilidade s naturais,
resultado de milhares de anos de re finame nto élfico.

A umento no V alor de Habilidade

.

Se u valor de

De streza aume nta e m 2.

Idade

.

Embora os elfo s atinjam a maturidade física

com praticamente a mesma idade do s huma no s, a

compree nsão élfica da idade adulta vai além da

maturidade física, abrangendo s ua expe riência so bre o

mundo . Um elfo tipicame nt e assume a idade adulta e

um

no me adulto co m ce rca de 100 anos de idade e po de vive r

750 anos.

Tendência

.

Elfos amam a liberdade, a diversidade e a expressão pessoal, e não eles inclinam-se fortemente e

suavemente para aspectos do caos. Eles valorizam e

protegem a liberdade dos outros como a sua própria, e são

geralmente mais bondosos que o contrário. Os drow são

exceção. Seu exílio no Subterrâneo fez deles pessoas e
perigosas. Drow são geralmente mais maus que o
contrário.

Tamanho

.
Elfos medem entre 1,50 a 1,80 metros
e

altura e possuem constituição de lenda. Seu tamanho é

Mé dio.

Deslocamento

.
Seu deslocamento base de caminhada
é 9 metros.

Visão no Escuro

.
Acostumado às florestas
crepusculares e ao céu noturno, você possui uma visão
superior e mcondições de escuridão e n
a

penumbra. Você

perde enxergar na penumbra até 18 metros como se fosse
na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra

.
Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de

cinza.

Sentidos Aguçados

.
Você tem proficiência na perícia

Percepção.

Ancstral Féérico

.
Você tem vantagem nos testes de
resistência para resistir a ser enfeitado e magias não
podem colocá-lo para dormir.

Transe

.
Elfos não precisam dormir. Ao invés disso,
eles meditam profundamente, permanecendo
semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em

idioma comum para tal meditação é "transe".) Enquanto

medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses
sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam
reflexos através de anos de prática. De pois de descansar

dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um

humano depois de 8 horas de sono.

Idiomas

.
Você pode falar, ler e escrever Comum e

Élfico. O Élfico é um idioma fluido, com entoação e sutis e

gramática complexa. A literatura élfica é rica e diversa, e suas canções e poemas são famosos e entre outras raças.

Muitos bardos aprendem essa língua para que possam

adicionar canções élficas ao seu repertório.

Sub
-raça

Antigas divisões entre os povos élficos resultaram em três sub-raças principais: os altos elfos, os elfos da floresta, e os elfos negros, que são comumente

chamados de drow. Escolha uma dessas sub-raças. Em

alguns mundos, essas sub-raças são ainda mais divididas

(como os elfos do sol e elfos da lua nos Reinos Esquecidos),

e não se espera que você escolha uma sub-raça

ainda mais específica.

A
LTO
E
LFO

Como alto elfo, você possui uma mente afiada e um domínio da magia básico. Em muitos dos mundos de D&D, existem dois tipos de altos elfos. Um tipo (que inclui os elfos cinzentos e elfos do vale de Greyhawk, os

Silvanesti de Dragónance, e os elfos do sol dos

Reinos Esquecidos

)
são arrogantes e reservados,

acreditando-se superiores aos não elfos e até

mesmo a outros elfos. O outro tipo (como os altos

elfos de Greyhawk, os Qualinesti
de

Dragónance
e os elfos da lua dos Reinos Esquecidos) são

mais comuns e amigáveis, e muitas vezes
encontrados entre humanos e outras raças.

Os elfos do sol de Faerûn (também chamados de elfos
do urado ou elfos do amanhecer) têm pele bronzeada e

cabelos cor de cobre, negros ou louro dourado. Se us

o olhos são do urado, prateados ou negros. Os elfos da

lua (também chamados de elfos de prata ou elfos
cinzentos) são muito mais pálidos, com pele de

alabastro po r ve ze s tingida de azul. Normalme nte , eles têm cabelos de um branco prate ado , negros ou azuis, dive rso s to ns de loiro, castanho e ve rme lho não s ão incomuns. Se us olhos s ão azuis ou ve rde s co m manchas

do uradas .

A umento no V alor de Habilidade

.

Se u valor de

Inte ligê ncia aume nta em 1.

Treinamento É lfico com A rmas

.

Vo cê possui

proficiência com espadas longas , espadas curtas, arco s

longo s e arco s curtos.

24

Truque

.

Vo cê co nhe ce um truque, à sua escolha, da

lista de truques do mago . Inte ligência é a habilidade usado para conjurar e ste truque.

Idi oma A dicional

.

Vo cê po de falar, ler e escre ve r

um

idioma adicional à s ua escolha.

E

LFO

DA

F

LOR ESTA

Co mo um elfo da floresta, vo cê po ssui se ntidos e intuição aguçado s, s e us pé s áge is guiam-no rápida e furtivamente

atravé s de s uas florestas nativas. Es sa cate go ria inclui os e lfos se lvage ns (grugach) de Greyhawk e os Kago ne sti de Drago nlace, bem co mo as raças chamadas de elfos da

floresta em Greyhawk e no s Re inos Esquecido s. Em Faerûn, os elfos da floresta (também chamado s de elfos se lvage ns, elfos ve rde s o u e lfo s do bosque) s ão re clusos e

de sconfiados do s não e lfos.

A pe le do s elfos da floresta te nde a se r de matiz

cobre ada, algumas ve ze s co m traço s esve rde ado s. Se u

cabelo ge ralmente é castanho ou negro, mas

o casionalme nte po de m ser lo iros o u co r de co bre . Se us

o lhos s ão ve rde s, cas tanho s o u co r de ave lã.

A umento no V alor de Habilidade

.

Se u valor de

Sabedo ria aume nta em 1.

Treinamento É lfico com A rmas

.

Vo cê possui
proficiência com espadas longas , espadas curtas, arco s

longo s e arco s curtos.
P és Ligeiros

.
Seu deslocamento base de caminhada
aumenta para 10,5 metros.
Máscara da Natureza

.
Vo cê pode tentar se esconder
mesmo quando vo cê está apenas levemente obscurecido

por floresta, chuva forte, neve caindo , névoa ou outro

fenômeno natural.

E
LFO

N
EGRO
(D
ROW
)

Descendentes de uma antiga sub-raça de elfos de pele

negra, os drow foram banidos da superfície do mundo por
seguirem a deusa Lolth pelo caminho do mal e corrupção.
Agora, eles construíram sua própria civilização nas
profundezas do Subterrâneo , moldados pelo Caminho de
Lolth. Também conhecidos como elfos negros, os drow
possuem pele negra similar a obsidiana polida e cabelos

brancos opacos ou amarelo pálido . Normalmente eles
possuem olhos muito pálidos (tão pálidos que são
confundidos com olhos brancos) com tons de lilás, prata,

rosa, verde e azul. Eles costumam ser mais magros
que a maioria dos elfos.

Aventureiros drow são raros e a raça não existe em
todo o mundo . Verifique com seu Mestre se a raça drow

está disponível como personagem de jogador.
Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de
Carisma aumenta em 1.
Visão no Escuro Superior

.
Sua visão no escuro tem
alcance de 36 metros de raio.
Sensibilidade à Luz Solar

.
Vo cê possui
desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria

(Percepção) relacionado à visão quando vo cê, o alvo do
seu ataque, ou qualquer coisa que vo cê está tentando

perceber, esteja já sob luz solar direta.
Magia Drow

.
Vo cê possui o truque

glo bos de luz

.
Quando vo cê alcança o 3º nível, vo cê pode conjurar a

magia

fogo das fadas

. Quando vo cê alcança o 5º nível,

vo cê pode conjurar

escuridão

.
Vo cê precisa treinar um

de canso longo para poder conjurar as magias de esse traço

no vamente. Carisma é sua habilidade chave para

conjurar essas magias.

Treinamento Drow com Armas

.
Vo cê possui

proficiência com rapieiras, e espadas curtas e bestas de

mão.

A E

SCURIDÃO DOS

D

ROW

Se não fosse por uma única exceção cônica, a raça dos drow

seria um nível salmente ultrajada. Sua sociedade

ade é depravada e

preocupada com as graças de Lolth, sua deusa

-
para ela, quem

sanciona o assassinato e o extermínio de famílias inteiras quando

casas nobres disputam posições sociais. Os drow crescem

acreditando que as raças que habitam superfícies são inferiores

o res,

exceto como seus escravos.

No entanto, pelo menos um drow quebrou esse estereótipo.

No mundo

dos Reinos Esquecidos

s, Drizzt Do'Urden,

patrulheiro

do

Norte, provou sua índole de bom coração como um defensor dos

fracos e inocentes.

Rejeitando sua herança

ameaçadora num

mundo que o lha para ele com horror e aversão, Drizzt é um

modelo para os poucos drow que seguem seus passos, tentando

encontrar uma vida a quem da sociedade maligna da seu lar no

Subterrâneo.

Drow crescem acreditando que as raças da superfície

são

inferiores, servindo apenas como escravos. Drow que

desejam uma consciência ou acham necessário cooperar com

membros de outras raças encontram dificuldade em sobreviver

precisamente, especialmente quando eles são tão frequentemente

recibidos

como ódio.

H
ALFLING
R
ÉGIS, O HALFLING, O ÚNICO DE SUA ESPÉCIE

NUM RAIO

DE
centenas de quilômetros, prendeu os dedos por trás da
cabeça e recoitou-se contra a capa musgosa do tronco da

árvore. Régis era baixo, mesmo para os padrões de sua

diminuta raça, e a lanugem de suas madeiras castanhas e

encaracoladas mal ultrapassava a margem de um metro.
Mas a barriga alargava-se abundantemente, devido à seu
amor por uma boa refeição
ou várias delas, dependendo
das oportunidades que se apresentassem. O galho
retorcido que lhe servia como vara de pescaria uia-
se
acima dele, se guiava entre os seus peludos dedos do

pé, e inclinava-se sobre as águas plácidas do lago,
perfeitamente espelhado na superfície vítrea do Maelstrom.
Dualdo.

R. A. Salvatore,
A Estilha de Cristal

Os colonizadores de um lar são os objetivos da maioria dos
halflings: um lugar para viver em paz e sossego, longe de
monstros e adegastados e embates de exércitos, com um
fogo aceso e uma refeição generosa, e também uma bebida
fina e boa conversação. Embora alguns halflings vivam seus

dias em remotas comunidades agrícolas, outros formam

bandos nômades que viajam constantemente, atraídos

pelos caminhos e o vasto horizonte para descobrir as

maravilhas do vasto território. Mas mesmo esses
halflings anêmicos amam a paz, a comida, uma lareira e
um lar, mesmo que o lar seja em uma carruagem,

empurrada ao longo de uma estrada de terra, ou uma

balsa flutuando rio abaixo.

P
EQUENOS E
P
RÁTIOS

Os pequeninos halflings só vivem em um mundo cheio
de criaturas maiores ao evitar e permanecer no tado, ou evitando
o embate direto. Com uns

90
centímetros de altura, eles

parecem inofensivos e assim conseguiram sobreviver por séculos

às

so mbra dos impérios e à margem de guerras e conflitos políticos. Eles normalmente são robustos, pesando entre 20

kg

e 22,5 kg.

A pele dos h

alf

lings varia do bronzeado ao pálido com

um tom cálido, e seu cabelo é geralmente castanho ou

castanho claro e ondulado. Eles têm olhos castanhos ou amarelados. Halflings do sexo masculino muitas vezes ostentam costeletas longas, mas barbas são raras entre

eles e bigodes são quase inexistentes. Eles gostam de usar

roupas simples, confortáveis e práticas, preferindo as

cores claras.

A praticidade dos halflings se estende para além de suas roupas. Eles se preocupam com as necessidades

básicas e os prazeres simples, e não são inclinados à

ostentação. Mesmo o mais rico dos halflings mantém seus tesouros trancados em um porão, em vez de expostos à vista de todos. Eles possuem um talento especial para

encontrar a solução mais simples para um problema e têm pouca paciência para indecisões.

G

ENERGOS

E

C

URI OSOS

Halflings são um povo alegre. Eles apreciam os

laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e

da casa, nutrindo pequenos sonhos de ouro e glória. Mesmo

os aventureiros que existem entre eles normalmente

aventuram-se no mundo por razões de comunidade,

27

amizade, desejo de viajar ou curiosidade. Eles amam descobrir coisas novas, até mesmo as mais simples, tais

como uma comida exótica ou um estilo estranho de

vestuário

o.

Halflings são facilmente movidos pela piedade e detestam ver qualquer ser vivo sofrer. Eles são generosos,

partilhando alegremente o que eles possuem, mesmo em

é po cas de vacas magras.

M

ISTURANDO-SE NA

M

ULTIDÃO

Halflings são adeptos

de

viverem comunidades

humanas, anões ou elfos, tornando-se valiosos e bem-

vindos. A combinação de sua inerente furtividade e sua

natureza modesta ajudam os halflings a evitar uma

atenção indesejada.

Os halflings trabalham facilmente com os outros, e são

leais aos seus amigos, sejajam eles halflings ou não. Eles

podem demonstrar uma notável ferocidade quando seus

amigos, familiares, ou comunidades são ameaçadas.

J

OVIALIDADE

P

ASTORIL

A maioria dos halflings vive em comunidades pequenas e

pacíficas com grandes fazendas e bosques preservados.

Eles nunca construíram um reino próprio, ou mesmo

dominaram muitas terras além de seus tranquilos

condados. Eles geralmente não reconhecem qualquer tipo

de nobreza ou realeza halfling, ao invés disso buscam

conselhos com os anciãos de suas famílias para guiá-los.

As famílias preservam suas maneiras tradicionais ao

despeito da ascensão e queda de impérios.

Muitos halflings vivem entre outras raças onde seu

trabalho duro e sua lealdade os oferece recompensas

abundantes e confortáveis. Algumas comunidades halflings

preferem viajar como forma de vida, dirigindo carruagens

ou guiando barcos de lugar em lugar e manter um lar

permanente.

A

FÁVEIS E

P

OSITIVOS

Halflings tentam se dar bem com todo mundo e são relutantes em

fazer vastas

generalizações

■t

especialmente as negativas.

Anões

. "Anões são amigos leais, e você pode confiar em sua

palavra. Mas será que machucará muito sorrir de vez em

quando?"

E l f o s

. "E les são tão bel os! S eus ro sto s, sua mús ic a, sua graç a e tudo mais. É c o m o se e stivess em saído de um so nho maravilho so . Mas não há c o m o diz er o que est á se pas sando po r trás de s ua fac e so rrident e

■t

c ertam ente m ui to mais do que e les demo nstram. "

Humanos

. "O s h umano s são real mente mu ito parec ido s c o m a gente. P e lo meno s algu ns d ele s . Saia de s eus c as telo s e fo rtalez as, vá c o nversar co m o s agric ulto res e pas to res, e vo c ê va i enc o ntrar um po vo bo m e fo rte. Não que haja al go de erra do c o m o s barõ es e o s so ldado s

■t

é pr ec i so admirar a sua c o nvicç ão . E

pro tege ndo sua s pró pria s terra s, eles tam bém no s p ro tegem."

E
XPLORANDO
O
PORTUNIDADES

Halflings ge ralmente partem para o caminho do ave ntureiro para defe nde r suas co munida de s, apoiar seus

amigo s, ou explorar um mu ndo grande e che io de

maravilhas . Para eles, ave nturar-se não é apenas uma

carreira, é mais uma opo rtunidade ou às ve ze s uma ne cessidade .

N
OMES
H
ALFLINGS

Um halfling te m um no me dado a ele, um nome de fam ília e po ssive lmente um apelido. Os nomes de família muitas ve ze s s ão apelidos que, de tão adequados, fo ram transmitido s atravé s das ge raçõe s.

Nomes mas culinos :

Alto n, Ande r, Cade , Corrin, Eldo n, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, M e rric, Milo, Osborn, Pe rrin, Ree d, Roscoe , We llby.

Nomes femin inos :

Andry, Bree , Callie, Cora, Euphe mia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Me rla, Nedda, Paela, Po rtia, Se raphina, Shaena, T rym, Vani, Ve rna.

Nomes de família:

Cata-Escovas , Bom-Barril, Garrafa
Ve rde , Alta Colina, Baixa Co lina, Prato Che io, Fo lha de Chá, Espin hudo , Cinto Frouxo , Galho Caído.

RAÇOS
R
ACIAIS D
OS

H
ALFLINGS

Seu halfling possui uma série de características e m
comum com todos os outros halflings.
Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de
Destreza aumenta em 2.
Idade

.
Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos
e pode chegar a 150 anos.
Tendência

.
A maioria dos halflings é leal e boa
. Via

de regra, eles possuem um bom coração e são amáveis,
o demais rejeitam o sofrimento dos outros e não toleram a
opressão. Eles também são muito ordenados e tradicionais,

frequentemente apegados à sua comunidade e ao conforto de

suas antigas tradições.
Tamanho

.
Halflings medem cerca de 0,90 metro de
altura e pesam aproximadamente 20 kg. Seu tamanho é
pequeno.
Deslocamento

.
Seu deslocamento base de caminhada
é 7,5 metros.
Sortudo

.
Quando você obtiver um 1 natural em uma
jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de

resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar
o novo resultado.
Bravura

.
Você tem vantagem em testes de resistência
contra ficar amedrontado.
Agilidade Halfling

.
Você pode mover-se através do
espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior

que o seu.
Idiomas

.
Você pode falar, ler e escrever Comum e
Halfling. A linguagem Halfling não é secreta, mas os

halflings não relutantes em compartilhar-lá com os outros.

Eles escrevem muito pouco, por isso eles não possuem

uma literatura rica. No entanto, sua tradição oral é muito forte. Quase todos os halflings falam o idioma Comum

para conversar com as pessoas das terras que habitam, ou

através das quais eles estariam viajando.

Sub
-raça

. Os dois tipos principais de halflings, Pé-s-
Leve e Robustos, são mais como famílias bem próximas

do que verdadeiras sub-raças. Escolha uma destas sub-

raças.

P
ÉS
L
EVES

Como um halfling pé-s-leve, você pode esconder-se

fácilmente, mesmo usando apenas outras pessoas como

cobertura. Você geralmente é ágil e se dá muito bem

com os outros. Nos Reinos Esquecidos, os halflings pé-s-

leves espalharam-se até os lugares mais distantes e são a

variedade mais comum.

Pé-s-leves são mais propensos à vontade de viajar do
que os outros halflings, e muitas vezes vivem ao lado
de

outras raças ou levam uma vida nômade. No mundo de

Greyhawk, estes halflings são chamados pé-s-peludos ou
companheiros altos.

Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de
Carisma aumenta em 1.
Furtividade Natural

.
Você pode tentar se esconder
mesmo quando possui apenas a cobertura de uma
criatura que for no mínimo um tamanho maior que o seu.

R
OBUSTO

Um halfling robusto é mais resistente do que a média de

sua raça e possui certa resistência aos venenos. Alguns
dizem que os robustos têm sangue dos anões. Nos Reinos
Esquecidos, esses halflings são chamados de austeros, e
são mais comuns nos ul.

Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de
Constituição aumenta em 1.
Resiliência dos Robustos

.

Vo cê te m vantagem em
te ste s de re sistê ncia contra ve ne no e te m re sistê ncia
contra dano de ve ne no.

29

H
UMANO
E
STAS SÃO AS HI STÓRI AS DE UM POVO I NCANSÁVEL QUE,

há muito tempo , saiu ao s mares e rio s em lo ngo s navio s,
primeiro para saquear e aterrorizar, em se guida para

colo nizar. No entanto, havia uma ener gia, um amor pela

aventur a, que fo i cantado em cada página. No ite adentro

Liriel leu, iluminada pela luz de velas após s velas. Ela
nunca tinha dado muita atenção para os humano s, mas
essas histórias à fascinavam. Naquelas páginas

amareladas estavam os contos de heróis corajosos,

animais estranho s e ferozes, primitivos deuses po derosos e

uma magia que era parte e dava fo rma àquela terra

distante.

Elaine Cunningham,

Filha dos Drow

No s co nfins da maioria dos mundo s, os humano s s ão a

mais jo ve m das raças co mu ns, che gando mais tarde no

cenário mundial e co m uma vida curta, s e co mparado s aos

anõe s, elfos e dragõ e s. Talvez s e ja por causa de suas vidas
mais curtas que eles se esforcem para alcançar o máximo
que po de m no s anos que têm. Ou talvez eles s intam que

tê m algo a pro var às raças mais antigas, e é po r e sta

razão que eles co nstroe m seus po de roso s impé rios atravé s

da conquista e do comércio . O que quer que os motive , os

hu

ma no s s ão os inovado res, os re alizado res e os pione iro s
do s mundo s.

U

M

A

MPLO

E

SPECTRO

Co m sua prope nsão para a migração e co nquista, os
humano s s ão fisicamente mais dive rsificado s que as
outras raças co muns. Não há um humano típico. Um

indivíduo po de te r e ntre 1,65 metro

a 1,90 metro de

alt ura e pe sar entre 62,5 kg e 125 kg. Os to ns de pe le

po de m variar do negro ao muito pálido , e os cabelo s

po de m ir do negro ao loiro (e ncaracolado, crespo o u liso).
Homens po de m po ssuir pe los faciais esparsos ou
abundante s. A dive rsidade do s humano s po de te r uma
pitada de s angue não huma no , re ve lando indícios de e lfos,
o rcs ou outras linhage ns. Os humano s che gam à idade

adulta no fim da adolescência e raramente vive m
um

sé culo.

V

ARIADO S EM

T

UDO

Os huma no s s ão os mais adaptáve is, flexíve is e

ambicioso s entre to das as raças co muns. Eles tê m amplos

e distintos go sto s, moralidade s e hábito s nas muitas
diferente s re giões onde eles s e instalaram. Quando s e
e stabele cem em um lugar, eles pe rmanecem: eles

constroe m cidade s que duram po r e ras, e grande s re inos
que po de m pe rsistir po r longo s sé culos. Um único humano
po de te r uma vida relat ivamente curta, mas uma nação

o u cultura humana prese rva tradiçõe s co m orige ns muito
além do alcance da memória de qualquer um do s
huma no s. Eles vive m plenamente o prese nte
to rnando-

o s bem adaptado s a uma vida de ave nturas
mas

também planejam o futuro, e sfo rçando-se para deixar um
legado durado uro. Individualme nte e co mo grupo , os
huma no s são opo rtunistas adaptáve is, e pe rmane cem
alerta às dinâmicas mudanças po lít icas e so ciais.

30

O

S

EGUNDO

M

ELHOR

A

MIG O DE

T

ODOS

Da mesma m aneira em qu e se mi sturam e ntre s i, o s humano s s e
misturam c o m o s membro s de o utras raça s. E les se dão bem c o m
quase to do s, em bo ra po ssam nã o
ser pró ximo s d e to do s. O s
humano s mui tas vezes servem c o mo embaixado res, d iplo matas,
magistrado s, c o merciante s e fu n c io nário s de to do s o s tipo s.

Anõe s

. "E les são um po vo c o rajoso , amigo s fo rtes e fiéis à sua
palavra. No entan to , sua ganânc i a po r o uro é sua

ruína."

Elfos

"É melhor não andar pelas florestas dos elfos. Eles não gostam de intrusos, e é provável que você seja o único não feito, o único criado de flocos. Ainda assim, se um elfo puder esquecer e esquecer seu maldito orgulho racial e realmente tratá-

lo como u-

m igual,

você pode aprender muito com eles."

Half-ling

"É difícil haver uma referência melhor do que aquela na casa de um half-ling, o tanto que você não quebre sua cabeça no teto da casa

■t

boa comida e boas

histórias

dante de uma

lareira acolhedora. Se os

half-ling tivessem um pouco de ambição, eles poderiam realmente conseguir alguma coisa."

I

INSTITUIÇÕES

D

URADORAS

Onde um único elfo ou anão pode assumir a responsabilidade de proteger um local especial ou um pouco de segredo, os humanos fundam ordens sagradas e instituições para tais fins. Enquanto clãs anões e anciões half-ling passam as antigas tradições para cada novo geração, os templos, governos, bibliotecas, e códigos de lei

dos humanos fixam suas tradições no alicerce da história.

Os humanos são

am

com a imortalidade, mas (exceto aqueles poucos que procuram a não-vida ou a ascensão divina para escapar das garras da morte) só os alcançam-na certificando-se que se estão lembrados de pois que partirem.

Embora alguns humanos possam se lembrar, em geral suas sociedades são inclusivas. As terras humanas

dão as boas-vindas a um grande número de raças não

humanas em comparação com a propensão de humanos que vivem em terras não humanas.

E

EXEMPLO DE

A

MBIÇÃO

Os humanos que buscam aventuras são os mais usados e ambiciosos membros de uma ousada e ambiciosa raça.

Eles buscam ganhar glória aos olhos de si e us

companheiros ao acumular poder, riqueza e fama. Mais

do que as outras raças, os humanos defendem causas, e m

vez de territórios ou grupos.

N

OMES E

E

TNIAS

H

UMANAS

Possuindo muito mais diversidade do que outras culturas,

os humanos como um todo não possuem nomes típicos.

Alguns países humanos dão nomes de outras línguas aos seus filhos, como nomes anões ou élficos (pronunciando-os mais ou menos corretamente), mas a maioria dos países humanos dá nomes que estão ligados à cultura da sua região ou os nomes tradicionais de si e us antepassados.

A cultura material e as características físicas dos humanos podem mudar muito de região para região. Nos

Reinos Esquecidos, por exemplo, o vestuário, a

arquitetura, a culinária, a música e a literatura dos humanos são diferentes nas terras do noroeste das Fronteiras Prateadas, daquel

es

da distante Turmish ou

Impiltur, ao leste

e até mesmo mais distintas na

longínqua Kara-Tur. As características físicas dos

humanos, no entanto, variam de acordo com as antigas migrações dos primeiros humanos, de modo que os humanos das Fronteiras Prateadas possuem todas as

variações possíveis de coloração de pele e características.

Nos Reinos Esquecidos, nove grupos étnicos humanos são amplamente reconhecidos, apesar de mais de uma

dúzia de outros serem encontrados em áreas mais específicas de Faerûn. Esses grupos, e os nomes típicos de seus membros, podem ser usados como inspiração

independente de qual mundo se o humano faz parte.

C

ALISHITA

Mais baixos e de constituição mais leve do que a maioria dos outros humanos, os Calishitas possuem pele, cabelos e olhos marroms escuros. Eles são encontrados

principalmente no sudoeste Faerûn.

No

mes Calishitas.

(Masculino) Aseir, Bardeid, Haseid,

Khemed, Mhemmen, Sudeiman, Zashair. (Feminino)

Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Melil, Sepora,

Yashaira, Zashaida. (Sobrenomes) Basha, Dumein,

Jassan, Khalid, M o stana, Pas har, Rein

C

HOND ATHANO

Cho ndathano s são um po vo de lgado , de pe le morena e

com cabelos cas tanho s que variam do quase loiro ao quas e

ne gro. A maioria deles é alta e po ssue m os o lhos ve rde s

o u cas tanho s, mas esse s traços s ão quase unive rsais.

Humanos de de scendê ncia Cho ndathana do minam as

te rras ce ntrais de Fae rûn, em torno do Mar Inte rior.

Nomes Ch ondathan os .

(Mas culino s) Darwin, Do rn,

Eve ndur, Go rstag, Grim, He lm, Malark, Mo rn,

Randal, St e dd. (Fe mininos) Arve e ne , Es ve le, Jhessail,

31

Ke rri, Luree ne , M iri, Rowan, Shandri, Te sse le .

(Sobre no mes)

Am

blecrown, Buckman, Dundrago n,

Eve nwo o d, Greycastle, Tallstag

D

AMAR ANO

Encontrado s principalme nt e no noroeste de Fae rûn, os

Damarano s s ão de alt ura e constituição mediana, co m

to ns de pe le que vão de sde o moreno ao claro. Se u cabelo é

ge ralmente cas tanho ou negro, e s e us olhos são muito

variáveis, embora o cas tanho s e ja o mais comum.

Nomes Damaranos .

(Mas culino s) Bo r, Fo de l, Glar,

Grigo r, l gan, Ivo r, Ko se f, M ival, Orel, P ave l, Se rgo r.

(Fe mininos) Alethra, Kara, Kate rnin, Mara, Natali,

Olma, Tana, Zo ra. (So breno mes) Be rsk, Chernin,

Do tsk, Kuleno v, M arsk, Nemetsk, S he mov, Starag

I

LLUSK ANO

Illuskanos s ão um po vo alt o, de pe le clara com olhos azuis

o u cinzento s co mo o aço. A maioria te m cabelos ne gros

como um co rvo , mas aqueles que habitam o e xtremo

no roe ste possue m cabelo s loiros, ruivo s ou castanho

claros.

Nomes Illuskanos .

(Mas culino s) Ande r, Blath, Bran,

Frath, Ge th, Lande r, Luth, Malcer, St o r, Taman,

Urth. (Fe minino s) Amafrey, Be tha, Cefrey, Ke thra,

Mara, Olga, Silifrey, We stra. (So bre no mes)

Bright wo o d, He lde r, Hornrave n, Lackman,

St o rmwind, Win drive r

M ULANO

Do minantes nas costas leste e sudeste do Mar Interior,
os

Mulanos são geralmente altos, magros, e com pele

morena clara, com olhos amendoado ou castanhos. Seus

cabelos variam do negro ao castanho escuro, mas nas
terras onde eles são mais proeminentes, seus nobres e
muitos outros Mulanos costumam raspar todo o cabelo.

Nomes Mulanos .

(Masculinos) Ao th, Bareris , Ehput-Ki,
Ke tho th, Mumed, Ramas, So-Ke hur, Thazar-De ,
Urhur.

(Femininos) Arizima, Chathi, Ne ph
is,

Nulara,
Murithi, Se fris , Tho la, Umara, Zolis.

(Sobre nomes)
Ankhalab, Anskuld, Fe zim, Hahpet,

Nathandem,
Sepret, Uuthrakt

R ASHEMITA

Encontrados, na maioria das vezes, ao leste do Mar
Interior e muitas vezes misturados com os Mulanos, os

Rashemitas tendem a ser baixos, robustos e musculosos.

Eles geralmente têm pele e olhos escuros, e cabelos

negros.

Nomes Rachemitas .

(Masculinos) Bo rivik, Faurgar,
Jandar, Kanithar, Madislak, Ralme vik, Shaumar,
Vladislak. (Femininos) Fyevarra, Hulmarra, Immith,
Imze I, Navarra, She varra, Tammith, Yuldra.

(Sobre nomes) Chergoba, Dyrnina, Itazyara,
Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

S HOU

Os Shous são o grupo étnico mais numeroso e poderoso de
Kara-Tur, bem ao leste de Faerûn. Eles são de cor de um
bronze amarelada, com cabelos negros e olhos escuros. Os
sobrenomes dos Shous geralmente apresentam-se antes
do próprio nome.

Nomes Shou.

(Masculinos) An, Chen, Chi, Fai, Jiang,
Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen.
(Femininos) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai.

(Sobrenomes)
Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling,

Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

T ETHYRIANO

Espalhados ao longo de toda a Costa da Espada na borda

o este de Faerûn, os Te thyrianos são de estatura e peso

medianos, com pele escura, e aqueles que habitam as
terras mais ao norte, tendem a ser mais altos. A cor de
seus cabelos e olhos varia muito, mas os cabelos

castanhos e os olhos azuis são os mais comuns.

Te thyrianos usam principalmente nomes Chondathanos.

T URAMI

Nativos da costa sul do Mar Interior, o povo Turami é

geralmente alto e musculoso, com pele escura como o

mogno, cabelos negros encaracolados e olhos escuros.

Nomes Turami.

(Masculinos) Antón, Diero, Marcon,

Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero.

(Femininos) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa,

Marta,

Qu

ara, Selise, Vonda. (Sobre o mês) Agosto,

Astório, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar,

Ramondo

T

RAÇOS

R

ACIAIS D

OS

H

UMANOS

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

Aumento no Valor de Habi

lidade

.

Todos os seus

valores de habilidade aumentam em 1.

Idade

.

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

Tendência

.

Os humanos não possuem inclinação a

nenhuma tendência especial. Os melhores e os piores
são

encontrados entre eles.

Tamanho

.

Os humanos variam muito em altura e

peso, podendo ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro.

Inde pe nde nte mente da sua posição entre e sse s valores,
o
se u tamanho é M é dio.
Desl ocamento

.
Seu de slocamento base de caminhada
é 9 metros.
Idi omas

.
Vo cê po de falar, ler e escre ve r Co mum e
o utro idioma adicional, à sua escolha. Os humano s

no rmalme nte apre nde m os idiomas do s po vo s que
convive m, incluín do diale tos obs curos. Ele s go stam de

reche ar s e u discurso co m palavras emprestadas de o utras
línguas : xingamento s orcs, e xpressõ es musicais é lficas,
frase s militare s anãs e outro s.

T
RA ÇOS
R
A CIAIS
A
LTER NA TIVOS

Se sua c ampa nha u sa as re gras o pc io nais de talen to s do
c apítulo
6

, seu Mes tre po d e pe rmitir que vo c ê utiliz e o s

traç o s raciais
alte
rnativo s que sub stit uem a
s

c a racterístic a
s

Aume nto no V alo r

de
H abili dade

e P eríc ias

.
Au men to no Va lo r

d e
Hab ilid a d e

.
Do is

valo r
es

de

habil idad e

,
à sua esc o lha

,

aumentam

em
1

.

Perícia

. Você ganha proficiência em
uma

perícia, à sua
escolha.

Talento

.

Você adquire um talento de sua escolha.

32

D
RACONATO
S
EU PAI FICOU NA PRIMEIRA DAS TRÊS ESCADAS

QUE

levavam ao portão, imóvel. As escamas de sua face tinham
ficado pálidas ao redor das bordas, mas Clanless Mehen

ainda aparentava ser capaz de derrubar um urso atroz
apenas com suas mãos. Ela já não usava sua antiga
armadura pesada, substituída por uma armadura de

escamas de cor violeta com detalhes prateados brilhantes.
Também havia um brasão no seu braço, a marca de uma
casa estrangeira. A espada em suas costas era a mesma,
aquela que ela carregava mesmo antes de ter encontrado

os gêmeos, quando partiu, nos portões de Arush Vayem.
Por toda sua vida, Farideh soube que decifrar as
feições de seu pai era uma perícia que ela ainda tinha que

aprender. Um humano que não conseguiria observar a
mudança nos olhos dela, Havarilar certamente veria apenas
a indiferença de um dragão no rosto de Clanless Mehen.

Mas a mudança das escamas, o arco de sua crista, o

co
njunto de seus olhos, o balbuciar de seus dentes
à face
de seu pai dizia muito.
Mas cada escama, dessa vez, parecia completamente
imóvel
à indiferença de um dragão, mesmo para
Farideh.
Erin M. Evans,
O Adversário
Descendentes de dragões, como se usassem nomes

de mostram, os draconatos andam orgulhosamente pelo

mundo que os ajuda com um temor incompressível.

Moldados por deuses dracônicos ou pelos próprios

dragões, draconatos originalmente nasceram de ovos de dragão como uma raça única, combinando os melhores

atributos de dragões e humanos. Alguns draconatos são selvagens fiéis de dragões e selvagens, outros formam as fileiras dos moldados em grandes guerras e ainda existem

os que encontram-se à toa, sem um objetivo claro na vida.

O

RGULHOSO

P

ARENTESCO

D

RACÔNICO

Draconatos parecem muito com dragões que estão de pé

e em forma humana ide, apesar de não possuírem asas nem

uma calda. O primeiro draconato possuía escamas de

matizes brilhantes combinando com as cores do dragão de

que descendia, mas gerações de misturas criaram uma

aparência mais uniforme. Suas pequenas escamas finas, normalmente são de cor bronze ou latão, algumas vezes indo até tons de escarlate, ferrugem, ouro ou cobre-

esverdeado. Eles são altos e de constituição forte, muitas vezes medindo 1,95 metro de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e pés são fortes, com três dedos de garras curvadas em cada mão.

Os angues de um tipo particular de dragão correm fortemente nas veias de alguns clãs de draconatos. Esses draconatos muitas vezes ostentam escamas de cores mais

similares ao seu dragão ancestral

vermelho, verde, azul

ou branco brilhantes, preto lustroso ou ouro, prata, latão, cobre ou bronze metálico reluzente.

33

C

LÃS

A

UTOS SUFICIENTES

Para qualquer draconato, o clã é mais importante que sua própria vida. Draconatos devem ter devoção e respeito

pelo seu clã acima de tudo, até mesmo dos deuses. A conduta de cada draconato reflete na honra do seu clã, e trazer desonra para o clã pode resultar em expulsão e

exílio. Cada draconato sabe da sua posição e deveres para

com o clã e a honra requer manutenção dos laços da sua

po sição.

Uma busca contínua pelo aperfeiçoamento pessoal reflete na auto-suficiência da raça como um todo.

Draconatos valorizam a perícia e excelência em todos os

ramos. Eles odeiam fracassar e eles se esforçam a realizar

esforços extremos antes de desistir de algo. Um draconato tem na maestria de uma perícia em particular como um objetivo de vida. Membros de outras raças que partilham do mesmo comprometimento têm facilidade em adquirir o respeito de um draconato.

Apesar de todos os draconatos procurarem ser autossuficientes, eles reconhecem que ajuda, algumas

vezes é necessária em situações difíceis. Mas a melhor

fonte quando ajuda é necessária é o clã e, quando um clã precisa de ajuda, eles buscam outros clãs de draconatos antes de procurarem ajuda de outras raças ou até mesmo dos deuses.

N

OMES

D

RACONATOS

Draconatos possuem um nome pessoal dado nos seus nascimentos, mas eles colocam o nome dos seus clãs na

frente como uma demonstração de honra. Um nome de infância ou apelido geralmente é usado entre os companheiros como um termo de escrivão ou uma forma carinhosa. O nome deve recordar um evento ou característica em um hábito.

Nomes Masculinos :

Arjhan, Balasar, Bharash, Do naar, Gesh. Heshan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedin, Tarhun, Torrinn

Nomes Femininos :

Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Flavilar, Jheri, Kava, Korrinn, Mishann, Nala, Perera, Raiann, Sorra, Surina, Thava, Uadjit

R

AÇAS

I

NCOMUNS

Os draconatos e o resto das raças nessas capitais são incômodos.

E

elas não ex

istem todos os mundos de D & D e, mesmo quando elas são encôntadas, elas são menos difundidas que os anões, elfos, halflings e humanos.

Nas cidades comuns polidas

do multiverso de D & D, a maioria

das pessoas difíceis e o lha das vezes para o membro, até mesmo das raças mais exóticas. Mas as pessoas nas cidades e vilas que permeiam a zona rural são diferentes. O povo comum não está acostumado a ver membros dessas raças

as e eles reagem de
acordo.

Dracônatos.

É fácil presumir que um dracônato é um
monstro, principalmente se suas escamas possuam uma herança
cromática. A não ser que o dracônato
comunique

acuspou e
causar desconfiança, no entanto, as pessoas tendem a reagir
com
cautela ao invés de com medo de seu lado.

Gnomos.

Gnomos não aparentam ser uma ameaça e podem
rapidamente derrubar aqueles que se suspeitam com bom humor. O
porquê comumente possui muita curiosidade a respeito dos
gnomos, como se nunca tivessem visto
isto antes, mas eles
difícilmente são hostis ou temidos.

Meio

-
elfos.

Apesar de muitas pessoas nunca terem visto um
meio

-
elfo, praticamente todos com quem se conhece sua existência. A
chegada de florestas meio

-
elfo é seguida por fofocas por trás
de olhos
curiosos
sobre os salões comuns, ao invés de qualquer
confronto ou curiosidade perceptível.

Meio

-
orcs.

No malmequer é seguro presumir que um meio

-
orc
agressivo e facilmente enfiado, por isso as pessoas ficam
preparadas quando existe qualquer meio

-
orc estranho por perto.
Vendo reações repentinas e escândalos vale a pena observar os
frágeis quando um meio

-
orc entrar, e as pessoas irão partir da
taverna discretamente, presumindo que uma briga iminente irá
acontecer.

Tiefen

g
s.

Meio

-

o rcs são tratado s c o m uma prec auç ão

pratic a,

mas tiefli ngs são alvo s de um me do so brenat ural. O mal iner ent e a sua hera nç a é clarament e visíve l em suas c arac ter ístic as e, o que a ma io ria das pes so as imagi na, é que um t iefli ng po d e perfeitam ente ser um diabo vin d o direto do s No ve Infer no s.

Pe

sso as fa rão sinais de ale rta qua ndo um tiefl ing se apro x imar, atravessarão a rua para evitar pa ssar pe rto o u blo quea ram as po rtas de lo jas an tes que um tiefl ing po s sa entrar.

34

Nomes de Infânci a:

Climber, Earbende r, Le ape r, Pious,

Shieldbiter, Ze alous

Nomes de Clã:

Clethtinthiallo r, Daarde ndrian,

De Imirev, Drache dandion, Fe nkenkabrado n,

Ke pe shkmolik, Ke rrhylon, Kimbatuul,

Linxakase ndalor, Myas tan, Ne mmo nis, No rixius,

Ophinshtalajiir, Prexijandil in, Sheste nde liath,

Turnuroth, Verthis athurgiesh, Y arje rit

T

RAÇOS

R

ACIAI S DO S

D

RACONATOS

Sua herança dracônica se manifesta em vários traços que vo cê partilha co m outros draconato s.

A umento no V alor de Habilidade

.

Se u valor de

Fo rça aume nta em 2 e s e u valor de Carisma aumenta e m 1.

Idade

.

Draconato s jo ve ns cresce m rapidame nte . Eles caminham ho ras após nascerem, adquirindo o tamanho e

de se nvo lvimento s e melhante a de uma criança huma na

de 10 ano s co m 3 ano s de idade e alcançam a maturidade aos 15. Eles co stumam viver até os 80.

Tendência

.

Os draconato s te nde m aos extremos, realizando uma escolha consciente de um lado ou do outro da gue rra cósmica entre o bem e o mal (represe ntada por

Bahamut e Tiamat, re spe ctivamente). A maioria dos

draconato s é boa, mas os que vão para o lado de Tiamat

po de m se to mna r vilõe s te rríve is.

Tamanho

.
Os draconatos são mais altos e mais pesados que os humanos, geralmente possuindo mais de

1,80 metro e normalmente pesando mais de 125 kg. Seu

tamanho é Médio.

A

NCESTRAL

D

RA CÔNICO

Dragão

Tipo de Dano

Arma de Sopro

Azul

Elétrico

Linha de 1,
5m/9m (teste de Des)

Branco

Frio

Conde de 4, 5m (teste de Con)

Bronze

Elétrico

Linha de 1, 5m/9m (teste de Des)

Cobre

Acido

Linha de 1, 5m/9m (teste de Des)

Látão

Fogo

Linha de 1, 5m/9m (teste de Des)

Negro

Acido

Linha de 1, 5m/9m (teste de Des)

Ouro

Fogo

Conde de 4, 5m (teste de Des)

Prata

Frio

Co ne de 4, 5m (test e de Co n)

V erde

V eneno

Co ne de 4, 5m (test e de Co n)

V ermelho

Fo go

Co ne de 4, 5m (test e de D es)

D
RA CONIANOS

No c enário de Drago n lanc e, o s se guido re s da d eusa ma l igna T akhisis ap ren dem um ri tual so m brio que permi te q ue el es c o rro mpam o vo s de dragõ es me t álic o s, pro duz indo draco nato s maligno s c hama do s d raco niano s. Cinc o tipo s de d raco niano s, c o rrespo nde nte ao s c inc o tipo s d e dragõ es me t álic o s, lutaram po r T akhisis na Gue rra da L anç a : aura ks (o uro) , baaz (latão) , bo zak (bro nz e) , kapak (c o bre) e silvak (prata). No lugar d e sua s armas d e so pro dracô nic a, eles po ss uem h abilida des mag ic as ún ic as.

Desl ocamento

.
Seu de slocamento base de caminhada é 9 metros.
A ncestral Dra cônico

.
Vo cê po ssui um ancestral dracônico. Es colha um tipo de dragão da tabela Ancestral

Dracônico. Sua arma de s o pro e re sistê ncia a dano s ão

de te rminadas pe lo tipo de dragão, co mo mostrado na

tabela.

A rma de Sopro

.
Vo cê po de usar uma ação para e xalar e ne rgia destrutiva. S e u ancestral dracô nico de te rmina o tamanho , formado e tipo de dano que vo cê e xpe le.
Quando vo cê usa s ua arma de s o pro, cada criatura na áre a exalada deve re alizar um te ste de re sistê ncia, o tipo do te ste é de te rminado pe lo s e u ancestral dracô nico. A CD do te ste de re sistê ncia é 8 + s e u modificado r de Co nstituição + se u bônus de proficiência. Uma criat ura

so fre 2d6 de dano num fracas so e metade de sse dano num

sucesso . O dano aume nta para 3d6 no 6º níve l, 4d6 no 11º

níve l e 5d6 no 16º níve l.

De po is de usar sua arma de s o pro, você não po de rá utilizá-la

no vamente até co mpletar um de scanso curto ou longo .

Resistência a Da no

Vo cê po ssui resistê ncia ao tipo de dano asso ciado ao se u ancestral dracô nico. Idi omas

Vo cê po de falar, ler e escre ve r Comum e Dracônico. O idioma Dracônico é co nhe cido po r se r uma das mais antigas línguas e ainda é usado no estudo de magia. A language m soa áspe ra para a maioria das

criaturas, incluín do várias conso antes e s ilabas firmes.

35

G

NOMO

M

AGRELO E DE CABELOS LISOS, SUA PELE TEM UM TOM

marro n-no z e s e us olhos s ão de um co r turque sa surpree nde nte , Burge ll pare ce te r me tade da alt ura de Ae ron e precis a subir em um caixo te

para ve r atravé s do olho má gico. Como a maioria das

residências em Oe ble, aque la casa em particular fo i

construída po r humano s e os re sidentes pe queno s lidam

com isso se m se co nstrange r da melhor fo rma que po de m. Mas , pe lo meno s a grande za relat iva do apartamento pe rmitiu que Burge ll tive sse espaço para to das as s uas

bugigangas de tamanho gno mo. A s ala principal e ra s ua

o ficina e ela continha uma variedade inima gináve l de

fe rrame ntas : martelos, cinzeis, se rras, fechaduras, lente s

coloridas , lupas de jo alheiro, jarros de pó lvo ra e ingrediente s picados para co njurar magias. Um gato cinza e go rdo , o familiar do arcano , pe rmanece de ítado s o bre um grimório. Ele abriu se us olhos, de u uma olhada de

so slaio de sde nho sa para Aeron e de po is, aparente mente ,

vo lto u a dormir.

Richard Le e Bye rs,

O Buquê Negro

Um zumbido co nstante de atividade s pe rme ia a

vizinhança onde os gno mos fo rmam suas co munidade s

privadas . Barulho s estrondo sos po ntua m o zumbido: um

tilintar de engrenage ns moe ndo aqui, uma pe quena e xplosão ali, um grito de s urpresa ou co memoração e, principalmente , muitas gargalhadas . Gno mos re go zijam a

vida, apreciando cada mome nto de inve nto , exploração ,

inve stigação, criação e brincade ira.

E

XPRESSIONES

V

IBRANTES

A e ne rgia e entusiasmo do s gno mos pe la vida brilha e m

cada pedacinho do s e u pe que no co rpo . Um gno mo padrão

te m aproximadamente 90 centímetros de alt ura e pesa

e ntre 20 e 23 kg. Se us rostos moreno s ou bronze ados s ão

ge ralmente adornado s co m largo s s o rrisos (ape sar do s se us prodigioso s narizes) e se us olhos brilhantes vibram de emoção . Se us cabelo s claros te nde m a se r espichado s, como s e expressasse m o insaciável inte resse do s gno mos e m tudo a sua vo lta.

A pe rso nalidade de um gnomos é muito maio r que s ua aparê ncia. A barba de um gno mo macho , em co ntraste

com seu cabelo bagunçado , mante m se pe rfe itamente aparada, mas as ve ze s, te m um bigode estiloso e po ntas curiosas . Ape sar da roupa de um gno mo ge ralmente

po ssuir to ns mode sto s de terra, e le oste nta bordado s,

e stampas ou jo ias re luzentes.

D

EDICAÇÃO

I

NCRÍVEL

Até onde os gno mos te m conhe cimento , estar vivo é uma

coisa maravilho sa e eles espremem cada go ta do s s e us

três a cinco s é culos de vida aprove itando ao máximo.

Humanos de ve m se pe rguntar co mo de ve s e r e nte diante o

curso de uma vida tão longa, e elfos le vam muito te mpo para saborear as belezas do mundo em seus longo s anos, mas gno mos pare cem estar preo cupado s que, mesmo co m

tanto te mpo , não s e ja suficie nte para fazer o u ve r tudo que eles quere m.

Gno mos falam mais rápido que o pe nsamento em suas cabeças co nse gue s e fo rmar. Me smo enquanto ele s o fe recem uma vas ta gama de ideias ou opçõe s, ele s ainda te nde m a ouvir ate ntament e os o utros, adicio nando

apropriada mente exclamaç õ e s e s urpresa e apre ciação ao

longo da conve rsa.

Ape sar d

os

gno mos adorarem piadas de to do s os tipos,

pr

incipalmente trocadilho s e trave ssuras, ele s s ão igualme nte de dicado s a tare fas s é rias que e les

de se mpe nhe m. Muito s gno mos s ão e nge nhe iros,

alquimistas , enge nho queiros e inve nto res habilitado so s.
Eles não s e impo rtam em co mete r e rros e rriem de s i

mesmos no processo de aperfe içoamento do que fazem,

se m me do de s e arris car (as ve ze s imprude nte mente) e

so nhando alt o .

T

OCAS

B

RILHANTES

Os gno mos fazem suas cas as em terras montanho sas de

floresta. Eles vive m no s ubte rrâne o , mas s aem mais ao ar
livre que os anõe s, apro ve itando a natureza viva do
mundo na supe rfície s e mpre que po de m. Suas cas as s ão

bem escondidas tanto po r construção s inteligente s quanto

po r pe quenas ilusõ e s. Visitante s de se jado s são
rapidame nte levado s para as to cas quentes e iluminadas .
Os que não s ão bem-vindo s dificilmente encontrarão a
to ca à primeira vista.

Os gno mos que s e estabe lece m em terras humanas
no rmalme nte s ão lapidários, enge nhe iros, s ábio s o u
e nge nho queiros. Algumas famílias humanas po ssue m um

tuto r gno mo, garantindo qu e s e us pupilos apre ciem uma

mistura de apre ndizado s é rio e dive rtimento encantado r.
Um gno mo irá ensinar a várias ge ração s de uma única
família hu mana ao curso de s ua longa vida.

N

OMES

G

NOMOS

Gno mos adoram no mes e a maioria te m, pe lo meno s, me ia
dúzia deles. A mãe, pai, ancião do clã, t ias e tios de um
gno mo, cada u m dá ao gno mo um nome e vários apelidos

de praticamente to do s que po de m, ou não, encontrar ao
longo do te mpo . No mes gno mos ge ralmente s ão variação s
do nome de ancestrais ou pare nte s distantes, outros são
puramente novas in ve nção s. Quando lidando co m

gno mo apre nde a n ão usar mais que três nomes: um nome

pe sso al, o nome do s e u clã e um apelido, escolhendo cada
um de cada cate go ria que s o ar mais engraçado .

Nomes Mas culinos

:

Als ton, Alvyn, Boddyno ck, Brocc,

Burge ll, Dimble , Eldon, Erky, Fo nkin, Frug, Ge rbo ,

Gimble, Glim, Jebeddo , Ke llen, Namfo o dle, Orr yn,

Ro o ndar, Se e bo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zo o k

G

NOMOS DA S

P

ROFUNDEZAS

Uma te
rceira s ub

-

raça de gno mo s, o s gno mo s das pro fun dez as (o u
svirfne bli n) , vivem em peq uena s c o muidade s difu sas no
Subt errân eo . Difere nte do s due r gar e do s dro w , o s svirfne bli n são
tão bo ns quanto s eus primo s da s uperfíc i e. No enta nto , seu
humo r e en tusia smo s

fo i blo quea do pelo seu am bie nte o pre ssivo
e sua p eríc ia inv entiva g eralme nt e é dir ec io nada ao trabalho c o m
pedra s.

Nomes Femininos

:

Bimpno ttin, Bree na, Caramip,
Carlin, Do ne lla, Duvamil, Ella, Ellyjo bell, Ellywick,
Lilli, Lo o pmottin, Lo rilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda,
Orla, Ro ywyn, Shamil, T ana, Waywo cket, Zanna

Nomes de

Cl

ãs

:

Be ren, Dae rge l, F o lko r, Garrick, Nackle,
Murnig, Ninge l, Raulno r, Scheppe n, Timbe rs, Turen

Apelidos

:

Be berrão, Pó de Co ração

,

Te xugo

,

Manto,

T

ranca-Dupla

,

Bate-Carteira, Fnipper, Ku, Nim, Um

Sa

pato, Pústula

,

Ge ma Faiscante

,

Pato De saje itado

V

ENDO O

M

UNDO

Curioso s e impulsivo s, gno mos te nde m a se ave nturar
como um meio de ve r o mundo ou pe la paixão po r
e xplorar. Co mo amante s de ge mas e outros ite ns finos,
alguns gno mos vão s e ave nturar como um meio rápido,

ape sar de pe rigo so , de adquirir rique za. Inde pe nde nte do

motivo que os levo u a se ave nturar, gno mos que escolhem

e sse estilo de vida adquirem muito mais s atisfação do que

se ele s estive sse m re alizando qualquer o utra ativida de
que e les te riam, as ve ze s para um eno rme aborrecimento
para os s e us co mpanhe iros de ave ntura.

T

RAÇOS
R
ACIAIS D
OS

G
NOMOS

Seu perfil nage m gnomos possui certas características em

comum com todos os outros gnomos.

Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de
Inteligência aumenta em 2.
Idade

.
Gnomos amadurecem a mesma proporção que
os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta por volta

dos 40 anos. Eles podem viver entre 350 e 500 anos.
Tendência

.
Os gnomos geralmente são bons. Os que
tendem para o lado são sábios, engenhosos,

pequisadores, escolásticos, investigadores ou inventores.

Os que tendem ao caos são menestréis, engeheiros,

andarilhos ou jogadores caprichosos. Gnomos são bons de
coração e, até mesmo os trapaceiros entre eles tendem a
ser mais brincalhões que perverso.
Tamanho

.
Os gnomos têm entre 0,90 e 1,20 metro e
seu peso médio é de 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

37

S
EMPRESA
MIGÁVEIS

É raro para um gnomos ser honesto ou malicioso, a não ser que ele
tenha sofrido algum tipo de ofensa grave. Os gnomos são
bem quentes e
maioria das raças não compartilham do seu senso de humor, mas
eles apreciam a companhia de qualquer um, assim como eles
apreciam tudo que que eles se propõem a fazer.

Deslocamento

.
Seu deslocamento base de caminhada
é
7,5
metros.

Visão no Escuro

.
Acostumado à vida subterrânea,
voce tem uma visão superior no escuro e na penumbra

.
Voce enxerga na penumbra até 18 metros como se fosse

luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Esperanza Gnôm

ic

a

.

Voce possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e

Carisma contra magia.

Idiomas

.

Voce sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico. A linguagem Gnômica,

ic

a, que usa o alfabeto Anão

,

é conhecida por suas técnicas de distração e por seus catálogos de conhecimento sobre o mundo natural.

Sub

-raças

.

Dois sub-raças de gnomos são encontradas ao redor do mundo de D&D: os gnomos da floresta e os gnomos das rochas. Escolha uma delas para sua

raça.

G

NOMO DA

F

LOR ESTÁ

Co

mo um gnomos da floresta, voce possui um traquejo natural com ilusões e velocidade e furtividade naturais.

No mundo de D&D, gnomos da floresta são raros e

reservados. Eles vivem em comunidades escondidas em

florestas silvestres, usando suas ilusões e truques para se

esconder das ameaças ou para mascarar sua fuga

antes de serem detectados. Gnomos da floresta tendem a ser amigáveis com outros povos da floresta espirituosos e les tem nos elfos e fadas bondosas como seus mais importantes aliados. Eles gnomos também fazem amizade com pequenos animais silvestres e contam com eles para

obter informações sobre ameaças que estejam rondando por suas terras.

Aumento no Valor de Habilidade

.

Seu valor de

Destreza aumenta em 1.

Ilusionista Nato

.

Voce conhece o truque ilusão menor. Inteligência é a sua habilidade usada para conjurá-la

.

Falar com Bestas Pequenas

Através de **sonses** e **gestos**, você pode comunicar ideias simples para Bestas

pequenas ou menores. Gnomos da floresta amam os animais e normalmente possuem esquilos, doninhas, coelhos, toupeiras, pica-paus e outras criaturas como

amados animais de estimação.

**G
NOMO DAS
ROCHAS**

Como um gnomom das rochas, você possui uma

inteligência e resistência naturais acima dos outros

gnomos. A maioria dos gnomos nos mundos de D&D são

gnomos das rochas, incluindo os gnomos engenhoeiros do cenário de Dragonlance.

Aumento no Valor de Habilidade

Seu valor de Constituição aumentará em 1.
Conhecimento de Artífice

Toda vez que você fizer um teste de Inteligência (História) relacionado a itens mágicos, objetos alquímicos ou mecanismos técnicos, você pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência,

ao invés de qualquer bônus de proficiência que você

normalmente use.

Engenhoqueiro

:

Você possui proficiência com ferramentas de artesão (ferramentas de engenhoqueiro).

Usando essas ferramentas, você pode gastar 1 hora e 10

po em materiais para construir um mecanismo Miúdo (CA

5, 1 pv). O mecanismo para de funcionar após 24 horas (a

não se esqueça que você gastará 1 hora reparando-o para manter o mecanismo funcionando), ou quando você usar sua ação para desmontá-lo

á-

lo

; nesse momento, você pode recuperar o material usado para criá-

á-

lo

. Você pode ter até três

desses mecanismos ativos ao mesmo tempo.

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

Brinquedo Mecânico.

Esse brinquedo é um animal,
monstro ou mesmo a mecânica, como um sapo, rato,
passaro, dragão ou soldado. Quando colocado no chão,
o brinquedo se move 1,5 metro por segundo em cada um

dos seus turnos e em uma direção aleatória.

Ele faz

barulhos apropriados à criatura que ele representa.

Isqueiro Mecânico.

O mecanismo produz uma

miniatura de chama, que você pode usar para

acender uma vela, tocha ou fogueteira. Usar o

mecanismo requer sua ação.

Caixa de Música.

Quando aberta, essa caixa de

música toca uma canção a um volume

moderado. A caixa para de tocar quando alcança

o fim da música ou quando é fechada.

38

M

EIO-

E

LFO

F

LINT OLHAVA PARA O SOL POENTE. ELE IMAGINOU

TER VISTO

a figura de um homem caminhando ao longo do caminho.
Erguendo-se, Flint recuou para a sombra de um alto

pinheiro para ver melhor. As passadas do homem eram
marcadas por uma graça natural

uma graça élfica,

Flint diria; No entanto, o corpo do homem espessura e
musculatura de um humano, enquanto que a barba

definitivamente era de natureza humana. Todos os anos

podiam ver que a face do homem por baixo do capuz verde
tinha uma pele bronzeada e uma barba marrom-
avermelhada. Um arco longo estava preso em um dos seus
ombros e uma espada descansava no seu lado esquerdo.

Ele estava vestido em couro macio, finamente tecido em

intrincados desenhos amados pelos elfos. Mas, nenhum

elfo no mundo de Krynne poderia ter uma barba... nenhum
elfo, mas...

o homem se aproximava.

-chegado de rosto barbudo

acompanhado por um largo sorriso. Ele abriu seus braços
e, antes que o anão pudesse pará-lo, envolveu Flint em um

abraço que levantou-o do chão . O anão apertou forte seu
velho amigo por um instante, depois, lembrando-se da sua
compostura, se contorceu e se livrou do abraço do meio-
elfo .

Margaret Weiss e Tracy Hickman,
Dragões do Crepúsculo de Outono
Vagando entre dois mundos mas, na verdade , não

percebendo a nenhum dos dois, meio-elfos combinam o
que alguns dizem ser as melhores qualidades dos seus
parentes elfos e humanos: a curiosidade , inventividade e

ambição humanas temperadas pelos seus refinados,

amor a natureza e gostos artísticos dos elfos. Alguns
meio-elfos vivem entre os humanos, e são parados por suas
diferenças emocionais e físicas, vendo seus amigos e
amores envelhecer e enquanto o tempo malmente os toca.
Outros vivem entre os elfos, crescendo impacientes à

medida que atingem a maturidade nos reinos élficos

intermináveis, enquanto seus amigos continuam a viver

como crianças . Muitos meio-elfos, incapazes de se

encaixar em nenhuma dessas sociedades, escolhem uma
vidasolitária, vagando ou se juntando a outros
desafortunados e adentrando uma vida de aventura.

D
E
D
OIS
M
UNDOS

Para os humanos, os meio-elfos parecem elfos, e para os
elfos, eles parecem humanos. Na aparência, eles estão
entre ambos os parentescos, já que eles não são nem tão

esbeltos quanto os elfos nem tão largos quanto os
humanos. Eles medem entre 1,5 metro e 1,8 metro de
altura e pesam entre 50 kg e 90 kg, sendo os homens

apenas um pouco mais altos e pesados que as mulheres.
Meio-elfos possuem pelos faciais e, às vezes, deixam a
barba crescer para esconder sua ancestralidade élfica. A

cor e características dos meio-elfos reside entre seus

parentes humanos e elfos e possui uma variedade maior
até que a encontrada entre ambas as raças . Eles tendem
a ter os olhos dos seus pais e elfos.

39

D
DIPLOMATAS OU
A
DARILHOS

Meio-elfos não possuem terra própria, no entanto, eles são bem-vindos em cidades humanas e um pouco menos bem

recebidos em florestas élficas. Em cidades grandes, em regiões em que elfos e humanos costumam interagir, meio-elfos podem ser numerosos o suficiente para formar

pequenas comunidades entre eles. Eles gostam da

companhia de outros meio-elfos, o único povo que

realmente entende o que é viver entre dois mundos. Na maior parte do mundo, no entanto, meio-elfos são incomuns o suficiente ao ponto de que um povo vive anos

sem encontrar o outro. Alguns meio-elfos preferem viver

completamente em companhias, vagando pela natureza como

caçadores, mateiros, patrulheiros ou aventureiros, visitando a civilização em raras ocasiões. Como os elfos, eles são guiados pela sede por viagens que acompanha sua longevidade. Outros, em contraste, imergem no seio da sociedade, aproveitando-se dos seus carismas e habilidades

sociais efetuando papéis diplomáticos ou de vigaristas.

N
NOMES DE
MEIO-
ELFOS

Meio-elfos usam tanto nomes convencionais humanos

quanto élficos. Como se quisessem enfatizar que não se

encaixam em nenhuma das sociedades, meio-elfos que

crescem entre humanos geralmente adotam nomes élficos,

e os que crescem entre os elfos, geralmente adotam nomes

humanos.

T
RAÇOS
RACIAIS DOS
MEIO-
ELFOS

Seu desempenho meio-elfo possui algumas qualidades em

comum com os elfos e algumas são exclusivas dos meio-

elfos.

Aumento no Valor de Habilidade

.
Seu valor de Carisma aumenta em 2 e outros dois valores de

habilidade, à sua escolha, aumentam em 1.
Idade

Meio-elfos atingem a maturidade ao mesmo tempo que os humanos atingem a idade adulta, por volta

dos 20 anos. Eles vivem muito mais que os humanos, no entanto, raramente ultrapassam os 180 anos.

EXCELENTE

MB AIXADORES

Muito meio

elfos aprendem a lidar com todos, desde muito jovens, abandonando o orgulho e encostando nos outros. Como raça, eles possuem a graça élfica sem possuir a indiferença élfica, e energia humana sem a grosseria humana. Geralmente, eles se tornam excelentes embaixadores e intermediários (exceto entre elfos e humanos, já que cada lado tende a suspeitar que o outro)

elfos podem estar favorecendo o outro lado).

Tendência

Meio-elfos compartilham a visão

cosmética da sua herança élfica. Eles valorizam tanto a

sua liberdade quanto sua expressão criativa, não demonstrando qualquer apreço por líderes ou seguidores.

Eles se irritam com regras, ressentindo com exigências de

outros e, às vezes, se provam incertos, ou pelo menos,

imprevisíveis.

Tamanho

Meio-elfos têm aproximadamente a mesma altura dos humanos, variando entre 1,50 metro e 1,80

metro. Seu tamanho médio.

Deslocamento

Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro

Graças ao seu sangue élfico, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você

enxerga na penumbra até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Ancestral Feérico

Você possui vantagem em testes

de resistência contra encantamento e magia não pode

colocar você pra dormir.

Versatilidade

em

Perícia

Voce ganha proficiência

em duas perícias, à sua escolha.

Idiomas

Voce sabe falar, ler e escrever Comum,

Élfico e um idioma adicional, à sua escolha.

40

M

EIO-

O

RC

O

COMANDANTE MHURREN DESPERTOU A SI E A SUA MULHER

das sua cama de peles, colocou a curta coifa de

malha de aço em seu torso grosso e musculoso.

Normalmente ele acordava antes da maioria dos

guerreiros, já que ele possuía uma forte veia de sangue

humano e achava a luz do dia menos irritante que a

maioria do resto da tribo. Entre os Caveiras

Sangrentas, um guerreiro é julgado por sua força,

ferocidade e tenacidade. A ancestralidade humana não é motivo para vergonha

desde que ele seja tão forte,

resistente e sedento por sangue quanto os de sangue

puro. Mesmo os rcs que sejam mais fracos que seus

camaradas os rcs não duram muito tempo entre os

Caveiras Sangrentas ou em qualquer outra tribo orc que

seja. Mas, é considerado vergonha que uma pita de

sangue humano conceda a um guerreiro a mistura exata

de esperteza, ambição e autodisciplina para ir além,

como Mhurren fez. Ele era senhor de uma tribo que

reuniu duas mil lanças e era o mais forte comandante

em Thar.

Richard Baker,

Lâmina Arcana

Que reúne os aliados sob a liderança de um poderoso

bruxo ou este lutando por um impasse após anos de

conflito, tribos orcs e humanas às vezes formam alianças,

unindo forças em uma vasta horda para o pavor das

terras civilizadas próximas. Quando essas alianças são
se ladas através do casamento, os meio-orcs nascem.
Alguns meio-orcs crescem e se tornam orgulhosos

comandantes de tribos orcs, seu sangue humano

concede a eles um diferencial perante seus rivais orcs

de sangue puro. Alguns arriscam sair pelo mundo para
provar seu valor entre os humanos e outras raças mais
civilizadas. Muitos desses se tornam aventureiros,

adquirindo dinheiro pelos seus poderes e feitos

notoriedade por seus costumes bárbaros e fúria selvagem.

C ICATRIZES E F ORÇA

A pigmentação acinzentada dos meio-orcs, suas testas

avanta das, mandíbulas salientes, dentes proeminentes

e corpos grandes tornam sua herança orc notável para todos

os observados. Meio-orcs têm entre 1,80 metro e 2,10

metros e, normalmente pesam entre 90 kg e 125 kg.

Orcs ostentam cicatrizes de batalha como pedras de
orgulho e consideram cicatrizes ornamentais como coisas

bonitas. Outras cicatrizes, no entanto, marcam um orc ou

meio-orc como um ex-escravo ou um exilado desonrado.

Qualquer meio-orc que tenha vivido entre ou próximo dos

orcs terá cicatrizes, independentemente de se remarcas
de humilhação ou de orgulho, recontando suas façanhas e
ferimentos do passado. Até mesmo um meio-orc que viva

entre os humanos deverá mostrar essas cicatrizes
orgulhosamente ou escondê-las com vergonha.

A M ARCA DE G RUUMSH

Gruumsh, o deus caolho, criou os orcs e, até mesmo os
orcs que desistem de adorá-

lo
não conseguem escapar

totalmente de sua influência. O mesmo acontece com os
meio-orcs, apesar do seu sangue humano tem moderado
impacto da sua herança orc. Alguns meio-orcs ouvem os
sussurros de Gruumsh e seus sons, influenciando-
os

a liberar a fúria que fervilha dentro deles. Outros poucos
exultam o nome de Gruumsh quando participam de um

combate corpo-a-corpo
que rexe e m com ele ou te mam
de medo e ódio. Meio-orcs não são maus por natureza,
mas o mal espreita dentro de les, quer e les o abracem ou
se
rebele m contra ele.

Além da fúria de Gruumsh, meio-orcs sentem
p
o de rosas e emoções. A fúria não apenas acelera seu pulso,
mas faz seu corpo arder. Um insulto é como uma picada

ácida e a tristeza na sua força. No entanto, eles riem

alto e forte e, simples prazeres mundanos
banquetear,
beber, lutar, tocar tambores e dançar selvagemente

enche os seus corações de alegria. Eles tendem a ter

temperamento explosivo e, às vezes, são rabugentos e

mais inclinados a ação que contemplação e a lutar que

argumentar. Os meio-orcs mais adaptados são aqueles

com autocontrole suficiente para viver em terras
civilizadas.

T
RIBOS E
P
AR DIEIROS

Os meio-orcs geralmente vivem entre os orcs. Entre as
outras raças, os humanos são os mais receptivos e a
maioria dos meio-orcs sempre vive em terras
humanas quando não vivem em tribos orc. Quer se já

provando seu poder e em tribos bárbaras, quer se já

tentando sobreviver em favelas em grandes cidades, os

meio-orcs se firmam através de sua força física, sua

resistência e da pura determinação que herdaram de seus
ancestrais humanos.

N
OMES DE
M
EIO-
O
ORCS

Os meio-orcs normalmente recebem seus nomes de acordo
com a cultura na qual foram criados. Um meio-orc que
de se jeta e insere entre os humanos deveria trocar seu
nome ou por um nome humano. Alguns meio-orcs com

nomes humanos decidem adotar um nome orc gutural por
acharem que isso os tornará mais intimidados.

Nomes Orcs Masculinos:

Dench, Feng, Gel, Henk,
Holg, Imsh, Keith, Krusk, Mhurren, Ront, Shump,

Thokk

Nomes Orcs Femininos :

Baggi, Emen, Engong, Kansif,

Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola,

Volen, Yevelda

T

RAÇOS

R

ACIAIS DOS

M

EIO-

O

RCS

Seu perfil nage m meio-o rcpo possui certas características

derivadas da sua ancestralidade orc.

A

CEITAÇÃO

R

ELUTANTE

Cada meio

-

o rcpo encontra uma forma de adquirir a aceitação

daquelas que o deriam os orcs. Alguns são reservados, tentando

não atrair atenção para si mesmos. Alguns possuem demonstram

pietade e bom caráter em público sempre que podem (não

imprimando sentimentos demonstrativos

são genúinos ou não). E alguns

simplesmente tentam ser tão durões que os outros a penas os

evitam.

Aumento no Valor de Habilidade

.

Seu valor de

Foça aumentou em 2

e

seu valor de Constituição

aumentou em 1.

Idade

.

Os

meio-orcs amadurecem um pouco antes

d

os humanos, atingindo a idade adulta aos 14 anos.

Eles envelhecem notavelmente mais rápido e, raramente ,

vive mais de 75 anos.

Tendência

.

Meio-orcs têm uma tendência inata ao

caos devido aos seus parentes orcs e não são fortemente

inclinados ao bem. Meio-orcs que cresceram entre orcs e

deuses já vivem e estão dispostos a passar sua vida entre

deles, tendem a ser malignos.

Tamanho

Meio-oro são de certa forma maiores e mais largos que os humanos, medindo entre 1,80 metro e 2,10 metros. Seu tamanho é Mediano.
Deslocamento

Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.
Visão no Escuro

Graças aos seus sentidos, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
Ameaçador

Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Resistência Implacável

Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você

pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso

longo.
Ataques Selvagens

Quando você atinge um ataque crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.
Idiomas

Você sabe falar, ler e escrever Comum, Orc.
O Orc é um idioma ríspido, possuindo uma linguagem mais consoante dura. Ele não possui alfabeto próprio, mas

usa o alfabeto Anão.

42

T
IEFLING
AS VOCÊ DEVI A VER O JEITO QUE AS PESSOAS OLHAM PRA

Aqueles olhos negros, frios como uma tempestade de inverno, que fitavam direto em seu coração e a seriedade repentina em sua voz sacudiu-a.

eu estivesse entrando nas profundezas da sua mente, minha querida. Esse é o fardo de todo tiefling. Alguns conseguem transpô-lo, outros

transformam isso no mó e m vo lta de seu pescoço, outros deleitam-

analizando-a, com um brilho depravado em seus olhos.

gato do mato, aposto. Cada espetada e comentário apenas

Erin M. Evans,
Anjos de Enxofre
Ser recebido com olhares e cochichos, sofrer violência e insulto nas ruas, ver a desconfiança e medo em cada olhar: esse é o fardo do tiefling. E para completar tudo, os

tieflings sabem que isso é graças ao pacto feito com as forças

atrás que infundiu a essência de Asmodeus
seu pai
supremo dos Nove Infernos
e em sua linhagem. Sua
aparência e natureza não é culpa de les, mas é o resultado
de um pecado ancestral, pelo qual eles, seus filhos e os
filhos de seus filhos serão eternamente despoisabilizados.
L
INHAGEM
I
INFERNAL

Os tieflings derivam de linhagens humanas e, no sentido

mais amplo possível, eles ainda parecem humanos. No

entanto, sua herança infernal deixou traços claros na sua

aparência. Tieflings possuem grandes chifres que
possuem os mais diversos formatos: alguns possuem
chifres curvos, como um carneiro, outros possuem chifres
compridos e finos, como uma gazela, e outros chifres
e espiralados e alongados, como os de um antílope. Eles

possuem uma pele calda, com uns 1,20 metro a 1,50

metro de comprimento, que chicoteia ou se enrola em suas

pernas quando ele fica chateado ou nervoso. Seus dentes

caninos são afiados e pontiagudos e seus olhos possuem
cores sólidas

preto, vermelho, branco, prateado ou
dourado

seu esclera ou pupila visíveis. Seus tons de
pele abrangem todas as tonalidades da pele humana, mas
também incluem variações de tons vermelhos. Seus

cabelos, escorrem atrás do s se us chifre s, ge ralmente

e scuro, de preto ou marro m a ve rme lho, azul ou ro xo e scuro.

A
UTOCONFIANÇA E
D
ESCONFIANÇA

Os tieflings s o bre vive m em pe quen as mino rias e ncontradas ge ralmente em cidade s ou vilas huma nas , na maio ria das ve ze s em bairros mais barra-pe sada desses lugare s, onde eles crescem para se to rnare m vigaristas ,

ladrõe s ou s e nho res do crime. Às ve ze s, e les vive m entre

o utras mino rias po pulacionais e m enclave s onde eles são tratado s co m mais re spe ito .

Sem uma terra natal, o s tieflings s abem que eles precis am traçar se us próprio s caminho s no mundo e qu e e les precis am se r fo rtes para so bre vive r. Eles não co nfiam

e m qualque r um q ue s e ja amis to so co m facilidade , mas

43

quando o co mpanhe iro de um tiefling de mostra que confia ne le, o tiefling apre nde a retribuir essa confiança.

E, quando um tiefling co ncede s ua lealdade a algué m, o

tiefling s e to rna um amigo o u aliado co nfiável para to da a

vida.

N
OMES DE
T
IEFLING S

Os nomes do s tieflings fazem parte de três vas tas cate go rias. Os tieflings que nascem em outra cultura no rmalme nte te rão nomes que re flete m essa cultura. Alguns po ssuirão nomes de rívado s do idioma Infe rnal, pas sado atravé s das ge raçõe s, que re fletirá sua herança

de moníaca. E alguns tieflings mais jo ve ns, esfo rçando-se

para encontrar um lugar no mundo , adotarão um nome

que de monstre honra ou outro co nceito e , então, te ntarão

e ncarnar esse co nceito . Para alguns, o nome esco lhido é

uma no bre missão. Para outros, é um de stino crue l.

Nomes Infern ais Mas culinos :

Akmeno s, Amno n,

Barakas, Damakos, Ekemon, lado s, Kairon, Le ucis ,

Me lech, M o rdaí, Mo rtho s, Pe laio s, Skamos, The rai

Nomes Infern ais Femininos :

Akta, Anakis, Bryse is,

Criella, Damaia, Ea, Kallista, L e ris sa, Makaria,

Ne meia, Orianna, Phe laia, Rieta

Abertura, Arte, Carne, Canção ,
Crença, De se spe ro, Excelência, Esperança, Glória,

Ide al, Ímpe to , Música, Nada, P o e sia, Me do , Missão,

Pe no so, Re ve rencia, Mágo a, Te meridade , To rme nta

T
RAÇOS

R
ACIAI S DO S

T
IEFLINGS

Os tieflings co mpartilham ce rtos traço s raciais co mo
resultado de s ua descendê ncia infe rnal.
Aumento no V alor de Habilidade

.
Se u valor de
Inteligência aume nta em 1 e s e u valor de Carisma
aume nta em 2.

D
ESCONFIA NÇA

R
ECIPROCA

As pe sso as te ndem a sus peita s d o s tieflin gs, pre sumi ndo qu e sua
herança inf ernal tam bém d eixo u marc as em sua pe rsonali dade e
mo ral, não apenas em sua a parê ncia. V ende do res mant em o s
o lho s fixo s em sua s mercado rias quan do

tieflin gs e ntram em s uas
lo jas, o guarda da to rre da c ida de irá seg uir um t iefli ng
perambulando po r um t empo e d emago go s culpam o s tiefl ing s
po r aco ntec imento s est ranho s. A verdade, no e ntanto , é q ue a
linhagem do s ti eflin gs não def ine sua per so nali dade de

fo rma
relevante. Ano s l idan do c o m sus peitas sim de ixa ma rcas na
maioria do s tieflin gs, e e les r espo ndem a is so de va riada s fo rmas.
Algu ns e sc o lhem inc o rpo rar o est ereó tipo perverso , mas o utro s
são virtuo so s. A maioria está s im plesm ente m uito c o nsc iente de

c o mo as pesso as reagem a el es. Depo is d e lida r co m essa
desc onfiança na juv entude, um t i eflin g s muita s vezes dese nvo lve
a c apacidade de so bre pua r o pre c o nce ito c o m harme o u
intimidaç ão .

Idade

.
Os tieflings amadure cem ao mesmo t empo que
o s humano s, mas vive m alguns anos a mais.
Tendência

.
Tieflings não po ssue m uma tendê ncia
inata ao mal, mas muito s acabam po r abraçá-
lo

. M aligno
o u não, uma natureza inde pe ndente inclina a maioria do s

tieflings ao alinhamento caótico.
Tamanho

.
Os tieflings po ssue m o mesmo tamanho e
compleição do s humano s. Se u tamanho é M é dio.

Deslocamento.

Seu deslocamento base de caminhada

é 9 metros.

Visão no Escuro

.

Graças a sua herança infernal, você

tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você

enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz

plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não o

po de discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resistência Infernal

.

Você possui resistência a dano

de fogo.

Legado Infernal

.

Você conhece o truque

taumaturgia

. Quando você atingir o 3º nível, você poderá

conjurar a magia

repreensão infernal

como uma magia de

2º nível. Quando você atingir o 5º nível, você também

podrá conjurar a magia

escuridão

. Você precisa terminar

um descanso longo para poder usar as magias de esse traço

notavelmente. Sua habilidade de conjuração para essas

magias é Carisma.

Idiomas

.

Você sabe falar, ler e escrever Comum

e

Infernal.

44

45

C

APÍTULO

3:

C

LASSES

VENTUREIROS SÃO PESSOAS EXTRAORDINÁRIAS

,

motivados pela ânsia e pela excitação

de

uma

vida que os outros nunca ousariam levar. Eles

são heróis, conhecidos a explorar os lugares

sombrios do mundo e a aceitar os desafios que

homens e mulheres mais fracos não

conseguiriam enfrentar.

A classe é a de finição principal de o quê um

personagem pode fazer. É mais do que uma profissão: é a

voção de um personagem. As classes modificam a forma

de um personagem perceber e interagir com o mundo,

bem como seu relacionamento com as outras pessoas e

potências do multiverso. Um guerreiro, por exemplo, pode ver o mundo através de puro pragmatismo estratégico ou de mãos-de-fôrça, e ver a si próprio como apenas

um peão em um cenário muito mais amplo. Um clérigo,

por outro lado, pode ser como um servidor de volta

ao

nos planos de um deus ou de um conflito que está se

iniciando entre vários deuses. Enquanto o guerreiro tem contato com companhias ou exércitos de mercenários, o clérigo pode conhecer vários outros sacerdotais, paladinos

e devotos à causa de seus deuses.

A classe dá a você uma variedade de características especiais, como a maestria em armas e armaduras de um

guerreiro ou as magias de um mago. Em níveis baixos, a

classe confere apenas duas ou três características, mas à

medida que os níveis evoluem, os

números

se aumentam,

ganhando novas características e aumentando o poder

das já existentes. Cada classe aqui possui uma tabela resumindo os benefícios que se ganha a cada nível e uma explicação de talhada de cada característica.

Algumas vezes, os aventureiros evoluem em mais de uma classe. Um ladino pode mudar sua vida de direção e

trilhar o caminho do clérigo, podendo ainda continuar

progredindo como ladino. Elfos são conhecidos por combinarem treinamento marcial e mágico, avançando simultaneamente como guerreiro e mago. Regras

opcionais para combinar classes desta forma, denotam a

multiclasse, podendo ser encontradas no capítulo 6.

Doze classes básicas

listadas na tabela Classes

são

encontradas em quase todos os mundos de D&D

e

de finem um espectro de aventureiros

os

típicos.

C

LA SSES

Classe

Descrição

Dado de
Vida

Habilidades

Primárias

Proficiências e
Resistência

Proficiências e Armaduras

e Armaduras

Bárbaro

Um feroz guerreiro de origem primitiva
que pode

entrar em fúria durante uma
batalha

d12

Foça

Foça &
Constituição

Armaduras leves e médias,
escudos, armas simples e marciais

Bardo

Um místico inspirado que possui
poderes que ecoam a música da criação

d8

Carisma

Destreza &
Carisma

Armaduras leves, armas simples,
bestas de mão, espadas longas,
rapieiras, e
espadas curtas

Bruxo

Um portador de magia derivada de
barganha com uma entidade planar

d8

Carisma

Sabe do ria &
Carisma

Armadura s leve s, armas simp les

Clérigo

Um c ampeão sac erdo tal que em pun ha
magia divina a s erviç o de um po d er
maio r

d8

Sabe do ria

Sabe do ri
a &
Carisma

Armadura s leve s e mé dias,
esc udo s, armas s imple s

Druida

Um sac erdo te d
a

Cr enç a An tiga,
dete nto r do s po der es da natur ez a
■t

luz
da lua e cre sc imento das plan tas, fo go e
relâmpago s
■t

e c apaz de ado tar f o rmas
animais

d8

Sabe do ria

Intelig ênc ia &
Sa
be do ria

Armadura s leve s e mé dias (não

-

metálic as) , esc udo s (não

-

metálic o s) , c lava s, adagas,
dardo s, az agaias, maç as,
bo rdõ es

,

c imitarras, fo ic es, fundas e lanç as

Feitic e iro

Um c o njurado r que po ssu i magia latente
advinda de um do m o u li nhag em

d6

Carisma

Constituição &
Carisma

Adagas, dardos, fundas,
bordões,
bestas leves

Guerrreiro

Um mestre do combate, perito em uma
vasta gama de armas e armaduras

d10

Fofoqueiro
Destreza

Fofoqueiro &
Constituição

Todas as armaduras, armas
simples e mágicas

Ladino

Um trapaceiro que
é útil para a furtividade
e astúcia para sobreviver aos obstáculos
e inimigos

d8

Destreza

Destreza &
Inteligência

Armaduras leves, armas simples,
bestas de mão, espadas longas,
rapieiras, espadas curtas

Mago

Um usuário de magia e escudo, capaz de
manipular

as estruturas da realidade

d6

Inteligência

Inteligência &
Sabedoria

Adagas, dardos, fundas, bastões,
bestas leves

Monge

Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual

d8

Destreza &
Sabedoria

Foça &

Destreza

Armas simples, espadas curtas

Paladino

Um guerreiro
divino

vinculado a um
juramento

sagrado

d10

Foça &
Carisma

Sabedoria &
Carisma

Todas as armaduras, escudos,
armas simples e mágicas

Paladino

Um guerreiro que utiliza o poder
mágico e
magia natural para combater
ameaças nos limites da civilização

d10

Destreza &
Sabedoria

Foça & Destreza

Armaduras leves

e mágicas

,
escudos, armas simples e mágicas

46

B
BARBARIANO

Um humano alto membro de alguma tribo caminha em
meio a uma nevasca, coberto por peles e empunhando seu

machado . Ele gargalha à medida que avança em direção

do gigante do qual ele ousa o caçar o alcance que o seu povo arrebanhava.

Uma meio-rosa para o último que ousa de safiar sua autoridade sobre a tribo selvagem, pronta para quebrar seu pescoço com suas mãos nuas da mesma forma que ela fez com os outros seus rivais anteriores. Espumando pela boca, um anão bate com seu elmo na cara de um inimigo drow, de pois dirige seu cotovelo

para

madurado na direção do estomago de outro.

Esses bárbaros, diferentes da forma que conhecemos, são de finidos por sua fúria: de seu fúria, inextinguível e

irracional fúria. Mais que uma mera emoção, sua raiva é

a ferocidade de um predador acuado, o assalto implacável de uma tempestade, a turbulência agitada do mar.

Para alguns, suas fúrias emergem da comunhão com os espíritos animais. Outras provêm de um

reservatório turvo de raiva de um mundo cheio de dor. Para cada bárbaro, a fúria é um poder que preenche não

apenas o freio da batalha, mas também resiliência e proezas de força incríveis.

I

NS TINTO

P

RIMITIVO

Assim as das cidades e vilas costumam se vangloriar de

como seus meios civilizados os diferencia dos animais, como se renegar sua própria natureza fosse um indicio de

superioridade . Para um bárbaro, no entanto, a civilização não é nenhuma virtude, mas um sinal de fraqueza. Os fortes abraçam a sua natureza selvagem instintos

aguçados, fisicalidade primitiva e fúria voraz. Bárbaros ficam desconfortáveis quando estão cercados por muralhas e multidões. Eles crescem na natureza

selvagem de suas terras natais: a tundra, selvagens ou pradarias onde suas tribos vivem e caçam.

Os bárbaros se sentem mais vivos em meio ao caos do combate. Eles podem entrar num estado de furor quando

sua fúria toma controle, concedendo-lhes força e resiliência sobre-humanas . Um bárbaro pode consumir

de seu reservatório de fúria apenas algumas vezes antes de descansar, mas essas poucas fúrias geralmente são suficientes para derrotar o que lá o que está ameaçando o

seu caminho .

U

MA

V

IDA DE

P

ERIGO

Nem todos os membros de uma tribo ditos como

pertencem a classe bárbaro. Um bárbaro de verdade

entre essas pessoas é tão incomum quanto um guerreiro bem treinado em uma cidade, e ele possui um papel similar como protetor do povo e líder em tempos de

47

O

B
ÁRBARO

Nível

Bônus de
Proficiência

Características

Fúrias

Dano
de Fúria

1°

+2

Fúria, Defesa sem
Armadura

2

+2

2°

+2

Ataque e Desc
uidado,

Sentido de Perigo

2

+2

3°

+2

Caminho Primitivo

3

+2

4°

+2

Incremento no Valor de
Habilidade

3

+2

5°

+3

Ataque Extra,

Movimento Rápido

3

+2

6°

+3

Característica de Caminho

Primitivo

4

+2

7°

+3

Instinto Selvagem

4

+2

8°

+3

Incremento no Valor

de
Habilidade

4

+2

9°

+4

Crítico Brutal (+1 dado)

4

+3

10°

+4

Carac terístic a d e Caminho

Primitivo

4

+3

11°

+4

Fúria I mp lac ável

4

+3

12°

+4

Inc remento no V alo r de
H abilidad e

5

+3

13°

+5

Crític o B rutar (+2 dado s)

5

+3

14°

+5

Carac terístic a d e Caminho

Primitivo

5

+3

15°

+5

Fúria P er sist ent e

5

+3

16°

+5

Incremento no Valor de
Habilidade

5

+4

17°

+6

Crítico Brutal (+3 dados)

6

+4

18°

+6

Foça Indomável

6

+4

19°

+6

Incremento no Valor de
Habilidade

6

+4

20°

+6

Campeão Primitivo

Ilimitado

+4

guerra. A vida na natureza se livra do mundo é cheia de
perigos: tribos rivais, clima mortal e monstros terríveis.

Bárbaros investem em direção ao perigo de cabeça para

que os seus povos não precisem fazê-
lo

.

Sua coragem em frente ao perigo torna os bárbaros
perfeitos para sobreviverem. Peregrinar é, muitas

vezes, um meio de vida para tribos nativas e a vida

desenvolvida de um aventureiro é um empolho pequeno

para um bárbaro. Alguns bárbaros sentem falta das

estruturas familiares bem formadas de suas tribos, mas,
eventualmente, encontram uma forma de substituí-
la

sua
por laços formados entre os membros dos seus grupos de
aventura.

C
CRIANDO UM
B
BÁRBARO

Quando for criar um personagem bárbaro, pense em de

onde o seu personagem veio e sobre o seu lugar no mundo.

Fale com o Mestre sobre uma origem apropriada para o

seu bárbaro. Você ter vindo de uma terra distante fará de

voce um forasteiro na área da campanha? Ou a campanha
é centrada numa fronteira áspera de onde os bárbaros são
comuns?

O que fez você seguir a vida de aventureiro? Você foi
atraído às terras civilizadas pelas promessas de riqueza?
Você uniu forças com os soldados de suas terras para
enfrentar uma ameaça comum? Monstros ou uma

horda invasora fizeram você abandonar sua terra natal,

tornando-se um refugiado sem origem? Talvez você seja
um prisioneiro de guerra, trazido acorrentado para as

liberdade. Ou você teve que abandonar seu povo por

causa de um crime que cometeu, um tabu que você violou

ou um golpe que pôs você de uma posição de
autoridade.

C
CONSTRUÇÃO

R
RÁPIDA

Voce pode construir um bárbaro rapidamente seguindo
essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade
mais alto em Força, seguindo a Constituição. Segundo,
escolha o antecedenente forasteiro.

C
ARACATÍSTICAS
DE
C
LASS E
Como um bárbaro, você adquirirá seguintes

características de classe .

P

PONTOS DE

V

IDA

Dado de Vida:

1d12 por nível de bárbaro

Pontos de Vida no 1º Nível:

12 + seu modificador de

Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d12 (ou 7) +

seu modificador de Constituição por nível de bárbaro

após o 1º

P

PROFICIÊNCIAS

Armaduras :

Armaduras leves, armaduras médias e

escudos

Armas :

Armas simples, armas marciais

Ferramentas :

Nenhuma

Testes de Resistência:

Força, Constituição

Perícias :

Escolha duas dentre Adestrar Animais ,

Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e

Sobrevivência

48

E

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento , além do

equipamento concedido pelo seu antecedernte :

(

a

) um machado grande ou (

b

) qualquer arma marcial

corpo-a-corpo

(

a

) dois machados de mão ou (

b

) qualquer arma

simples

Um pacote de aventuroiro e quatro azagaias

F

FÚRIA

Em batalha, você luta com uma ferocidade primitiva. No

seu turno , você pode entrar em fúria com uma ação

bônus.

Enquanto estiver em fúria, você recebe os seguintes

benefícios se você não estiver vestindo uma armadura

pe sada:

Vo cê te m vantagem m em teste s de Fo rça e te ste s de resistê ncia de Fo rça.

Quando vo cê de sfe rir um ataque co m arma corpo-a-

corpo usando Fo rça, vo cê re cebe um bônus nas jo gadas

de dano que aume nta à medida que vo cê adq uire níve is de bárbaro, co mo mostrado na coluna Dano de Fúria na tabela O Bárbaro.

Vo cê po ssui resistê ncia contra dano de

concussão

,
cortante e perfurante .

Se vo cê fo r capaz de co njurar magias, vo cê não po de rá

conjurá-
la

s ou s e co ncentrar ne las enquanto estive r e m fúria.

Sua fúria dura po r 1 minut o . Ela te rmina prematurame nte s e vo cê cair inconsciente ou s e se u turno

acabar e vo cê não tive r atacado ne nhuma criat ura hostil de sde s e u último turno ou não tive r so frido dano nesse pe ríodo . Você também po de te rminar sua fúria no s e u turno co m uma ação bônus.

Quando vo cê tive r usado a quantidade de fúrias mostrada para o s e u níve l de bárbaro na coluna Fúrias da tabela O Bárbaro, vo cê precis ará te rminar um de scanso longo antes de po de r e ntrar e m fúria novamente .

D
EFESA SEM
A
R MADURA

Quando vo cê não estive r ve stindo qualquer armadura, sua Classe de Armadura s e rá 10 + s e u modificado r de De streza + s e u modificado r de Co nstituição. Você po de

usar um escudo e co ntinuar a receber esse be ne fício.

A
TAQUE
D
ESCUIDA DO

A partir do 2º níve l, você pode de sistir de to da

preo cupação co m sua de fe sa para atacar com um

de se spe ro fe ro z. Quando você fizer o s e u primeiro ataque

no turno , vo cê po de de cidir atacar de scuidadamente .

Fazer is so lhe co ncede vantagem m nas jo gadas de ataqu e com armas co rpo-a-corpo usando Fo rça durante s e u turno , po rém, as jo gadas de ataqu e s fe itas co ntra vo cê po ssuem

vantage m até o início do seu próximo turno .

S
ENTIDO DE
P

ERIGO

No 2º nível, você adquire um sentido sobrenatural de quando as coisas próximas não estão como deveriam, concedendo a você uma chance maior quando estiver

evitando perigos.

Você possui vantagem em testes de resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas e magias. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

C

AMINHO

P

RIMITIVO

No 3º nível, você escolhe um caminho que molda a

natureza da sua fúria. Escolha o Caminho do Furioso ou o Caminho do Guerreiro Tático, ambos de talhados no final da descrição de classe. Sua escolha lhe concederá

características no 3º nível e novamente no 6º, 10º e 14º

níveis.

49

I

INCREMENTO NO

V

ALOR DE

H

ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não

pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa

característica.

A

TAQUE

E

XTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés

de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu

turno.

M

OVIMENTO

R

ÁPIDO

Começando no 5º nível, seu deslocamento aumenta em 3

metros enquanto você não estiver vestindo uma armadura

pe sada.
I
NS TINTO
S
ELVAGEM

No 7º nível, se o seu instinto está tão apurado que você recebe

vantagem nas jogadas de iniciativa.
Além disso, se você estiver surpreso no começo de um combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente no seu primeiro turno, mas apenas se você entrar em fúria antes de realizar qualquer outra coisa

nesse turno.
C
RÍTICO
B
RUTAL

A partir do 9º nível, você pode rolar um dado de dano de

arma adicional quando estiver determinando o dano extra

de um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo.
Isso aumenta para dois dados adicionais no 13º nível e três dados adicionais no 17º nível.

F
ÚRIA
I
MPLACÁVEL

A partir do 11º nível, sua fúria pode manter você lutando

independente da gravidade dos seus ferimentos. Se você

cair para 0 pontos de vida enquanto estiver em fúria e não morrer, você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta

para 1 ponto de vida ao invés disso.
Cada vez que você utilizar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar

um descanso curto ou longo a CD volta para 10.

F
ÚRIA
P
ERSISTENTE

A partir do 15º nível, sua fúria é tão brutal que ela só

termina prematuramente se você cair inconsciente ou se você de cidir terminá-la

.
F
ORÇA
I
NDOMÁVEL

A partir do 18º nível, se o total de um teste de Força seu for menor que o seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado.

C
AMPEÃO
P
RIMITIVO

No 20º nível, você incorpora os poderes da natureza. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu

máximo para esses valores agora é 24.

C
AMINHO
P
RIMITIVO

A fúria queima no coração de cada bárbaro, uma queimação que leva-o à grandeza. Bárbaros diferentes, no entanto, atribuem suas fúrias a fontes diferentes. Para alguns, é um reservatório interno onde a dor, aflição e

raiva são forjados numa fúria dura como aço. Outros veem-na como uma bênção espiritual, uma dádiva de um totem animal.

C
AMINHO DO
F
URIOSO

Para alguns bárbaros, a fúria é um meio para um fim

esse fim é a violência. O Caminho do Furioso é um

caminho de fúria livre, entumecido em sangue. A medida

que você entra na fúria de um furioso, você vibra no caos

da batalha, desperdiçando com a sua própria saúde ou

bem-estar.

F
RENESI

Começando no momento que você escolhe esse caminho no 3º nível, você pode entrar num frenesi quando estiver em fúria. Se você desistir, pela duração da sua fúria, você

pode realizar um único ataque corpo-a-corpo com arma,

com uma ação bônus, e em cada um dos seus turnos após

esse. Quando sua fúria acabar, você sofrerá um nível de exaustão (como descrito no apêndice A).

F
ÚRIA
I

INCONSCIENTE

A partir do 6º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado enquanto estiver em fúria. Se você estava

enfeitiçado ou amedrontado quando entrou em fúria, o

feito é suspenso pela duração da fúria.

P
RESENÇA
I

INTIMIDANTE

A partir do 10º nível, você pode usar sua ação para amedrontar alguém com sua presença intimidante. Quando o fizer, escolha uma criatura que você possa ver a

9 metros. Se a criatura puder ver ou ouvir você, ela deve

se r bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria

(CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficara com medo de você até o fim do seu próximo turno. Nos turnos seguintes, você

pode usar sua ação para estender a duração desse efeito

na criatura amedrontada até o início do seu próximo

turno. Esse efeito termina se a criatura terminar seu

turno fora da sua linha de visão ou a mais de 18 metros de você.

50

Se a criatura for bem sucedida no teste de resistência, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

R

ETALIAÇÃO

A partir do 14º nível, quando você sofrer dano de uma

criatura que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar

sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com

arma contra essa criatura.

C

AMINHO DO

G

UERREIRO

T

OTÊMICO

O Caminho do Guerreiro Tômico é uma jornada espiritual, à partir do momento que o bárbaro aceita um espírito animal como seu guia, protetor e inspiração. Em batalha, seu espírito tômico preenche você com força

sober natural, adicionando combustível mágico a sua fúria bárbara.

A maioria das tribos bárbaras considera que um animal tômico possui parentesco a um clã em

particular. Em tais casos, é incomum a um indivíduo possuir mais de um espírito animal tômico, apesar de

existirem exceções.

C

ONSELHEIRO

E

SPIRITUAL

Seu caminho é buscar a sin tonia com o mundo natural, concedendo a você uma afinidade com as bestas. A partir

do 3º nível, quando você toma esse caminho, você recebe a

habilidade de conjurar as magias
sentido bestial

e
falar
com animais
, mas apenas na forma de rituais, como
descrito no capítulo 10.

T
O TEM
E
SPIRITUAL

A partir do 3º nível, quando você adota esse caminho, você escolhe um totem espiritual e ganha suas

características. Você deve fazer o ou adquirir um objeto físico como totem um amuleto ou adorno similar que incorpore pelo ou pelas garras, dentes ou ossos do animal totemico. Se você quiser, você também adquire pelo menos atributos físicos que o assemelham ao seu totem espiritual. Por exemplo, se você tiver o totem espiritual do

urso, você seria incomumente peludo e de pele grossa, ou seu totem formosa águia, seus olhos teriam um brilho amarelado.

Seu totem animal deve ser um animal relacionado aos listados aqui, mas pode ser um mais apropriado a sua terra natal. Por exemplo, você poderia escolher falcão ou

abutre ao invés de águia.
Águia.

Quando estiver em fúria e não estiver vestindo uma armadura pesada, as outras criaturas terão desvantagem nas jogadas de ataque de oportunidade contra você e você pode usar a ação de Disparada como uma ação bônus no seu turno. O espírito da águia torna você um predador que pode vagar pelo meio da briga com facilidade.

Lobo.

Quando estiver em fúria, seus amigos têm vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo realizadas

contra qualquer criatura a 1,5 metro de você que seja

hostil a você. O espírito do lobo transforma você em um líder de caça.

Urso.

Quando em fúria, você adquire resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. O espírito do

urso torna você vigoroso o suficiente para permanecer de pé diante de qualquer castigo.

A
SPECTRO DA
B
ESTA

No 6º nível, você adquire um benefício místico baseado no

to tem que você escolheu. Você pode escolher o mesmo animal que se lecionou no 3º nível ou um diferente. Águia.

Você ganha a visão aguçada de uma águia.

Você pode ver a até 1,6 km sem dificuldade, sendo capaz

de discernir até os menores detalhes quando estiver olhando para algo a menos de 30 metros de você. Além

disso, parece não impõe desvantagem nos sentidos e testes de Sabedoria (Percepção).

Lobo.

Você ganha a sensibilidade predatória de um lobo. Você pode rastrear outras criaturas quando estiver

viajando a passo rápido e você pode se mover furtivamente quando estiver viajando a passo normal

(veja o capítulo 8 para as regras de passo de viagem).

Urso.

Você ganha a força de um urso. Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e capacidade de erguer)

é dobrada e você tem vantagem em testes de Força realizados para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

A

NDARILHO

E

SPIRITUAL

No 10º nível, você pode conjurar a magia comunhão com a natureza

, mas apenas como um ritual. Quando o fizer, uma visão espiritual de um dos animais que você escolheu como To tem Espiritual ou Aspecto da Besta aparece para você para transmitir a informação que você

busca.

S

INTONIA

T

OTÊMICA

No 14º nível, você ganha um benefício mágico baseado em um totem animal, à sua escolha. Você pode escolher o

me

smo animal que se lecionou anteriormente ou um diferente.

Águia.

Quando estiver em fúria, você adquire um deslocamento de velocidade igual ao seu deslocamento de caminhada. Esse benefício funciona apenas em pequisas explosivas: você cai se tentar se uir no ar e não tiver nada em que possa se agarrar.

Lobo.

Quando estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus no seu turno para derrubar uma criatura Grande ou menor no chão quando você atingi-la

com um
ataque corpo-a-corpo com a rma.
Urso.

Quando estive rem fúria, qualquer criatura a
até 1,5 metro de voê que for hostil a voê terá
de vantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos
além de voê ou outro personagem com essa

característica. Um inimigo é imune a esse efeito se ele
não puder ver ou ouvir voê ou caso ele não possa se r
amedrontado.

51

B
AR DO

Cantando enquanto entrelaça os seus dedos
em volta de um monumento antigo em uma ruína
muito esquecida, uma meio-elfa vestida em couros
gas to se encontra o conhecido que brota de sua
a

mente, conjurado através da magia de sua música

conhecido do povo que construiu o monumento

e a saga mística é descrita.

Um austero guerreiro humano bate sua espada
rítmicamente contra sua bruna, ditando o andamento

do seu canto de guerra exortando bravura e heroísmo

em seus companheiros. A magia da sua canção os
fortalece e encoraja.

Gargalhando enquanto toca sua cítara, uma

gnoma tece sua sutil magia sobre os nobres reunidos,

garantindo que as palavras dos seus companheiros
os

sejam bem recebidas.

Não importa se um escolar, escaldado ou malandro,
obardotece sua magia através de palavras e
música para inspirar aliados, desmoralizar

oponentes, manipular mentes, criar ilusões e,
até mesmo, curar ferimentos.

M
MÚSICA E
M
MAGIA

No mundo de D&D, palavras e música não são meras
vibrações do ar, mas vocalizações com poder próprio. O

bardo é um mestre da canção, discurso e a magia contida
nelas. Os bardos dizem que o multiverso foi criado a
partir da palavra, que as palavras dos seus aliados de ram

forma, e os ecos dessas Palavras de Criação primordiais
ainda ressoam através dos cosmos. A música dos bardos é
uma tentativa de captar e aproveitar esses ecos,

sutilmente tecidas em suas magias e poderes.

A maior força dos bardos é sua completa versatilidade .
Muitos bardos preferem ficar às margens do combate,

usando suas magias para inspirar seus aliados e
atrapalhar seus oponentes à distância. Porém, os bardos
são capazes de se defender e combater corporal, se
necessário, usando suas magias para aprimorar suas
espadas e armaduras. Suas magias inclinam-se para os
encantamentos e ilusões ao invés de magias notavelmente

destrutivas . Eles possuem muito conhecimento de
muitos assuntos e uma aptidão natural que lhes permite
fazer praticamente tudo bem. Bardos são tornam-se

dos talentos que eles destinam em suas mentes para a
performance, de performance musical até conhecimento
e experiência .

A
PRENDENDO COM A
E
EXPERIÊNCIA

Os verdadeiros bardos não são comuns no mundo . Nem
todo mágico cantando em uma taverna ou bobo

saltitando na corte real é um bardo . Descobrir a magia

escondida na música requer árduo estudo e um pouco de
talento natural que a maioria dos trovadores e
malabaristas não tem. No entanto, pode ser difícil

perceber a diferença entre esses artistas e bardos
verdadeiros. A vida de um bardo é gasta vagando através
dos lugares coletando conhecimento , contando histórias
e
vive da gratidão das audiências, muito parecido com
qualquer outro artista. Porém, um profundo
conhecimento , um nível de perícia musical e um toque de

magia diferencia os bardos dos seus companheiros.
Com raridade os bardos se estabelecem em algum
lugar por um longo tempo e, se quiserem, naturalmente

viagens
para encontrar novos contos para contar, novas
perícias para aprender e novas descobertas além do

horizonte
tornam a carreira de aventureiro um

52

chamado natural. Cada aventura é uma oportunidade
de aprendizado , de praticar uma variedade de perícias, de
entrar em tumbas muito esquecidas , de descobrir

antigos trabalhos místicos, de decifrar tomos ancestrais,

de viajar para lugares estranhos ou de encontrar

criaturas exóticas. Os bardos adoram acompanhar heróis
para testemunhar seus feitos em primeira mão . Um bardo
que puder contar uma história incrivelmente inspiradora

de feito se possa ganhar a reno me de ntre outros bardos.
De fato , após contar tantas histórias sobre os poetas
de feito se conseguidos por heróis, muitos bardos tomam essa

inspiração em seus conceitos e assumem os papéis
heróicos eles mesmos.

C
CRIANDO UM
B
BARDO

Bardos são contadores de histórias, não impostores e

essas histórias
são reais ou não. O antecedente e
motivação de seu personagem não são mais importantes
que as histórias que eles contam sobre si mesmo. No

entanto, você, seguramente, teve uma infância maldana.

Não existe uma história interessante sobre isso , então

voce deveria inventar que foi um órfão que foi criado por
uma bruxa em um pântano sombrio. Ou sua infância pode
render uma boa história. Alguns bardos adquirem sua

música mágica através de meios extraordinários,

incluindo a inspiração de fadas ou outras criaturas
sobrenaturais.

Você se viu como aprendiz, estudando com um mestre,
seguindo o mais experiente bardo até que você fosse capaz
de seguir o seu próprio caminho ? Ou você ingressou em

uma faculdade onde você estudou o conhecimento de

bardo e praticou sua magia musical? Talvez você tenha

sido um jovem fugitivo ou órfão, que adquiriu a amizade

de um bardo anãozinho que se tornou seu mentor. Ou você
pode ter sido o filho mimado de um nobre tutelado por um
mestre. Talvez você tenha caído nas garras de uma bruxa,

feito uma barganha por um dom musical, além de sua
a
vida e liberdade , mas por que preço?

C
CONSTRUÇÃO

R
RÁPIDA

Você pode construir um bardo
rapidamente seguindo essas
sugestões

Primeiro, coloque seu valor de
habilidade mais alto em Carisma, seguindo de Destreza.
Segundo , escolha o antecedente artista. Terceiro, escolha

os truques
globais de luz

e
zo mbaria vicio sa
, alé m das
se guintes magias de 1º ní ve l:
enfeitiçar pessoa, detectar
magia, palavra curativ a

e
o nda trovejante.

C
AR AC TER ÍS TICA S DE

C
LASS E

Co mo um bardo, vo cê adquire as s e guintes características

de classe .

P
ONTOS DE

V
IDA

Dado de Vida:

1d8 po r níve l de bardo

Pontos de Vida no 1º Nível:

8 + s e u modificado r de

Co nstituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d8 (o u 5) + se u

modificado r de Co nstituição po r níve l de bardo após o

1º

P
ROFICIÊNCIAS

Armaduras :

Ar maduras leve s

Armas :

Armas s imples, bestas de mão, espadas longas ,
rapieiras, espadas curtas

Ferramentas :

Três instrumento s musicais, à sua escolha

Tes tes de Res is tência:

De streza, Carisma

Perícias :

Escolha três quais quer

E
QUIPAMENTO

Vo cê co meça co m o se guinte equipamento , alé m do
e quipamento co ncedido pe lo s e u antecede nte :

(

a

) uma ra pieira, (

b

) uma espada longa ou (

c

) qualche r

arma simples

(

a

) um pacote de diplomata ou (b)
) um pacote de artista (a)
) um lute ou (b)
) qualquer outro instrumento musical
Armadura de couro e uma adaga

C ONJURAÇÃO

Você aprende a desembrasar e remodelar o tecido da realidade em harmonia com os seus desejos e música. Suas magias são parte do seu vasto repertório, magias que você pode usar em diferentes situações. Veja o capítulo

10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11

para a lista de magias de bardo.

T TRUQUES

Você conhece dois truques, à sua escolha da lista de

magias de bardo. Você aprende truques de bardo

adicionais, à sua escolha em níveis mais altos, como

mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O

Bardo.

53

O

B
ARDO

Nível

Bônus de
Proficiência

Características

Truques
Conhecidos

Magias
Conhecidas

■■■■

Espaços de Magia por Nível

■■■■

1°

2°

3°

4°

5°

6°

7°

8°

9°

1°

+2

Conjuração,

Inspiração de Bard (d6)

2

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

2°

+2

Versatilidade, Canção do Descanso (d6)

2

5

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

3°

+2

Co légio de B ardo , Apti dão

2

6

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

4°

+2

Inc remento no

V alo r de H abili da de

3

7

4

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

5°

+3

Inspiração de Bardo (d8), Fonte de
Inspiração

3

8

4

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

6°

+3

Habilidade de Colegio

de Bardo

,

Canção de Proteção

3

9

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

7°

+3

■t

3

10

4

3

3

1

■t

■t

■t

■t

■t

8°

+3

Inc remento no V alo
r de H abili da de

3

11

4

3

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

9°

+4

Canç ão do Desc anso (d8)

3

12

4

3

3

3

1

■t

■t

■t

■t

10°

+4

Inspiração de Bardo (d10), Apetido ,
Segredos Mágicos

4

1

4

4

3

3

3

2

■t

■t

■t

■t

11°

+4

■t

4

15

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

12°

+4

Inc remento no V alo r de H abili da de

4

1

5

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

13°

+5

Canç ão do Desc anso (d10)

4

16

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

14°

+5

Habilidade de Colegio

de Bardo

,

Segredos Mágicos

4

18

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

15°

+5

Inspiração de Bardo (d12)

4

19

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

16°

+5

Incremento no Valor de Habilidade

4

19

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

17°

+6

Canção do Descanso (d12)

4

20

4

3

3

3

2

1

1

1

1

18°

+6

Segredos Mágicos

4

22

4

3

3

3

3

1

1

1

1

19°

+6

Incremento no Valor de Habilidade

4

22

4

3

3

3

3

2

1

1

1

20°

+6

Inspiração Superior

4

22

4

3

3

3

3

2

2

1

1

E SPAÇOS DE M AGIA

A tabela O Bardo mostra quanto s espaço s de magia de 1º nível e s upe riores vo cê po ssui dispo níve is para

conjuração . Para conjurar uma de ssas magias, vo cê de ve gas tar uma espaço de magia do nível da magia ou supe rior. Vo cê re cobra to dos os e spaço s de magia gasto s quando vo cê co mpleta um de scanso longo .

Po r e xe mplo, s e vo cê quise r conjurar a magia de 1º nível

curar fer imentos

e vo cê tive r um espaço de magia de

1º ní ve l e um de 2º ní ve l dispo níve is, vo cê po de rá co njurar

curar ferimentos

usando qu alque r do s do is espaço s.

M AGIAS C ONHECIDAS DE

1º N

ÍVEL E

S

U PERIORES

Vo cê co nhe ce quatro magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de bardo.

A coluna Magias Co nhe cidas na tabe la O Bardo

mostra quando vo cê apre nde mais magias de bardo, à sua

e scolha

.
Cada uma dessas magias de ve s e r de um ní ve l a que vo cê te nha acesso , co mo mostrado na tabe la. Po r

e xe mplo, quando vo cê alcança o 3º nível da clas se , vo cê

po de apre nde r uma no va magia de 1º ou 2º ní ve l.

Além disso , quando vo cê adquire um ní ve l nessa

classe , vo cê po de escolher uma magia de bardo que vo cê

conhe ça e s ubs tituí-
la

po r outra magia da lista de magias

de bardo, que também de ve s e r de um nível ao qual vo cê

te nha espaço s de magia.

H

ABILIDADE DE

C

ONJU RAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de bardo, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se refere à sua habilidade de conjurar

magias. Além disso, você usa o seu modificador de

Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de bardo que você conjura

e quando você

realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia

=

seu bônus de proficiência +

seu modificador de Carisma

C

ONJU RAÇÃO DE

R

ITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de bardo que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

F

OCO DE

C

ONJU RAÇÃO

Você pode usar um instrumento musical (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de bardo.

I

NSPIRAÇÃO DE

B

AR DO

Você pode inspirar os outros através de palavras animadas ou música. Para tanto, você usa uma ação bônus no seu turno para escolher uma outra criatura, que não seja você mesmo, a até 18 metros de você que possa vê-lo. Essa criatura ganha um dado de Inspiração de

Bardo, um d6.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura pode rolar o dado e adicionar o valor rolado a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que ela fizer. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de

deixar usar o dado de Inspiração de Bardo, mas deve

deixar antes do Mestre dizer se a rolagem foi bem ou mal

sucedida. Quando o dado de Inspiração de Bardo for

rolado, ele é gasto. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração de Bardo por vez.

Vo
cê pode usar e essa característica um número de
vezes igual ao seu e um modificador de Carisma (no mínimo
uma vez). Você recebe todos os usos quando termina

um descanso longo.
Seu dado de Inspiração de Bardo muda quando você
atinge certos níveis na classe. O dado será sempre um d8 no

5º nível, um d10 no 10º nível e um d12 no 15º nível.

V

ERSATILIDADE

A partir do 2º nível, você pode adicionar metade do seu
bônus de proficiência, arredondado para baixo, em
qualquer teste de habilidade que você fizer que ainda não

possua seu bônus de proficiência.

C

ANÇÃO DE

D

ESCANSO

A partir do 2º nível, você pode usar música ou oração
calmantes para ajudar a revitalizar seus aliados feridos
durante um descanso curto. Se você ou qualquer criatura
amigável que puder ouvir sua atuação recuperar pontos
de vida no fim do descanso curto ao gastar um ou mais
Dados de Vida, cada uma dessas criaturas recupera 1d6
pontos de vida adicionais.

Os pontos de vida adicionais aumentam quando você
alcança determinados níveis na classe: para 1d8 no 9º
nível, para 1d10 no 13º nível e para 1d12 no 17º nível.

C

OLÉGIO DE

B

ARDO

No 3º nível, você investe as técnicas avançadas de um
colégio de bardo, à sua escolha: o Colégio do
Conhecimento ou o Colégio da Bravura, ambos de talhados
no final da descrição da classe. Sua escolha concede
características no 3º nível e novamente no 6º e 14º nível.

A

PTIDÃO

No 3º nível, escolha duas das perícias em que você é
proficiente. Seu bônus de proficiência é do brado em
qualquer teste de habilidade que você fizer que utilize
qualquer das perícias escolhidas.

No 10º nível, você escolhe mais duas perícias em que é
proficiente para ganhar esse benefício.

I

INCREMENTO NO

V

ALOR DE

H

ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º
e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à
sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de
habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não
pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa
característica.

F

ONTE DE

I

NS PIR AÇÃO

Co meçando no momento em que vo cê atinge o 5º nível, vo cê recupera todas as utilizações e suas gas tas da sua Inspiração de Bardo quando vo cê termina um descanso curto ou longo .

C

ANÇÃO DE

P

ROTEÇÃO

No 6º nível, você adquire a habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder para interromper e feitor de influência mental. Com uma ação, vo cê pode começar uma atuação que dura até o fim do seu próximo turno . Durante esse tempo , vo cê e qualquer criatura amigável a até 9 metros de vo cê terá vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado. Uma criatura de veser capaz de ouvir vo cê para receber esse benefício. A atuação termina prematuramente se vo cê for incapacitado ou silenciado ou se vo cê terminá-la

voluntariamente (não requer ação).

S

EGREDO S

M

ÁGICOS

No 10º nível, vo cê usurpa o conhecimento mágico de um vasto espectro de disciplinas. Escolha duas magias de qualquer classe , incluindo essa. A magia que vo cê escolhe de veser de um nível que vo cê possa conjurar, como mostrado na tabela

O

Bardo , ou um truque .

As magias escolhidas contam como magias de bardo para vo cê e já estão incluídas no número da coluna

Magias Conhecidas da tabela O Bardo .

Vo cê aprende duas magias adicionais de qualquer classe no 14º nível e novamente no 18º nível.

I

NS PIR AÇÃO

S

UPERIOR

No 20º nível, quando vo cê rolar iniciativa e não tiver nenhum uso restante de Inspiração de Bardo , vo cê recupera um uso .

C

OLÉGIOS DE

B

AR DO

O caminho de um bardo é gregário. Bardos buscam uns

aos outros para trocar canções e histórias, gabando-se de suas realizações e compartilhando seus conhecimentos. Bardos formam associações e sociedades radicais, que eles chamam

de círculos, para facilitar sua coleta e preservar suas

tradições.

C

OLÉGIO DO

C

ONHECIMENTO

Bardos do Círculo do Conhecimento conhecem algo sobre

a maioria das coisas, colocando pedras de cimento

de fontes tão diversas quanto tomos eruditos ou contos de campo neoss. Que r se já cantando baladas populares em taverna, que r se já elaborando composições para cortes

reais, esses bardos usam seus dons para manter a audiência entretida. Quando os aplausos acabam, os membros da audiência vão estar se questionando se tudo

que eles creem é verdade, de seus valores no sociedade do tempo local até sua lealdade ao rei.

A fidelidade desses bardos reside na busca pela beleza e verdade, não na lealdade a um monarca ou em seguir os

dogmas de uma divindade. Um nobre que mantém um bardo desses como seu arauto ou conselheiro, sabe que o

bardo prefere ser honesto que político.

Os membros do Colégio e reúnem em bibliotecas, as vezes, em faculdades de verdade, completas com salas de

aula e dormitórios, para partilhar seu conhecimento uns com os outros. Eles também se encontram em festivais ou em assuntos de estado, onde eles podem expor corrupção,

desvendando mentiras e zombar da superestima de figuras de autoridade.

P
PROFICIÊNCIA
A
DACIONAL

Quando você se junta ao Colégio do Cimento no 3º nível, você ganha proficiência em três perícias, à sua escolha.

P
ALAVRAS DE
I
NTERRUPÇ
ÃO

Também no 3º nível, você aprende como usar sua

perspicácia para distrair, confundir e, de outras formas, atrapalhar a confiança e competência de outros. Quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você

realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou

uma jogada de dano, você pode usar sua reação para

gaspar um uso de Inspiração de Bardo, rolando o dado de Inspiração de Bardo e subtraindo o número rolado da rolagem da criatura. Você escolhe usar essa característica de poisa da criatura fazer a rolagem, mas antes do Mestre

decidir se a jogada de ataque ou teste de habilidade

55

foi bem ou mal sucedido, ou antes da criatura causar dano. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder se reentretida.

S
EGREDOS
M
ÁGICOS
A
DICIONAIS

No 6º nível, você aprende duas magias, à sua escolha, de

qualquer classe. As magias que você escolher devem ser

de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela O Bardo, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de bardo para você, mas não contam

no número de magias de bardo que você conhece.

P
ERÍCIA
I
NIGUALÁVEL

A partir do 14º nível, quando você fizer um teste de habilidade, você pode gastar um uso de Inspiração de

Bardo. Role o dado de Inspiração de Bardo e adicione o número rolado ao seu teste de habilidade. Você pode escolher fazer isso depois de rolar o dado do teste de

habilidade, mas antes do Mestre dizer se foi bem ou mal sucedido.

C
OLÉGIO DA
B
RAVURA

Os bardos do Colégio da Bravura são escaldos destemidos

de quem os contos mantêm viva a memória dos grandes

heróis do passado, de sua forma inspirando uma nova geração de heróis. Esse sábio se reúne em salões de hidromel ou ao redor de fogueiras para cantar os feitos dos grandiosos, tanto do passado quanto do presente. Eles

viajam pelos lugares para testemunhar grandes eventos e em primeira mão e para garantir que a memória desses eventos não se perca neste mundo. Com suas canções,

eles inspiram outros a alcançar o mesmo patamar de realização dos antigos heróis.

P
ROFICIÊNCIA
A
DICIONAL

Quando você se junta ao Colégio da Bravura no 3º nível, você adquire proficiência com armadura médias, escudos

e armas marciais.

I
NSPIRAÇÃO EM
C
OMBATE

Também no 3º nível, você aprende a inspirar os outros em

batalha. Uma criatura que possui um dado de Inspiração de Bardo e, ao rolar esse dado, adiciona o número

rolado a uma jogada de dano que ele tenha acabado de

fazer. Alternativamente, quando uma jogada de ataque

for realizada contra essa criatura, ela pode usar sua

reação para rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o número rolando a sua CA contra esse ataque, de modo que a rolagem seja feita, mas antes de saber se errou

ou acertou.

A
ATAQUE
E
EXTRA

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

M
MAGIA DE
B
BATALHA

No 14º nível, você domina a arte de tecer a conjuração e usar armas em um ato harmonioso. Quando você usar sua ação para conjurar uma magia de bardo, você pode

realizar um ataque com arma com uma ação bônus.

56

B
RUXO

Como um poderoso dragão enrolado em seu ombro, um jovem elfo vestindo robes do urado sussurra calorosamente, tecendo

um charme mágico através de suas doces palavras e do brando a se estender do palácio como se já.
A medida que chamadas ganham vida em suas mãos, um mirrado humano sussurra o nome secreto do seu patrono de moníaco, infundindo sua magia com poder abissal. Olhando, ora para um tomo sussurrado, ora para o alinhamento incomum das estrelas acima, um tiefling de olhos selvagens profere o ritual místico que abrirá uma passagem para um mundo distante.
Os bruxos são desbravadores do conhecimento que existe escondido no tecido do multiverso. Através de

pactos feitos com seres misteriosos de tentáculos de poder

sobrenatural, os bruxos desbloqueiam e feitos mágicos tão sutis quanto espetaculares. Extraíndo o conhecimento antigo de seres como nobres fadas, de monstros, demônios,

bruxas e entidades alienígenas do Reino Distante, os

bruxos reconstroem seus legiões arcanos para aprimorar seus

próprios poderes.

J

URAMENTO

E

D

ÍVIDA

Um bruxo é de finido por um pacto com uma entidade

transcende ntal.

Às

vezes o relacionamento entre um

bruxo e seu patrono é como o de um clérigo com sua

divindade, apesar de os seres que se revem como patronos para os bruxos não se rem de use s. Um bruxo poderia liderar um culto dedicado a um príncipe-de mônio, um

arquide mônio ou uma entidade completamente alie níge na

seres que, normalme nte, não são se rvidos por clé rigo s.

Muitas vezes, porém, esse arranjo é mais similar ao

realizado entre um mestre e seu aprendiz. O bruxo aprende e aume nta seu poder, ao custo de se rviços ocasionais realizados em nome do seu patrono.

A

magia outorgada ao bruxo varia de pequenas, mas

duradas altas e rações à pessoa do bruxo (tais como a

habilidade de ver no escuro ou de ler qualquer idioma) até

o acesso a poderosas magias. Diferente dos magos livrescos, os bruxos suplementam sua magia com facilidade em combate. Eles se sentem confortáveis em

armaduras leves e sabem usar armas simples.

E

SCAVANDO

S

EGREDOS

Os bruxos são guiados por um insaciável desejo por

conhecimento e poder, que os compe le aos seus pactos e

molda suas vidas. Essa sede leva os bruxos a fazerem

seus pactos e também molda suas carreiras.

Histórias de bruxos criando elos com corruptores são vastamente conhecidas. Porém, muitos bruxos se revem patronos que não são abissais. Algumas vezes um viajante na floresta chega a uma estranhamente bela

torre, conhece seus senhores e senhora fe é rico e acaba por

fazer um pacto sem ter total ciência disso. E, as vezes,

57

O

B

RUXO

Nível

Bônusde

Proficiência

Características

Truques
Conhecidos

Magias
Conhecidas

Espaços de
Magia

Nível de
Magia

Invocações
Conhecidas

1°

+2

Patrono Transcendente I, Magia de Pacto

2

2

1

1°

■t

2°

+2

Invocações Místicas

2

3

2

1°

2

3°

+2

Dádiva do Pacto

2

4

2

2

o

2

4°

+2

Incremento no Valor de Habilidade

3

5

2

2
o

3

5°

+3

■t

3

6

2

3
o

3

6°

+3

Característica

de Patro no Transcendental

3

7

2

3
o

4

7°

+3

■t

3

8

2

4
°

4

8°

+3

Incremento no Valor
de Habilidade

3

9

2

4
°

4

9°

+4

■t

3

10

2

5°

5

10°

+4

Característica

de Patro no Transcendental

4

10

2

5°

5

11°

+4

Arcana Mística (6º nível)

4

11

3

5º

5

12º

+4

Incremento no Valor de Habilidade

4

11

3

5º

6

13º

+5

Arcana Mística (7º nível)

4

12

3

5º

6

14º

+5

Característica

de Patro no Transcendental

4

12

3

5º

6

15°

+5

Arcana Mística (8° nível)

4

13

3

5°

7

16°

+5

Incremento no Valor de Habilidade

4

13

3

5°

7

17°

+6

Arcana Mística (9° nível)

4

14

4

5°

7

18°

+6

■t

4

14

4

5°

8

19°

+6

Incremento no Valor de

Habilidade

4

15

4

5°

8

20°

+6

Mestre Místico

4

15

4

5°

8

enquanto vasculha e m tomo s de co nhe cimento proibido , a mente brilhante, po rem enlouquecida de um estudante é

levada a realidade s além do mundo material e m direção a

se res alie níge nas habitantes do vazio exte rior.

Quando um pacto é s e lado, a se de de co nhe cimento e po de r do bruxo não po de s e r saciada com me ro estudo e pe squisa. Ningué m faz u m pacto co m uma entida de tão po de rosa se não dese ja usar esse po de r atrás de

benefícios. Em ve z disso , agrande maio ria dos bruxo s

gas tam se us dias em uma pe rse guição de se nfreada por

se us obje tivos, que normalme nte os le va a algum tipo de ave ntura. Além disso , as de mandas de s e us patrono s também leva os bruxo s a se ave nturar.

C

RIANDO UM

B

RUXO

A medida que vo cê cria se u pe rso nage m bruxo , gas te algum tempo pe nsando em se u patrono e as o brigaçõ e s impo stas pe lo pacto que vo cê fe z. O que levo u vo cê a fazer

o pacto e, co mo vo cê fe z co ntato co m seu patrono ? Você fo i

se duzido a invo car um diab o ou vo cê estava em busca do ritual que pe rmitia a vo cê fazer contato co m um antigo de us alie níge na? Fo i vo cê que buscou po r se u patrono ou fo i se u patrono que esco lheu vo cê? Você re aliza as o brigaçõ e s do se u pacto a contrago sto ou s e rve

alegremente antes mesmo de re ceber as re compe nsas

prometidas a vo cê?

Co nve rse co m seu M estre para dete rminar quão influente s e u pacto s e rá na carre ira de ave ntureiro do s e u

pe rso nage m. As e xigê ncias do s e u patrono de ve m levá-lo

a aventuras ou elas de ve m co nsistir inteiramente e m pe quenos favo res que vo cê po ssa fazer e ntre ave nturas. Que tipo de re lacionamento vo cê te m co m seu patrono ? É amisto so , antagônico, apre e nsivo ou ro mântico? O quão impo rtante s e u patrono co nsidera que vo cê é? Qual a s ua parte nos planos do s e u patrono ? Você co nhece outros

se rvo s do se u patrono ?

Co mo s e u patrono s e co munica com vo cê? Se vo cê tive r um familiar, se u patrono po de ria, ocasionalme nte , falar

atravé s de le. Alguns bruxo s encontra mensage ns de s eus

patrono s até mesmo e m arvo res, misturada a folhas s e cas

o u vagando nas nu ve ns

me nsage ns que apenas o bruxo

conse gue ve r. Outros bruxos co nve rsam com seus patrono no s s o nho s, o u te m visõ es acordado s, ou lidam ape nas com inte rme diários.

C

ONSTR UÇÃO

R

ÁPIDA

Vo cê po de co nstruir um bruxo rapida mente s e guindo e ssas suge stõe s. Primeiro , co loque se u valor de habilidade mais alt o em Carisma, se guido de Co nstituição. Se gundo ,

e escolha o antece de nte charlat ão. Te rceiro , esco lha o s truques rajad a mística

e

toque arrepiante

, alé m d as

se guintes magias de 1º ní ve l:

enfeitiçar pessoa

e

raio de

brux a.

C

AR AC TER ÍS TICA S DE

C

LASS E

Co mo um bruxo , vo cê adquire as s e guintes características de classe .

P PONTOS DE

V VIDA

Dado de Vida:

1d8 por nível de bruxo

Pontos de Vida no 1º Nível:

8 + seu modificador de

Constituição

58

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d8 (ou 5) + seu

modificador de Constituição por nível de bruxo após o

1º

P PERFICIÊNCIAS

Armaduras :

Armaduras leves

Armas :

Armas simples

Ferramentas :

Nenhuma

Testes de Resistência:

Sabedoria, Carisma

Perícias :

Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação,

História, Intimidação, Investigação, Natureza e

Religião

E EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do

equipamento concedido pelo seu anteceder :

(

a

) uma besta leve e 20 varetas ou (

b

)

qualquer arma

simples

(

a

)

uma bolsa de couro ou (

b

) um fôco arcano

(

a

)

um

pacote de estúdios ou (

b

) um pacote

de

exploração

Armadura de couro, qualquer arma simples e duas

adagas

P
ATRONO
T
RANSCENDENTAL

No 1º nível, você conclui uma barganha com um ser transcendental, à sua escolha: a Arquifada, o Corruptor ou o Grande Antigo, cada um deles é de talhado no final da descrição da classe. Sua escolha lhe conferirá traços no

1º nível e novamente no 6º, 10º e 14º nível.

M
AGIA DE

P
ACTO
Sua pesquisa arcana e a magia otorgada a você por seu patrono, lhe concede uma gama de magias. Veja o

capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de bruxo.

T
RUIQUES

Voce conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de bruxo. Você aprende truques de bruxo

adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como

mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O

Bruxo.

E
SPAÇOS DE

M
AGIA
A tabela O Bruxo mostra quantos espaços de magia você

possui. A tabela também mostra qual o nível desses

espaços; todos os seus espaços de magia são do mesmo

nível. Para conjurar uma magia de bruxo de 1º nível ou superior, você deve gastar um espaço de magia. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você

completa um descanso curto ou longo.

Por exemplo, quando você atingir o 5º nível, você terá dois espaços de magia de 3º nível. Para conjurar a magia

de 1º nível
onda trovejante
, você deve gastar um desses
espaços e você a conjura como uma magia de 3º nível.

M
AGIAS
C
ONHECIDAS DE

1º NÍVEL

S
UPERIORES

No 1º nível, você conhece duas

magias de 1º nível, à sua
escolha da lista de magias de bruxo.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Bruxo mostra quando você aprende mais magias de bruxo, à sua escolha, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela na coluna de Nível de Magia para o seu nível.

Quando você alcança o 6º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de bruxo, que pode ser de

1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de bruxo que você

conheça e substituí-la

por outra magia da lista de magias de bruxo, que também deve ser de um nível ao qual você

tenha acesso de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas

magias de bruxo, portanto, você usa seu Carisma sempre

que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar

magias. Além disso, você usa o seu modificador de

Carisma para definir a CD dos testes de resistência para

as magias de bruxo que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia

=
seu bônus de proficiência
+
seu modificador de Carisma

FOCO DE CONJURAÇÃO
Você

pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de bruxo.

INVOCÇÕES MÍSTICAS

Durante seus estudos sobre conhecimento oculto, você descobriu as invocações místicas, fragmentos de conhecimento proibido que infundiram você com

habilidade mágica permanente.

No 2º nível, você ganha duas invocações místicas, à sua escolha.

Suas opções de invocação estão detalhadas no final da descrição de sua classe. Quando você atinge certos níveis de bruxo, você adquire novas invocações à sua escolha, como mostrado na coluna Invocações Conhecidas na tabela O Bruxo.

Além disso, quando você adquire um novo nível nessa classe, você pode escolher uma invocação que você conhece e substituí-la

por outra invocação que você possa aprender nesse nível.

D

ÁDIDA DO

P

ACTO

No 3º nível, seu patrono transcende totalmente com você um

dompor seus laços seculares. Você adquire uma das características a seguir, à sua escolha.

P

ACTO DA

C

ORRENTE

Você aprende a magia

convocar familiar

e pode conjurá-la

la

como um ritual. Essa magia não conta no número de magias que você conhece.

Quando você conjura essa magia, você pode escolher uma das formas opcionais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: diabinho, pseudo dragão,

quasitrapaceiro.

Além disso, quando você realiza a ação de Ataque, você pode renunciar

s

um dos seus ataques para permitir que

seu familiar realize um ataque, com a reação de le.

P

ACTO DA

L

ÂMINA

Você pode usar sua ação para criar uma arma de pacto em sua mão vazia. Você escolhe a forma que essa arma corpo-a-corpo tem a cada vez que você a cria (veja as

opções de arma no capítulo 5). Você é proficiente com ela

59

enquanto a empunhar. Essa arma conta como sendo mágica com os propósitos de ultrapassar resistência e

imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Sua arma de pacto desaparece se ela estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto ou mais. Ela também

de saparece-se, você usará essa característica novamente, se

você dissipar a arma (não requer ação) ou se você morrer.
Você pode transformar uma arma mágica em sua
arma de pacto ao realizar um ritual especial enquanto

empunha a arma. Você precisa de 1 hora para concluir o
ritual, que pode ser realizado durante um descanso curto.
Você pode dissipar a arma, guardando-a em um espaço

extradimensional, e ela reaparece toda vez que você criar

sua arma de pacto. A arma de ixa de ser sua arma de

pacto se você morrer, se você realizar um ritual de 1 hora

com outra arma diferente ou se você realizar um ritual de
1 hora para romper seu elo com ela. A arma aparece aos
seus pés se ela estiver no espaço extradimensional

quando o elo for quebrado.

P
ACTO DO
T
OMO

Seu patrono lhe deu um grimório chamado Livro das
Sombras. Quando você adquire essa característica,
escolha três truques da lista de magias de qualquer

classe. Enquanto o livro estiver com você, você poderá

conjurar e usar truques à vontade. Eles não contam no

número de truques que você conhece. Esses truques são

considerados magias de bruxo para você e não precisam
ser da mesma lista de magia.

Se
você perder seu Livro das Sombras, você pode
realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um
substituto do seu patrono. Essa cerimônia pode ser

realizada durante um descanso curto ou longo e destrói o

livro anterior. O livro se torna cinzas quando você morrer.

I
INCREMENTO NO
V
ALOR DE
H
ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º

e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à

sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de
habilidade

, à
sua escolha, em 1. Como padrão, você não
pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa
característica.

A
RCANA
M
ÍSTICA

No 11º nível, se o patrono conferir a você um segredo

mágico conhecido como arcana. Escolha uma magia de 6º

nível da lista de magias de bruxo como sua arcana.

Você pode conjurar essa magia arcana uma vez e mais tarde gastar um espaço de magia. Você deve terminar um

de scanso longo antes de poder fazer isso novamente.

Em nível alto, você adquire mais magias de bruxo de sua escolha que podem ser conjuradas dessa forma: uma magia de 7º nível no 13º nível, uma magia de 8º nível no

15º nível e uma magia de 9º nível no 17º nível. Você

recupera todos os usos de sua Arcana Mística quando você

termina um de scanso longo.

M

ESTRE

M
ÍSTICO

No 20º nível, você pode recarregar sua reserva interior de

potência mística quando duplicar ao se o patrono para

recuperar espaço de magia gastos. Você pode gastar 1

minuto duplicando pela ajuda do se o patrono para

recuperar todos os espaços de magia gastos da sua

característica Magia de Pacto. Uma vez que você

recuperou espaço de magia com essa característica, você

deve terminar um de scanso longo antes de fazê-lo

novamente.

S
UA
D
ÁDIVA DO
P
ACTO

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

P
acto da Corrente.

Seu familiar é mais esperto que um

familiar típico. Sua forma padrão pode ser reflexo do seu patrono,

como sprites e pseudo dragões vinculados à Arqueologia e diábetes

e
quasit vinculados ao

Corrupto

. Devido à natureza inescrutável

do Gran

de Antigo, qualquer familiar é aceitável para ele.

Pacto da L
â
mina.

Se o seu patrono for a Arquifada, sua arma
deveria ser uma lâmina fina e nítida com fendas e bordas serrilhadas. Se
você serve o
Corruptor
, sua arma poderia ser um machado feito
de metal negro e a
do r nado com chamas decorativas. Se o seu
patrono for o Grande Antigo, sua arma deveria ser uma lâmina de
aparência antiga, com gemas encrustadas na sua ponta, esculpida
para se parecer com um terrível olho aberto.

Pacto do Tomo
. Seu Livro das Sombras deveria
a ser um tomo
elegante com adornos em suas páginas e repleto de magias de
encantamento e ilusões dadas a você no brenho pela Arquifada.

Ele poderia ser um tomo pesado com o esturdo com o uro de
demônio e cavado com ferro, contendo magias de conjuração e
ricochete

conhecimento proibido sobre regiões sinistras do cosmos,
um presente do
Corruptor
. O u poderia ser um diário esfarraçado
de um lunático que enlouqueceu ao contactar o Grande Antigo,
contendo restos de magia que a penas sua insanição e crença
permite que sobreviva
o céu e a terra e o mundo.

P
ATRÔNOS
T

REINCENTAIS

Os seres que servem os bruxos como seus patronos são
poderosos habitantes de outros planos de existência
não

são deuses, mas tem poderes praticamente divinos. Vários
patronos concedem aos seus bruxos acesso a diferentes

poderes e invocações, e esperam favores significativos em
troca.

Alguns patronos reúnem bruxos, distribuindo
conhecimento místico praticamente de graça ou gratuitamente
de sua habilidade de controlar os mortais a sua vontade.

Outros patronos concedem seus poderes apenas a

contrato e farão um pacto apenas com um bruxo.

Bruxos que servem o mesmo patrono devem ver um ao
outro como aliados, irmãos ou rivais.

A
A

RQUIFADA

Seu patrono é um s e n h o r ou s e n h o r a d a s f a d a s , u m a criatura lendária que detém segredo s que fo ram

e esquecido s antes das raças mortais nascerem. As motivaçõ e s de sse s se res s ão, muitas ve ze s, inescrutáve is e , as ve ze s, e xcêntricas e pode m envo lve r e sfo rços para

adquirir grande s po de res mágicos ou re so lução de

de save nças antigas. Incluem-se de ntre esse s se res o

Príncipe do Frio; a Rainha do Ar e Trevas , re ge nte da

Co rte do Crepúsculo; Titania da Corte do Ve rão ; s e u cônjuge , Oberon, o Se n h o r Verde jante; Hyrsam, o Príncipe do s To los; e bruxas antigas.

L

ISTA DE

M

AGIA

E

XPANDIDA

A Arquifada permite que você escolha magias de uma

lista expandida quando vo cê fo r aprende r magias de bruxo . As s e guintes magias s ão adicionadas a sua lista de magias de bruxo .

M

A GIAS

E

XPA NDIDAS DA

A

RQUIFADA

Níve l de M ag ia

M ag ias

1°

fog o d a s f a d a s, son o

2°

a ca l

ma r emoções, for ça

fa n ta sma g ór ica

3°

p isca r , a mp liar p lan ta s

4°

d omin a r b esta, in visib ilid a d e ma ior

5°

d omin a r p esso a , simila r id ad e

P
RESENÇA
F
EÉRICIA

A partir do 1º nível, se o patrono conceder a você a habilidade de projetar a sedução e te meridade da

presença da fada. Com uma ação, você pode fazer com que cada criatura num cubo de 3 metros centrado em você, faça um teste de resistência de Sabedoria com uma CD

igual a de sua magia de bruxo. As criaturas que falharem

no teste ficaram enfeitiçadas ou amedrontadas por você (à

sua escolha) até o início do seu próximo turno.

Quando você usar essa característica, você não poderá utilizá-

la

no vamente antes de realizar um descanso curto

ou longo.

N

ÉVOA DE

F

UGA

A partir do 6º nível, você pode desaparecer e em uma

lufada de névoa em resposta a alguma ofensa. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para ficar invisível e se teletransportar até 18 metros para um

espaço desocupado que você possa ver. Você permanece

invisível até o início do seu próximo turno ou até realizar um ataque ou conjurar uma magia.

Após usar essa característica, você não poderá utilizá-

la

no vamente até terminar um descanso curto ou

longo.

D

EFESA

S

EDUTORA

A partir do 10º nível, se o patrono ensinar você como voltar as magias de efeito maldoso e seus inimigos contra eles.

Você não poderá ser enfeitiçado e, quando outra criatura tenta enfeitiçá-

lo

, você pode usar sua reação para tentar

reverter o encanto de volta aquela criatura. A criatura

deve ser bem sucedida num teste de resistência de

Sabedoria contra a CD da sua magia de bruxo ou ficará enfeitiçado por 1 minuto ou até a criatura sofrer dano.

D

ELÍRIO

S

OMBRIO

Co meçando no 14º nível, você pode imergir uma criatura num reino ilusório. Com um ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Ela deve ser

bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria contra a CD da sua magia de bruxo. Se ela falhar, ela ficará enfeitiçada ou amedrontada por você (à sua

escolha) por 1 minuto ou até você quebrar sua

concentração (como se você estivesse se concentrando em

uma magia). Esse efeito termina prematuramente se a criatura sofrer dano.

Até que essa ilusão termine, a criatura acredita que está perdida num reino enevoado, a aparência desse reino fica a seu critério. A criatura só pode ver e ouvir a si

mesma, a você e a sua ilusão.

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

O

C

ORRUPTOR

Você realiza um pacto com um corruptor dos planos de

existência inferiores, um ser cujos objetivos são o mal, mesmo se você se opor a esses objetivos. Tais seres de se já corromper ou destruir todas as coisas, e m última

análise, até mesmo você. Corruptores podem ser o

bastante para forjar pactos incluem lorde s de mônios como Demogorgon, Orcus, Fraz

-luu e Bafomé; arquidiabos como Asmodeus, Dispater, Mefistófeles e Belial; se nhores das profundezas e balors que se já excepcionalmente poderosos; e ultraloths e outros se nhores dos yugoths.

L

ISTA DE

M

AGIA

E

XPANDIDA

O

Corruptor permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

M

AGIAS

E

XPANDIDAS

O

C

ORRUPTOR

Nível de Magia

Magias

1°

mã os flamejantes, com a no

2°

cegueira /surdez, raio a
rdente

3°

bolade fogos, névoa fétida

4°

escudo de fogos, muralha de fogos

5°

coluna de chamas,
construção

B
ENÇÃO DO
O
BSCURO

A partir do 1° nível, quando você reduzir uma criatura
horizontal a 0 pontos de vida, você ganha uma quantidade de
pontos de vida temporários igual ao seu e o modificador de
Carisma + seu nível de bruxo (mínimo 1).

S
ORTE DO
P
RÓPRIO
O
BSCURO

A partir do
o
6° nível, você pode pedir ao seu patrono para
alterar o destino e o seu favor. Quando você realizar um

teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode
usar essa característica para adicionar 1d10 ao seu jogada.
Você pode fazer isso após ver sua jogada inicial, mas
antes que qualquer efeito da jogada ocorra.
Após usar essas características, você não poderá
utilizá-

la
no vamente até terminar um descanso curto ou
longo.

R
EXISTÊNCIA
D
EMONÍACA

A partir do 10° nível, você pode escolher um tipo de dano
quando você terminar um descanso curto ou longo. Você
adquire resistência contra esse tipo de dano até você
escolher um tipo de dano diferente com essa

característica. Dano causado por armas mágicas ou armas

de prata ignoram essa resistência.

L
ANÇAR NO
I
NFERNO

A partir do 14º nível, quando você atingir uma criatura com um ataque, você pode usar essa característica para, instantaneamente, transportar o alvo para os planos

inferiores. A criatura desaparece e é jogada para um lugar similar a um pesadelo. No final do seu turno, o alvo retorna ao lugar que ela ocupava anteriormente, ou para o espaço de seu cupado

mais próximo. Se o alvo não for um corruptor, ele sofre 10d10 de dano psíquico à medida que toma conta da

experiência traumática. Após usar essas características, você não poderá utilizá-la

novamente até terminar um descanso curto ou longo.

O G
GRANDE
A
ANTIGO

Seu patrono é uma entidade misteriosa cuja natureza é profundamente alheia ao tecido da realidade. Ela deve ter vindo do Reino Distante, o espaço além da realidade, ou ela pode ser um dos deuses antigos conhecidos apenas nas lendas. Seus motivos são incompreensíveis para os mortais e seu conhecimento é tão imenso e antigo que, até

mesmo, as mais grandiosas bibliotecas desbotam em comparação com os vastos segredos que ele detém. O Grande Antigo pode desconhecer a sua existência ou ser

totalmente indiferente a você, mas os segredos que você desvendou permitem que você obtenha suas magias de lei. Entidades desse tipo incluem Ghaunadar, conhecido como Aquele que Espreita; Tharizdu, o Deus

Acorrentado; Deendar, a Serpente da Noite; Zargón, o Retornado; Grande Cthulhu; entre outros seres

insolúveis.

61

L
LISTA D
E
M
AGIA
E
EXPANDIDA

O Grande Antigo permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de

bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de

magias de bruxo .
M
A GIAS
E
XPA NDIDAS DO
G
RA NDE
A
NTIG O

Níve l de M ag ia

M ag ia
s

1°

su ssu r r os d isson a n tes, r iso h istér ico

d e T a sha

2°

d etecta r p en sa men tos, f or ça
fa n ta sma g ór ica

3°

cla r ivid ên cia , en viar men sag em

4°

d omin a r b esta, ten tá cu los n eg r os

d e E va rd

5°

d omin a r p essoa , telecin ésia

D
ESPER TAR A
M
ENTE

A partir do 1° níve l, se u co nhe cimento alie níge na concede a vo cê a habilidade de to car a mente de outras criaturas.

Vo cê po de se co municar telepaticamente co m qualque r criatura que vo cê po ssa ve r a até 18 me tros de vo cê. Você não precis a partilhar um idioma com a criatura para

co mpree nde r suas expressõe s telepáticas, mas a criat ura de ve s e r capaz de co mpree nde r pe lo meno s um idioma.

P
R OTEÇÃO
E
NTRÓPICA

A partir do 6° níve l, você aprende a se prote ge r magicamente co ntra ataques e a transfo rmar os ataques mal sucedidos de s e us inimigo s em boa so rte pra vo cê.

Quando uma criatura re alizar uma jo gada de ataque contra vo cê, vo cê po de usar sua reação para impo r

de vantagem m n e sse jo gada. Se o ataque e rrar vo cê, s ua

próxima jo gada de ataque co ntra e ssa criatura re cebe
vantagem se vo cê o fize r antes do final do s e u próximo
turno .

Apó s usar e ssa caracte rísticas , vo cê não po de rá
utilizá-

la

no vamente até te rminar um de scanso curto ou
longo .

E

SCUD O DE

P

ENSAMENTOS

A partir do 10º níve l, se us pe nsamento s não po de m ser
lidos atravé s de te le patia ou outros meios, a não se r que
vo cê pe rmita. Você também adquire re sistê ncia a dano
psíquico e, to da ve z que uma criatura causar dano

psíquico a vo cê, essa criatura so fre a mesma quantidade
de dano que vo cê s o freu.

C

RIAR

L

ACAIO

No 14º níve l, vo cê adquire a habilidade de infe ctar a

mente de um hu mano ide co m a magia alieníge na do s e u
patrono . Você po de usar sua ação para to car um

humano ide incapacitado . Essa criatura então, ficará
e nfe itiçada po r vo cê até que a magia
re mover maldição

se ja conjurada so bre ela, a condição enfe itiçado s e ja
removida de la ou vo cê use essa caracte rís tica novamente .
Vo cê po de s e co municar te lepaticamente co m a
criatura enfe itiçada contanto que ambo s este jam no

mesmo plano de existê ncia.

I

NVOCAÇÕES

M

ÍSTICA S

Se uma invo cação mística tive r pré-requisito s, vo cê de ve
po ssuí-los para que po ssa aprendê-
la

. Você po de apre nde r

a invo cação ao mesmo te mpo que adquire os pré-

requisito s de la. O pré-requisito de níve l nas invo caçõe s se

refe re ao níve l de bruxo , não ao níve l de pe rso nagem.

A

RMADURA DE

S

OMBRAS

Vo cê po de co njurar

armadura arc ana

e m si mesmo, à

vo ntade , s e m precis ar gas tar um espaço de magia ou

compo ne nte s materiais.

C

OR RENTES DE

C

ÁR CER I

Pré-requisito: 15° nível, característica Co rrente de Cárc eri

Vo cê po de co njurar

imobilizar mo nstro,

à vo ntade

te ndo

como alvo um ce lestial, corrupto r o u elemental

se m

precis ar gas tar um espaço de magia ou co mpo ne nte s

materiais. Você de ve te rminar um de scanso longo antes

de po de r usar essa invo cação na me sma criat ura

no vamente .

E

NCHAR CAR A

M

ENTE

Pr

é-requisito: 5° nível

Vo cê po de co njurar

lentidão ,

uma ve z, usando um espaço

de magia de bruxo . Você nã o po de fazer is so novamente

até te rminar um de scanso longo .

E

SCULTOR DE

C

AR NE

Pré-requisito: 7° nível

Vo cê po de co njurar

metamo rfo se,

uma ve z, usando um

e spaço de magia de bruxo . Você não po de fazer is so

no vamente até te rminar um de scanso longo .

E

XPLOSÃO

A

GONIZANTE

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando vo cê co njura

rajada mística

, adicione s e u

modificado r de Carisma

ao

dano causado quando atingir.

E

XPLOSÃO

R

EPULSIVA

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando vo cê atingir uma criat ura co m uma

rajada

mística

, vo cê po de empurrar a criatura até 3 metros para

longe de vo cê em linha reta.

I
DIOMA
B
ESTIAL

Vo cê po de co njurar
falar com animais

,
à vo ntade

,
se m
precisar gas tar um espaço de magia.

I
NFLUÊNCIA
E
NG ANADORA

Vo cê ganha pro ficiência nas pe rícias Engana ção e
Pe rsuas ão.

L
ACAIOS DO
C
AOS

Pré-requisito: 9º nível

Vo cê po de lançar
conjurar e lemental,
uma ve z, usando um
espaço de magia de bruxo . Você não po de fazer is so
novamente até te rminar um de scanso longo .

L
ÂMINA
S
EDENTA

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmi na

Vo cê po de atacar co m sua arma do pacto duas ve ze s, ao
invé s de apenas uma, quando vo cê usa a ação de Ataque
no s e u turno .

L
ANÇA
M
ÍSTICA

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando vo cê co njura
rajada mística
, s e u alcance s e rá de
90 me tros.

L
ARÁPIO DOS
C
INCO
D
ESTINOS

Vo cê po de co njurar
perdição ,
uma ve z, usando um espaço
de magia de bruxo . Você nã o po de fazer is so novamente
até te rminar um de scanso longo .

L
IVRO DE
S

EGR EDOS

A NTIGOS

Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo

Vo cê po de ago ra, re gistrar rituais mágicos no s e u Livro das So mbras. Es colha duas magias de 1º níve l que

62

po ssuam o de scritor ritual da lista de magias de qualque r classe . A magia apare ce no livro e não co nta no número de magias que vo cê co nhe ce. Com o s e u Livro das So mbras e m mãos, vo cê po de co njurar as magias escolhidas co mo rituais. Você não po de co njurar e ssas magias, exceto na fo rma de rituais, a não s e r que vo cê te nha aprendido elas através de outros meio s. Você também po de co njurar uma

magia de bruxo que vo cê co nhe ça co mo ritual se ela po ssuir o de scritor ritual. Os rituais não precis am se r da mesma lista de magias.

Durante s uas ave nturas, vo cê po de adicionar outras magias de ritual ao s e u Livro das So mbras. Quando você

e ncontrar tais magias, vo cê po de adicioná-la

ao livro s e o níve l da magia for igual ou infe rior à metade do s e u níve l de bruxo (arredo ndado para baixo) e s e vo cê tive r tempo para gas tar transcreve ndo a magia. Para cada níve l da

magia, o processo de transcrição levará 2 ho ras e custará 50 po, de vido às tintas raras necessárias para inscrevê-la.

M ÂSCARA DAS M UITAS F ACES

Vo cê po de co njurar
disfarçar-
se

,
à vo ntade , s e m precis ar
gas tar um espaço de magia.

M ESTR E DAS I NFINDÁVEIS F ORMAS

Pré-requisito: 15º nível

Vo cê po de co njurar
alterar-
se

,
à vo ntade , s e m precis ar
gas tar um espaço de magia.

O LHAR DE

D UAS M ENTES

Vo cê po de usar sua ação para to car um humano ide
vo luntário e pe rceber atravé s do s e us se ntidos até o final
do s e u próximo turno . Conquanto que a criat ura este ja no
mesmo plano de existê ncia que vo cê, vo cê po de usar sua

ação nas ro dadas s ubs e quente s para mante r a co ne xão,
e ste nde ndo a duração até o início do s e u próximo turno .
Enquanto estive r pe rcebendo atravé s do s s e ntidos de

o utra criatura, vo cê apro ve ita os bene fícios de to dos os
se ntidos espe ciais po ssuídos pe la criatura e vo cê fica cego
e s urdo ao que está a sua vo lta.

O LHOS DO G UARDIÃO DAS R UNAS

Vo cê po de ler todas as e scritas.

P ALAVRA T ERR ÍVEL

Pré-requisito: 7º nível
Vo cê po de co njurar
confusão ,
uma ve z, usando um espaço
de magia de bruxo . Você nã o po de fazer is so novamente
até te rminar um de scanso longo .

P ASSO A SCENDENTE

Pré-requisito: 9º nível
Vo cê po de co njurar
levitação
e m si mesmo, à vo ntade , se m
precis ar gas tar um espaço de magia ou co mpo ne nte s
materiais.

S ALTO T R ANSCENDENTAL

Pré-requisito: 9º nível
Vo cê po de co njurar
salto
e m si mesmo, à vo ntade , s e m
precis ar gas tar um espaço de magia ou co mpo ne nte s
materiais.

S INAL DE M AU A GOUR O

Pré-requisito: 5º nível

Você pode conjurar

rogar maldição ,

uma vez, usando um

espaço de magia de bruxo . Você não pode fazer isso

no vamente até terminar um descanso longo .

S

ORVEDOR DE

V

IDA

Pré-requisito: 12º nível, característica Pacto da Lâmina

Quando você atingir uma criatura com sua arma do pacto ,

a criatura sofre uma quantidade de dano necrótico

adicional igual ao seu e um modificador de Carisma (mínimo 1).

S

USSURROS DA

S

EPULTURA

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar

falar com os mortos

,

à vontade

de

, se

em

precisar gastar um espaço de magia.

S

USSURROS

S

EDUTORES

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar

compulsão ,

uma vez, usando um

espaço de magia de bruxo . Você não pode fazer isso

no vamente até terminar um descanso longo .

U

NO COM AS

S

OMBRAS

Pré-requisito: 5º nível

Quando você estiver em uma área de penumbra ou

escuridão, você pode usar sua ação para ficar invisível até

se mover ou realizar uma ação ou reação.

V

IGOR

A

BISSAL

Você pode conjurar

vitalidade falsa

em si mesmo, à

distância , como uma magia de 1º nível, se precisar gastar

um espaço de magia ou componentes materiais.

V

ISÃO DA

B

RUXA

Pré-requisito: 15º nível

Vo-cê pode ver a verdade irrefutável de qualquer metamorfose ou criatura oculta através de magias de ilusão ou transmutação contanto que a criatura esteja lá até 9

metros de você e você tenha linha de visão.

V

ISÃO

D

IABÓLICA

Vo-cê pode ver normalmente na escuridão, tanto mágica quanto normal, com um alcance de 36 metros.

V

ISÃO

M

ÍSTICA

Vo-cê pode conjurar
detectar magia

,

à vontade, sem

p

recusar gastar um espaço de magia.

V

ISÕES DE

R

EINOS

D

ISTANTES

Pré-requisito: 15º nível

Vo-cê pode conjurar
o lórcano

,

à vontade, sem precisar

g

astar um espaço de magia.

V

ISÕES NAS

B

RUMAS

Vo-cê pode conjurar
imagem silenciosa

,

à vontade, sem

p

recusar gastar um espaço de magia ou compensar materiais.

V

OZ DO

M

ESTR E DAS

C

ORR ENTES

Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente

Vo-cê pode se comunicar telepaticamente com seu familiar e perceber através dos sentidos do seu familiar e quanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. Além

disso , enquanto estive recebendo através dos sentidos
do seu familiar, você também pode falar através dele
com a sua voz, mesmo que seu familiar, normalmente ,

seja incapaz de falar.

63

C LÉRIGO

Os braços e olhos erguem-se na direção do sol e com uma
prece em seus lábios, um elfo começa a brilhar com luz

própria, que irradia para curar seus surrados

companheiros em batalha.

Com um cântico de batalha, um anão golpeia com seu
machado por todos os lados, abrindo caminho em meio às

linhas de orcs posicionadas contra ele, louvando os deuses

por cada inimigo derrubado .

Invocando maldições contra as forças de mortos-vivos,
um humano levanta seu símbolo sagrado enquanto a luz
divina brilha ao seu redor, banindo as criaturas que há
um momento atrás se amontoavam sob seus

companheiros.

Clérigos são intermedeiros entre o mundo mortal e o
distante plano dos deuses. Tão variados quanto os deuses

que servem, clérigos se esforçam para ser a própria mão
de seus deuses. Não é apenas um sacerdote comum, mas
alguém investido de poder divino.

C URANDEIROS

E

C

OMBATENTES

Magia divina, como o nome sugere, é o poder dos deuses

fluindo deles para o mundo mortal. Clérigos são os

condutores desse poder, manifestando-o através de efeitos

milagrosos. Os deuses não conferem esse poder a
qualquer um que o queira, mas apenas àqueles escolhidos
para cumprir o chamado .

Fazer uso do poder divino não envolve estudo ou
treinamento . Um clérigo pode aprender ritos antigos e

preces específicas, mas a habilidade de usar magias

divinas depende de devoção e de uma intuição poderosa

sob os deuses da divindade .

Clérigos combinam o poder mágico de curar e inspirar
seus aliados com magias que ferem e debilitam seus

inimigos. Eles podem causar medo e pavor, e espalhar

pragas ou venenos, e até lançar fogo divino para consumir

seus inimigos. Para aqueles malfetores que merecem

uma maça na tê mpo ra, o clérigo s e utiliza de se u

treiname nto de co mbate para enfrentar s e us inimigo s
co
rpo-a-corpo, au xiliado pe lo po de r divino.

A

GENTES

D

IVI NOS

Ne m todo acólit o ou se rvo em um templo ou s antuário é
ne cessariame nte um clérigo. Alguns s ace rdo te s s ão
chamado s para uma vida simples de s e rvidão,
propagando a vo ntade de s eu de us atravé s de preces e

sacrifício, e não atravé s de magia ou po de rio militar. Em

algumas cidade s, o s ace rdó cio equivale a um escritório
po lít ico, visto co mo um de grau s ó lido para alcançar
patamares s upe riores de autoridade e não envo lve ndo
qualquer comunhão co m a divin dade . Clérigo s
ve rdade iros s ão raro s nas estruturas hierárquicas.

64

O

C

LÉRIG O

Níve l

Bônusde

Proficiência

Características

Tr uque s

C onhe cid os

■t■t■t

E spaç os de M ag ia por Níve l

■t■t■t

1°

2°

3°

4°

5°

6°

7°

8°

9°

1°

+2

Co njuraçã o , Do mínio Divino

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

2°

+2

Canaliz ar Divin dade (1/d esc anso) ,

Carac terístic a d e Do mínio Divino

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

3°

+2

■t

3

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

4°

+2

Incremento no Valor de Habilidade

4

4

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

5°

+3

Destruir Mortos

-

Vivos (ND 1/2)

4

4

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

6°

+3

Canali
zar Divin dade (2/d esc anso) ,

Carac terístic a d e Do mínio Divino

4

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

7°

+3

■t

4

4

3

3

1

■t

■t

■t

■t

■t

8°

+3

Incremento no Valor de Habilidade

, Destruir Mortos

-

Vivos (ND 1), Característica de Domínio Divino

4

4

3

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

9°

+4

■t

4

4

3

3

3

1

■t

■t

■t

■t

10°

+4

Intervenção Divina

5

4

3

3

3

2

■t

■t

■t

■t

11°

+4

Destruir Mo rto s

-

V ivo s (ND 2)

5

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

12°

+4

Inc remento no V alo r de H abili da de

5

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

13°

+5

■t

5

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

14°

+5

Destruir Mo rto s

-

V ivo s (ND 3)

5

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

15°

+5

■t

5

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

16°

+5

Incremento no Valor de Habilidade

5

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

17°

+6

Destruir Mortos

-

Vivos (ND 4),

Característica de Domínio Divino

5

4

3

3

3

2

1

1

1

1

18°

+6

Canaliz ar Divin dade (3/d esc anso)

5

4

3

3

3

3

1

1

1

1

19°

+6

Inc remento no V alo r de H abili da de

5

4

3

3

3

3

2

1

1

1

20°

+6

Aprimoramento de Intervenção Divina

5

4

3

3

3

3

2

2

1

1

Quando um clérigo inicia uma vida como aventureiro, geralmente é porque seu deus exigiu assim. Porém, os objetivos de um deus geralmente envolvem enfrentar perigos além dos limites da civilização, destruindo o mal ou buscando riquezas agradas em tumbas antigas.

Muitos clérigos são ainda requisitados para defender os adoradores de seu deus, o que pode significar combater o grito em fúria, negociar a paz entre nações ou selar um

protocolo que permitiria que um corruptor entrasse no Plano Material.

A maioria dos clérigos aventureiros mantém conexões com templos e ordens de sua religião. Um templo pode

pedir a ajuda de um clérigo ou um sumo-sacerdote pode ter poder suficiente para exigir seus serviços.

C

RIANDO UM

C

LÉRIGO

Quando você cria um clérigo, a que estão mais importantes a considerar é qual divindade se envolverá e quais os princípios que levará consigo. O apêndice B

inclui uma

lista com divindades do multiverso. Converse com seu Mestre para saber quais as divindades

disponíveis na sua campanha.

Uma vez escolhida a divindade, considere qual o seu relacionamento com aquele deus. Você conheceu a seu respeito própria? Ou foi o deus que escolheu você, induzindo-o a servi-lo e a considerar sua vontade? Como

os outros servos de seus deuses veem você: como um líder ou

como um estorvo? Quais são seus objetivos maiores? A

sua divindade tem algum plano especial para você? Ou

você está tentando provar-se digno de uma causa maior?

C

CONSTRUÇÃO

R

ÁPIDA

Você pode fazer um clérigo rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, Sabe-doria deve ser sua habilidade

mais alta, seguida de Força ou Constituição. Seguindo,

escolha o antecedeente Acólito

.

C

CARACTERÍSTICAS DE

C

CLASSE

Como um clérigo, você adquire as seguintes

características de classe.

P

PONTOS DE

V

VIDA

Dado de Vida:

1d8 por nível de clérigo

Pontos de Vida no 1º Nível:

8 + seu modificador de

Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d

8 (ou 5) + seu

modificador de Constituição por nível de clérigo após o

1º

P

PROFICIÊNCIAS

Armaduras :

Armaduras leves, armaduras médias,
e escudos

Armas :

Todas as armas simples

Ferramentas :

Nenhuma

Tes tes de Resistência:

Sabedoria, Carisma

Perícias :

Escolha duas dentre História, Intuição,

Medicina, Persuasão e Religião

E

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do

e equipamento concedido pelo seu anteceder :

- (
a
) uma maça ou (
b
) um martelo de guerra (se for
proficiente)
(
a
)
brune a
, (
b
) armadura de couro ou (
c
) coifa de malha
(se for proficiente)
(
a
) um besta leve e 20 virote s ou (
b
) qualquer arma
simples
(
a
) um pacote de sacramento ou (
b
) um pacote de
avenireiro
Um escudo e um símbolo s agrado

65

C ONJURAÇÃO

Como um canalizador de poder divino, você pode conjurar magias de clérigo. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de clérigo.

T TRUQUES

Você conhece três truques, à sua escolha, da lista de

magias de clérigo. Você aprende truques de clérigo

adicion

ais

, à sua escolha, em níveis mais altos, como
mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O

Clérigo.

P REPARANDO E

C ONJURANDO

M AGIAS

A tabela O Clérigo mostra quanto espaço de magia você

tém para conjurar suas magias de 1º nível e superiores.
Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um
espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos

o espaço gasto quando termina um descanso longo .
Você prepara a lista de magias disponíveis
selecionando-as da lista de magias de clérigo . Você

seleciona um número de magias igual ao seu e um modificador
de Sabedoria + seu nível de clérigo (mínimo de uma
magia). Essas magias devem ser de níveis que você

possua espaço de magia.

Por exemplo, se você é um clérigo de 3º nível, você
possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º

nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas
pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em
qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível
curar ferimentos

, você pode conjurá-la

com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não
a retira de sua lista de magias preparadas , podendo

conjurá-la de novo se tiver espaço de magia disponível.
Você pode modificar a sua lista de magias preparadas
quando termina um descanso longo . Preparar uma nova
lista de magias de clérigo requer tempo gasto em preces e
meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para
cada magia preparada.

H
HABILIDADE DE
CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas
magias de clérigo . O poder de suas magias vem da

deveração que você tem ao seu deus. Você usa sua

Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua

habilidade de conjurar magias. Além disso , você usa o seu

modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de
resistência para as magias de clérigo que você conjura e
quando você realiza uma jogada de ataque com uma
magia.

CD para suas magias
= 8 + bônus de proficiência +
seu modificador de Sabedoria
Modificador de ataque de magia

=
seu bônus de proficiência
+
seu modificador de Sabedoria

C
CONJURAÇÃO DE
RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de clérigo que você
conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

F
FÓRMULA DE
CONJURAÇÃO

Vo cê po de usar um símbo lo s agrado (e ncontrado no

capítulo 5) co mo fo co de co njuração das suas magias de clérigo.

D

OMÍNIO

D

IVINO

Escolha um do mínio re lacionado à sua divindade :

Co nhecimento , Engana ção , Gue rra, Luz, Natureza,
Te mpe stade ou Vida. Cada do mínio é de talhado ao final

da descrição da classe e, cada um, fo rne ce exe mplos do s
de use s asso ciados a ele s. Essa escolha, realizada no 1º
níve l, concede magias de domínio e outras caracterís ticas .
Ela t ambém co ncede a vo cê outras fo rmas de utilizar seu
Canalizar Divin dade quando vo cê ganhá-
lo

no 2º níve l,

bem co mo outros be ne fícios no 6º, 8º e 17º níve is.

M

AGIAS DE

D

OMÍNIO

Cada domínio te m uma lista de magias

as magias de

do mínio

que vo cê adquire no s níve is espe cificados pe lo
se u do mínio. Quando vo cê ganha u ma magia de do mínio ,
vo cê s e mpre a te m preparada, e essa magia não co nta no

número de magias que vo cê po de preparar a cada dia.

Se vo cê te m uma magia de do mínio que não aparece
na lista de magias de clérigo , mesmo assim ela é uma

magia de clérigo para vo cê.

C

ANALIZAR

D

IVINDADE

No 2º níve l, você s e to rna capaz de canalizar ene rgia
diretamente de sua divind ade , utilizando-a como
combustíve l para efe ito s mágicos. Você co meça co m do is
e fe ito s: Expulsar M o rto s-vivo s e um efe ito de te rminado
pe lo s e u do mínio. Alguns do mínios conferem efe ito s
adicionais co nfo rme vo cê avança de níve l, como co nsta na

de scrição de cada domínio.

Quando vo cê usar se u Cana lizar Divin dade , vo cê
e scolhe qual efe ito quer criar. Vo cê precis a te rminar um
de scanso curto ou longo para usar a caracte rís tica de
no vo .

66

Alguns efe ito s re querem teste de re sistê ncia. Quando
vo cê usar um de sse s efe ito s, a CD é igual a das suas
magias de clérigo .

A partir do 6º níve l, você pode Cana lizar Divin dade
duas ve ze s entre de scanso s e a partir do 18º níve l, t rês

ve ze s. Você re cupe ra os usos de ssa caracte rística quando

termina um descanso curto ou longo.

C

ANALIZAR

D

IVINDADE:

E

XPULSAR

M

ORTOS-

V

IVOS

Usando uma ação, você levanta-se e suspira agradado e murmura uma prece rezando aos mortos-vivos. Cada

morto-vivo que puder vê-lo ou ouvir você em um raio de 9

metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode

aproximar-se a mais

de

9 metros de você por vontade

própria. Ela também não pode usar reações. Como uma

ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada

ou

tentar escapar de um efeito que a impeça de

se

mover.

Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação

Esquivar.

I

INCREMENTO NO

V

ALOR DE

H

ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º

e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à

sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de

habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

D

ESTRUIR

M

ORTOS-

V

IVOS

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo falhar no teste de resistência contra a sua característica Expulsar

Mortos-vivos, ele é instantaneamente destruído e o Nível

de Desafio dele fica menor ou igual ao valor da tabela

Destruir Mortos-vivos, de acordo com seu nível de clérigo.

D
ESTRUIR
M
ORTOS
-
V
IV OS

Níve l de
C lé r ig o

De str ói M or tos
-
Viv os de ND

5°

1/2 o u meno r

8°

1 o u meno r

11°

2 o u meno r

14°

3 o u m
eno r

17°

4 o u meno r

I
NTERVENÇÃO
D
IVINA

A partir do 10º níve l, você po de ro gar à sua divin dade

para que au xilie vo cê em uma árdua tare fa.
Implorar pe lo auxílio re quer uma ação . Você precis a
de screve r o que busca e re alizar uma rolagem de dado de

pe rcentage m. Se o re sultado fo r me no r o u igual ao s e u

níve l de clérigo , s ua divin dade intervém. O M e stre
e scolhe a natureza da inte rve nção . O efe ito de qualquer
magia de clérigo ou ma gia d e do mínio é apro priado co mo

resultado .

Se s ua divindade intervir, vo cê fica impe dido de usar
e ssa caracte rística de novo po r 7 dias. Do contrário, vo cê

po de usá-la de novo após te rminar um de scanso longo .
No 20º níve l, se us pe didos de interve nção funcionam
automaticame nte , s e m ne cessidade de rolagem de dados.

D
OMÍNIOS

D
IVIN OS

Em um panteão, cada di vin dade te m influência so bre

certos aspectos da vida mortal e da civilização

,
chamados
de domínios divinos. Juntando-se os domínios sob os

quais uma divindade tem influência, tem-se um conjunto

de nomeado por rítmo da divindade. Por exemplo, o
por rítmo do deus grego Apolo inclui os domínios do
Conhecimento, da Luz e da Vida. Como um clérigo, você

escolhe um aspecto de sua divindade para enfatizar,
ganhando os poderes relativos àquele domínio.
Essa escolha pode ainda corresponder a um grupo

dedicado àquele deus. Apolo, por exemplo, pode ser

Apolo, enfatizando sua associação sob o domínio da Luz,
e em outro local como Apolo Acesius

enfatizando seu domínio sob a Vida. Da mesma forma, o

domínio que você escolher poderia simplesmente

representar uma preferência pessoal, o aspecto da
divindade que mais agrada você.
A descrição de cada domínio inclui exemplos de
divindades que têm influência sob eles. Estão incluídos

deuses do mundo dos Reinos Esquecidos, Greyhawk,
Dragonlance e de Eberron, além dos antigos panteões

Celta, Egípcio, Grego e Nórdico.

D
DOMÍNIO DO

C
CONHECIMENTO

Os deuses do conhecimento
como Oghma, Boccob,
Gilean, Aureon e Thor
valorizam o estudo e
compreensão acima de tudo. Alguns ensinam que o
conhecimento deve ser coletado e compartilhado em
bibliotecas e universidades ou promovendo o conhecimento

prático do artesanato e da invenção. Algumas divindades

escondem conhecimento e o mantêm em segredo para si

mesmos. E outros prometem a seus seguidores que eles

ganharão poderes tremendos e de sobreviver aos segredos
do multiverso. Os seguidores deuses deuses estudam
conhecimento exotético, colecionam tomos antigos, e escavam
locais secretos da terra e aprendem tudo que podem.
Alguns deuses do conhecimento que promovem a prática

de ofícios e criação incluem deuses da forja como Goind,

Reorx, Onatar, Moradin, Hevesto e Gobhniu.
M

A GIAS DO D OMÍNIO DO C ONHECIMENTO

Níve l de C lé r ig o

M ag ias

1°

coma n d o, id en tifica çã o

3°

a u gú r io
, su gestã o

5°

d ificu lta r d etecçã o, fa la r com os mor tos

7°

olh o a r ca n o, con fu sã o

9°

con h ecimen to len d á r io
, vid ên cia

B ÊNÇÃOS DO

C ON HECIMENTO

No 1° ní ve l, vo cê apre nde do is idiomas, à sua escolha
.

Vo cê também se to rna pro ficiente em duas pe rícias, à sua
e scolha, dentre as se guintes: Arcanismo, Histó ria,
Natureza ou Re ligião .

Seu bônus de proficiência é do brado em qualque r teste
de habilidade que vo cê fizer usando qualquer de ssas
pe rícias.

C ANALIZAR

D IVINDADE:

C ONHECIMENTO DAS

E R AS

A partir do 2° níve l, vo cê pode usar se u Canalizar

Divin dade para beber da fonte divina do co nhe cimento .

Co m uma ação , vo cê escolhe uma pe rícia ou fe rramenta.

Po r 10 minuto s, vo cê te rá proficiência com a pe rícia ou

fe rrame nta escolhida.

67

C
ANALIZAR
D
IVINDADE:
L
ER
P
ENSAMENTOS

No 6º ní ve l, vo cê po de usar se u Canalizar Divindade para ler a mente de uma criatura. Você po de , então, usar seu

ace sso a mente da criatura para comandá-la

.
Co m uma ação , escolha uma criatura que vo cê po ssa ve r que este ja a até 18 me tro s de vo cê. Es sa criatura deve

realizar um te ste de resistência de Sabedo ria, se fo r bem

sucedida ne sse te ste , vo cê não po de rá usar e ssa

caracterís tica contra ela novamente até te rminar um

de scanso longo .

Se a criat ura falhar no te ste , vo cê po de ler se us pe nsamento s s upe rficiais (aqueles mais atuais, que

reflete m suas emoçõ e s e no que vo cê está pensando

constantemente) quando estive r a até 18 me tros de vo cê .

Esse efe ito dura po r 1 minuto .

Durante esse te mpo , vo cê po de usar sua ação para te rminar esse e fe ito e co njurar a magia sugestão

na criatura s e m gas tar um espaço de magia. O al vo falha

automaticame nte no te ste de re sistê ncia contra essa

magia.

C
ONJUR AÇÃO
P
ODEROSA

A partir do 8º níve l, vo cê adiciona se u modificado r de

Sabedo ria no dano causado po r qualquer truque de

clérigo .

V
ISÕES DO
P
ASSADO

A partir do 17º níve l, vo cê po de co nvo car visõ e s do

pas sado re lacionadas a um o bje to que vo cê e ste ja

se gurando ou s o bre o ambiente ao s e u re do r. Vo cê gas ta

pe lo meno s 1 minuto meditando e re zando , então, re cebe

o níricos vislumbre s turvo s dos eve nto s re ce nte s. Vo cê

po de meditar de ssa mane ira por um número de minuto s
igual ao s e u valor de Sabedo ria e de ve mante r a
concentração durante esse te mpo , co mo s e vo cê e stive sse

conjurando uma magia.

Quando vo cê usa essa caracte rís tica, você não po de

us

á-

la

no vamente até te rminar um de scanso curto ou

longo .

Leitura de Objeto

.

Ao s e gurar um obje to enquanto

medita, vo cê po de te r visõ e s do do no anterior do obje to .

De po is de meditar po r 1 minuto , vo cê de scobre co mo o

antigo do no adquiriu e pe rde u o obje to , assim como o

e ve nto re cente mais signific ativo envo lve ndo o obje to e
se u do no . Se o o bje to fo i portado po r o utra criatura nu m
pas sado re cente (de ntro de um número de dias igual ao

se u valor de Sabedo ria), vo cê po de gas tar 1 minuto

adicional, po r cada do no , para de scobrir as mesmas

info rmação e s s o bre e ssa criatura.

Leitura Local

.

À medida que vo cê medita, vo cê te m

visõ e s do s e ve nto s re cente s nas s uas vizinhanças

próximas (uma sala, rua, túne l, clareira, ou s imilar, de

até 15 me tros cúbicos), vo ltando um número de dias igual
ao s e u valor de Sabedo ria. Para cada min uto que vo cê
meditar, vo cê de scobre s o bre um eve nto s ignificativo , a
partir do s mais re cente s. Eve nto s s ignificativo s,
no rmalme nte envo lve m emo çõe s fo rtes, co mo bat alhas e

traição s, cas amento s e assassinatos, nascimentos e

fune rais. No entanto, também po de m incluir eve nto s mais

mundanos, que po de m ser, no entanto, re levantes na sua
situação atual.

D

OMÍNIO DA

E

NGANAÇÃO

De use s da enganação

como Tymora, Beshaba,

Olidammara, o Viajante , Garl Glit te rgo ld e Lo ki

são

causado res de trave ssuras e instigado res que se mante m

como um de safio co nstante para a aceitação das orde ns

tanto de mortais quanto dos de use s. Eles s ão patronos do s

ladrõe s, trapace iros, apostado res, re beldes e libe rtado res.

Seus clérigo s s ão uma força intro metida no mundo ,
fe rindo orgulhos, zombando de tiranos, ro ubando do s
rico s, libertando cativo s e de srespe itando tradiçõe s

vazias. Eles prefe rem subterfúgio, trapaças, enganação e

rouba no lugar do co nfronto dire to .

M
A GIAS DO
D
OMÍNIO DA
E
NGA NAÇÃ O

Níve l de C lé r ig o

M ag ias

1°

en fe itiça r pessoa ,
d isfa r ça r

-
se

3°

r ef lexos
, p a ssos sem p eg a da s

5°

p isca r , d issip ar ma g ia

7°

p or ta d imen sion a l, meta mor fose

9°

d omin a r p essoa , mod ifica r memór ia

B
ÊNÇÃO DO
T
R APACEIR O

A
partir do momento em que vo cê esco lhe esse do mínio,
no 1° níve l, você po de usar sua ação para to car uma

criatura vo luntária além de vo cê mesmo para concede r
vantage m em teste s de De streza (Furtividade). Essa
bênção dura po r 1 hora ou até vo cê usar e ssa
caracterís tica novamente .

C
ANALIZAR
D
DIVINDADE:
I
INVOCAR
D
DUPLICIDADE

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma duplicada ilusória de si mesmo. Com uma ação, você cria uma ilusão perfeita de si mesmo que dura por 1 minuto ou até você perceber sua

concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece em um espaço de seu cupado que você possa ver a até 9 metros de você. Com uma ação

bônus, no seu turno, você pode mover a ilusão até 9 metros para um espaço que você possa ver, mas ela deve permanecer a até 36 metros de você. Pela duração, você pode conjurar magias como se você estivesse no espaço ocupado pela ilusão, mas você deve

usar seus próprios sentidos. Além disso, quando ambos

você e sua ilusão estiverem a 1,5 metro de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura, devido à distração causada

no alvo pela ilusão.

C
ANALIZAR
D
DIVINDADE:
M
MANTO DE
S
SOMBRA

No 6º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para desaparecer. Com uma ação, você se torna invisível até o final do seu próximo turno. Você se torna visível se atacar ou

conjurar uma magia.

G
OLPE
D
DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com uma das dádivas da sua divindade. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano de veneno extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra

aumenta para 2d8.

D
DUPLICIDADE
A
PRIMORDIAL

A partir do 17º nível, você pode criar até quatro duplicatas de você, ao invés de uma, quando usar Invoicar Duplicidade. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover quantas duplicatas quiser até 9 metros, até no máximo de 36 metros de distância.

D
DOMÍNIO DA
GUERRA

A guerra tem muitas manifestações. Ela pode tornar-se social, comuns em heróis. Ela pode ser de espetáculo e

horripilante, com atos de crueldade e covardia

observando momentos de bravura e coragem. Em ambos os casos, os deuses da guerra zelam pelos guerreiros e os recompensam pelos seus grandes feitos. Os clérigos de tais

deuses são bressagem em batalha, inspirando os outros a

lutar o bom combate ou oferecendo atos de violência como

suas orações. Entre os deuses da guerra estão inclusive

campeões da honra e bravura (como Thor, Heironeus e Kir-Jolith) assim como deuses da destruição e pilhagem (como Erythnul, a Fúria, Gruumsh e Ares) e deuses da

conquista e dominação (como Bane, Hextor e Maglubiye). Outros deuses da guerra (como Tempus, Nike e Nuada) tomam uma postura mais neutra, promovendo a guerra

e em todas as suas manifestações e apoiando os guerreiros em qualquer circunstância.

M
MAGIAS DO
DOMÍNIO DA
GUERRA

Nível de Clérigo

Magias

1º

auxílio divino, escudo da fé

3º

armamágica, armadura
irritual

5º

mandado cruzado, espíritos guardiões

7º

movimentação livre, despedida

9º

coluna de chamadas, imobiliza o monstro

P
ROFICIÊNCIA
A
DICIONAL

No 1º nível, você adquire proficiência em armas marciais e em armaduras pesadas.

S
ACERDO TE DA
G
UERRA

A partir do 1º nível, seu deus envia rajadas de inspiração a você quando você está engajado em combate. Quando você usa a

ação de Ataque, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu e modificador de Sabedoria (mínimo uma

vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

C
ANALIZAR
D
DIVINDADE:
A
ATAQUE
D
IRIGIDO

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para golpear com precisão sobrenatural.

Quando você realiza uma jogada de ataque, você pode usar seu Canalizar Divindade para receber +10 de bônus na jogada. Você realiza essa escolha depois de ver a

rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

C
ANALIZAR
D
DIVINDADE:
B
ÊNÇÃO D
O
D
EUS DA
G
UERRA

No 6º nível, quando uma criatura a até 9 metros de você realizar uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para conceder à criatura +10 de bônus nessa jogada,

usando seu Canalizar Divindade. Você realiza essa escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

G

OLPE
D
IVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir-se e us

ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus
turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque
com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano

extra de mesmo tipo do dano da arma ao alvo. Quando
alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

A
VATAR DA
B
ATALHA

A partir do 17º nível, você ganha resistência a dano
de

concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos.

D
OMÍNIO DA
L
UZ

Deuses da luz

como Helm, Lathander, Pholtus,
Branchala, a Chama Prateada, Belenus, Apolo e Re-
Horakhty

promove mentes das coisas e
renovação, verdade, vigilância e beleza, muitas vezes
usando o símbolo do sol. Alguns deuses deuses são
retratados como o próprio sol ou como um cocheiro que

carrega o sol através do céu. Outros são sentinelas
incansáveis cujos olhos percorrem cada sombra e veem
através de cada enganação. Alguns são divindades da

beleza e arte que ensinam que a arte é o veículo para o
aprimoramento da alma. Clérigos de deuses da luz são
almas esclarecidas infundidas com radiação e o poder

divino da visão do discernimento, conhecendo as profundas
mentiras e incinerando a escuridão.

M
AGIAS DO
D
OMÍNIO
DA
L
UZ

Nível de Clérigo

Magias

1º

magias flâmulas, fogo das faixas

3º

esferas flamejantes, raios ardentes

5°

luz do dia, bolas de fogo

7°

guardião da fé, muralha de fogo

9°

coluna de chamas, vidueta

69

T
R UQUE
A
DACIONAL

Quando você escolhe esse do miníon no 1º nível, você ganha otruque

luz

se você ainda não o conhece.

L
ABAREDA
P
ROTETORA

Também a partir do 1º nível, você pode interpor luz divina entre você e uma criatura atacante. Quando você for atacado por uma criatura a até 9 metros de você que

você pode ver, você pode usar sua reação para impedir de vantagem na jogada de ataque, causando labaredas de luz na frente do atacante antes de ele atingir ou errar. Um

atacante que não puder se r cegado é imune a essa característica.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu e u modificado de Sabedoria (mínimo uma

vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

C
ANALIZAR
D
IVINDADE:
R
ADIAÇÃO DO
A
MANHECER

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar

Divindade para criar uma explosão de luz solar, banindo a escuridão e causando dano radiante aos inimigos. Com uma ação, você ergue seu umbigo e qualquer escuridão mágica num raio de 9 metros de você é dissipada. Além disso, cada criatura hostil a até 9 metros de você realiza um teste de resistência de

Com a constituição. Uma criatura sofre dano radiante igual a $2d10 + s$ e o nível de clérigo se falhar no teste é metade de seu dano caso se já bem sucedida. Uma criatura que

tem sua cobertura total contra você não é afetada.

L
LABAREDA
A
PRIMORADA

No 6º nível, você também pode utilizar sua característica Labareda Protegida quando uma criatura que você possa

ver a até 9 metros atacar outra criatura diferente de você.

C
CONJURAÇÃO
P
PRIMOROSA

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo.

C
COROA DE
L
LUZ

A partir do 17º nível, você pode usar sua ação para ativar uma aura de luz solar que dura por 1 minuto ou até você dissipá-la

usando outra ação. Você emite luz plena num raio de 18 metros e penumbra a até 9 metros além disso.

Os seus inimigos na área de luz plena tem desvantagem

nos testes de resistência contra suas magias que causam dano de fogo ou dano radiante.

D
DOMÍNIO DA
N
NATUREZA

Os deuses da natureza são tão variados como a própria natureza do mundo, desde deuses inescrutáveis de

profundas florestas (como Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor e Pã) até divindades amigáveis associadas a alguma fonte ou bosque empírico (como Eldath).

Druidas reverenciam a natureza como um todo e podem vir a se envolver essas divindades, praticando ritos misteriosos e recitando orações a muito esquecidas em sua própria

língua secreta. Porém, muitos deuses deuses também

possuem clérigos, campeões que têm um papel mais ativo e promovem o interesse particulares de um deus da natureza. Esses clérigos devem caçar monstros malignos que usurpam dos bosques, abençoar a colheita dos fiéis ou murchar a cultura dos que irritarem seus

deuses.
M
MAGIAS DO

D
OMÍNIO DA
N
ATUREZA

Nível de C l é r i g o

M a g i a s

1
º

a m i z a d e a n i m a l , f a l a r c o m a n i m a i s

3º

p e l e d e á r v o r e , c r e s c e r e s p i n h o s

5º

a m p l i a r p l a n t a s , m u r a l h a d e v e n t o

7º

d o m i n a r b e s t a , v i n h a

e s m a g a d o r a

9º

p r a g a d e i n s e t o s , c a m i n h a r e m á r v o r e s

A
CÓLITO DA
N
ATUREZA

No 1º ní ve l, você apre nde um truque de druida, à sua
e s c o l h a . V o c ê t a m b é m g a n h a p r o f i c i ê n c i a e m u m a d a s
s e g u i n t e s p e r í c i a s , à s u a e s c o l h a : A d e s t r a r A n i m a i s ,
N a t u r e z a o u S o b r e v i v ê n c i a .

P
ROFICIÊNCIA
A
DICIONAL

Também a partir do 1º nível, você adquire proficiência
c o m a r m a d u r a s p e s a d a s .

C
ANALIZAR
D
IVINDADE:
E
NFEITIÇAR
A
NIMAI S E
P
LANTAS

A partir do 2º ní ve l, você pode usar se u C a n a l i z a r
D i v i n d a d e p a r a e n f e i t i ç a r a n i m a i s e p l a n t a s .
C o m u m a a ç ã o , v o c ê e r g u e s e u s í m b o l o s a g r a d o e
i n v o c a o n o m e d o s e u d e u s . C a d a b e s t a o u c r i a t u r a - p l a n t a

que pode ver vo cê num raio de 9 metros, de ve re alizar

um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar,

ela estará enfeitiçada por vo cê durante 1 minuto ou até

sofrer dano. Enquanto esteve enfeitiçada por vo cê, ela se rá amistosa a você a as criaturas que vo cê de signar.

A

MORTECER

E

LEMENTOS

No 6º nível, quando vo cê ou uma criatura a até 9 metros de vo cê sofrer dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovão, vo cê pode usar sua reação para conceder resistência a criatura contra aquele tipo de dano.

G

OLPE

D

IVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir-se e us

ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando vo cê acertar uma criatura com um ataque com arma, vo cê pode fazer o ataque causar 1d8 de dano de

frio, fogo ou elétrico (à sua escolha) extra

ao

alvo. Quando

alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

S

ENHORA

N

ATUREZA

A partir do 17º nível, você ganha a habilidade de

comandar animais e criaturas-planta. Enquanto a

criatura esteve enfeitiçada pela sua característica

Enfeitiçar Animais e Plantas, vo cê pode usar uma ação

bônus no seu turno para dizer verbalmente o que cada

uma dessas criaturas deve fazer no próximo turno delas.

D

OMÍNIO DA

T

EMPESTADE

Deuse cujo portafólio contenha o domínio da Tempestade como Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, ou Devo rador, Zeus e Thor

go vernam tormentas, mares e céus. Estão

inclusos deuses dos relâmpagos e trovões, deuses dos

tempestades, alguns deuses do fogo e certos deuses da

violência, força física e coragem. Em alguns panteões, um

deus como esse domínio comanda os outros deuses e é

conhecido pela justiça rápida levada a cabo de

relâmpago s. No s panteão e s de po vo s marítimos e

70

nave gantes, de use s co m esse do mínio s ão divindade s do
o ceano e patrono do s marinheiros. De use s da te mpe stade

e nviam se us clérigo s para inspirar pavo r no po vo co mu m,

tanto para mantê-los no caminho da justiça e co rage m
quanto para ofe recer sacrifícios de propiciação para
afastar a ira divina.

M
A GIAS DO
D
OMÍNIO DA
T
EMPESTA DE

Níve l de C lé r ig o

M ag ias

1°

n évoa ob scu r ecen te, ond a tr
oveja n te

3°

lu fa da d e ven to, d esp ed a çar

5°

con voca r r elâ mp a g os, n eva sca

7°

con trola r
a
á gu a , temp esta de d eg elo

9°

on d a d estru tiva , pr a ga de in setos

P
ROFICIÊNCIA
A
DICIONAL

A partir do 1° níve l, você adquire proficiência em armas
marciais e armaduras pe sadas .

I
R A DA
T
OR MENTA

Também a partir do 1° níve l, você po de re pree nde r
ataques violentamente . Quando uma criatura a 1,5 metro
de vo cê que vo cê po ssa ve r, atingir vo cê co m um ataque ,
vo cê po de usar sua reação para forçar a criatura a

realizar um te ste de resistência de De streza. A criat ura

so fre 2d8 de dano elétrico ou de trovão (à sua escolha)
)
caso falhe no teste, e metade de seu dano caso se já bem

sucedido.
Você pode usar essa característica um número de
vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma
vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar

um descanso longo.

C
ANALIZAR
D
DIVINDADE:
I
RA
D
ESTRUIDORA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar

Divindade para empunhar o poder da tormenta com
eficiência de medida.
Quando você lançar dano elétrico ou trovejante, você
pode usar seu Canalizar Divindade para causar o máximo
de dano, ao invés de rolá-lo

.
G
OLPE DE
R
ELÂMPAGO

No 6º nível, quando você causa dano elétrico a uma

criatura Grande ou menor, você também pode empurrá-la

para até 3 metros de distância de você.

G
OLPE
D
DIVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus

ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus

turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque

com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano
trovejante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o
dano extra aumenta para 2d8.

F
ILHO DA
T
ORMENTA

A partir do 17º nível, você adquire o deslocamento de voos
igual ao seu deslocamento de caminhada contanto que você
não esteja no subterrâneo ou em local fechado.

D
OMÍNIO DA

V
IDA
O do múnio da vida fo ca na v ívida ene rgia po sitiva
uma
das fo rças fundamentais do unive rso
que s uste nta to da
a vida. Os de use s da vida promove m a vitalidade e a
saúde , curando os do e ntes e fe rido s, cuidando do s
ne cessitados, alé m de afastar as fo rças da morte e hordas
de mortos-vivo s. Quas e to da divin dade não maligna po de
alegar influência so bre esse do múnio. Em particular
divin dade s da agricultura (como Chaunte a, Arawai e
De mete r), do s o l (como Lathande r, Pe lor e Re-Horakhty),
da cura ou re sistê ncia (como Ilmater, Mishakal, Apolo e
Diancecht), e do lar e co mu nidade (como Hestia, Hatho r e
Bo ldre i).
M
A GIAS DO
D
OMÍNIO DA
V
IDA

Níve l de C lé r ig o

M ag ias

1°

b
ê
n çã o, cur a r fe r imen tos

3°

r esta u ra çã o men or , ar ma esp ir itua l

5°

sin a l

d e e sper an ça , r evivifica r

7°

p r oteçã o con tra a mor te, gu a rd ião d a fé

9°

cu r a r fe r imen tos em ma ssa , r eviver os mor tos

P
ROFICIÊNCIA
A
DICIONAL

Quando vo cê escolhe este do múnio no 1º níve l, você ganha
proficiência com armaduras pe sadas .
D

ISCÍPULO DA

V

IDA

Também no 1º nível, suas magias de cura são mais e feitas. Sempre que você conjurar uma magia de cura

para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia

recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da

magia.

C

ANALIZAR

D

IVINDADE:

P

RESERVAR A

V

ID

A

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar

Divindade para curar os feiços.

Como uma ação, você usa seu símbolo sagrado para invocar energia que pode recuperar um total de 5 vezes seu nível de clérigo em pontos de vida. Você escolhe quais

is

criaturas até 9 metros de você e divide esses pontos entre elas. Essa característica só pode curar as

criaturas até metade de seu máximo de pontos de vida

. Você não pode usar essa característica em um morto-vivo

ou constructo.

C

UR ANDEIRO

A

BENÇOADO

A partir do 6º nível, as magias que você conjurar para

curar os outros também curam você. Quando conjurar

uma magia de cura em outra criatura, você também recupera pontos de vida, em um total de 2 + nível da magia.

G

OLPE

D

IVINO

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus

ataques com poder divino. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano radiante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

C

UR A

S UPREMA

A partir do 17º nível, quando vo cê jogaria no malmente

um ou mais dados para recuperar pontos de vida com

uma magia, vo cê usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de recuperar 2d6 pontos de vida, vo cê recupera 12.

71

D RUIDA

Erguendo um cajado retorcido envolto em azevinho, uma elfa invoca a fúria da tempestade e convoca raios

explosivos de eletricidade para destruir os orcs carregando tochas que ameaçam sua floresta. Se esgueirando, fora da vista, no alto da copa das árvores na forma de um leopardo, um humano espreita para fora da selva, em direção da estranha construção de

um

Templado Elemental do Ar Maligno, mantendo os olhos fixos nas atividades dos cultistas. Brandindo uma lâmina feita de puro fogo, um meio-elfo investe em direção a uma massa de soldados

esqueléticos, destruindo a magia sobrenatural que deu as tolas criaturas o semblante falso de vida.

Quer seja convocando as forças elementais da natureza, ou emulando as criaturas do mundo animal, os druidas são encarnações da resistência, astúcia e fúria da

natureza. Eles não se consideram donos da natureza. Ao

invés disso, eles se veem como extensões da vontade

indomável da natureza.

F ORÇA DA N ATUREZA

Os druidas reverenciam a natureza acima de tudo,

adquirindo suas magias e outros poderes mágicos, ou da

força da natureza por si ou de uma divindade da

natureza. Muitos druidas buscam uma espiritualidade mística de união transcendental com a natureza ao invés de se devotar a uma entidade divina, enquanto outros

severamente usam da natureza selvagem, animais ou forças elementais. As antigas tradições druídicas, algumas vezes são chamadas de Crença Antiga, contrastando com a

adoração deuses em templos ou santuários. As magias de druida são orientadas para a natureza e para os animais

o poder da preta e garra, do sol e da lua, do fogo e da tormenta. Os druidas também adquirem

a habilidade de transformarem em animais e alguns druidas fazem estudos pessoais de sua prática, chegando até mesmo ao ponto de preferirem formas animais a suas formas naturais.

72

O

D
RUIDA

Nível

Bônus de Proficiência

Características

Truques Conhecidos

■■■■

Espaços de Magia por Nível

■■■■

1°

2°

3°

4°

5°

6°

7°

8°

9°

1°

+2

Druídi
co, Conjuração

2

2

■■

■■

■■

■t

■t

■t

■t

■t

2°

+2

Círculo Druídico, Forma Selvagem

2

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

3°

+2

■t

2

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

4°

+2

Aprimoramento de Forma Se livag em

,

Incremento no Valor de Habilidade

3

4

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

5°

+3

■t

3

4

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

6°

+3

Característica de Círculo Druídico

3

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

7°

+3

■t

3

4

3

3

1

■t

■t

■t

■t

■t

8°

+3

Aprimoramento de Formação,

Incremento no Valor de Habilidade

3

4

3

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

9°

+4

■t

3

4

3

3

3

1

■t

■t

■t

■t

10°

+4

Carac terístic a d e Círc ulo Dru ídic o

4

4

3

3

3

2

■t

■t

■t

■t

11°

+4

■t

4

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

12°

+4

Incremento no Valor de Habilidade

4

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

13°

+5

■t

4

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

14°

+5

Carac terístic a d e Círc ulo Dru ídic o

4

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

15°

+5

■t

4

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

16°

+5

Incremento no Valor

de Habilitação

4

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

17°

+6

■t

4

4

3

3

3

2

1

1

1

1

18°

+6

Corpo Atemporal

,
Magia
s

da Besta

4

4

3

3

3

3

1

1

1

1

19°

+6

Incremento no Valor de Habilidade

4

4

3

3

3

3

2

1

1

1

20°

+6

Arquidruida

4

4

3

3

3

3

2

2

1

1

P RESERVAÇÃO D O E QUILÍBR IO

Para os druidas, a natureza existe em um equilíbrio precário. Os quatro elementos que fizeram o mundo

água, ar, fogo e terra
devem permanecer em equilíbrio.
Se um elemento começar a ganhar mais poder que os

outros, o mundo pode ser destruído, sendo transformado em

um dos planos elementais e sendo sequestrando em seus
componentes elementais. Portanto, os druidas se opõem a
cultos de Elementais Malígnos e outros que promovem
um elemento, excluindo os outros.

Os druidas também estão preocupados com o desequilíbrio
ecológico que sustenta a vida animal e vegetal e

a necessidade do povo civilizado de viver em harmonia
com a natureza, não em oposição a ela. Os druidas
aceitam a crueldade da natureza, mas odeiam o que não é

natural, incluindo aberrações (como os desvairados
e

desvairados de mente) e mortos-vivos (como zumbis e

vampiros). Os druidas, às vezes, lidaram incursões contra

tais criaturas, especialmente quando os monstros
invadem o território do druida.

Druidas, às vezes, são encontrados guardando locais
sagrados ou vigiando regiões de natureza intocada.

Porém, quando um perigo significativo surge, ameaçando

o equilíbrio da natureza ou as terras que eles protegem,
os druidas tomam papéis mais ativos em combate contra
as ameaças, como aventureiros.

C RIANDO UM D RUIDA

Quando estiver fazendo um druida, considere o motivo de
seu personagem ter um elo tão próximo com a natureza.
Talvez, seu personagem viveu em uma sociedade em
que a Crença Antiga ainda prospera, ou foi criado por um
druida após ser abandonado nas profundezas de uma

floresta. Talvez, seu personagem teve um encontro

dramático com um espírito da natureza, ficando face-a-
face com uma águia gigante ou um lobo atroz e sobreviveu
a experiência. Ou ainda, seu personagem nasceu durante
uma tempestade ou erupção

vulcânica épica, que foi interpretada
como um sinal que, se tornaria um druida
e a parte do destino do seu personagem.
Você sempre foi um aventureiro como parte do
seu chamado druídico ou você primeiro gastou um

tempo como um cuidador de um bosque ou fonte

sagrado? Talvez, sua terrível natal tenha sido manchada
pelo mal e você ingressou na vida de aventuras com
esperança de encontrar uma nova casa ou propósito.

C

CONSTRUÇÃO

R

ÁPIDA

Você pode construir um druida rapidamente seguindo

essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade
mais alto em Sabedoria, seguindo a Constituição.
Segundo, escolha o antecedente eremita.

C

ARAC TERÍSTICAS

DE

C

LASSE

Como um druida, você adquirirá as seguintes
características de classe.

P

PONTOS DE

V

IDA

Dado de Vida:

1d8 por nível de druida

Pontos de Vida no 1º Nível:

8 + seu modificador de

Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d8 (ou 5) + seu

modificador de Constituição por nível de druida após o

1º

P

PROFICIÊNCIAS

Armaduras :

Armaduras leves, armaduras médias,

e escudos (druídas não irão vestir armaduras ou usar

escudos feitos de metal)

Armas :

Clavas, adagas, dardos, azagaias, machos,

bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças.

Ferramentas :

Kit de herbalismo

73

Tes tes de Resistência:

Inteligência, Sabedoria

Perícias :

Escolha duas de entre Arcanismo, Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião e Sobrevivência

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelos seus antecedentes:

(
a)
) um escudo de madeira ou (
b

) qualquer arma simples

(
a)
) uma cimitarra ou (
b

) qualquer arma corpo-a-corpo simples

(
a)
) um pacote de estudioso ou (
b

) um pacote de explorador

Armadura de couro, um pacote de aventureiro e um fôco druídico

D R U Í D I C O

Você conhece o Druídico, o idioma secreto dos druidas.

Você pode falar e usar esse idioma e usá-lo para deixar mensagens escondidas. Você e outros que conhecem esse idioma automaticamente veem tais mensagens. Outros

perceberão a presença da mensagem se passarem num teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, mas não conseguirão decifrá-lo sem magia.

C O N J U R A Ç Ã O

Baseado na essência divina da própria natureza, você pode conjurar magias para moldar sua essência a sua vontade. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de

conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de

druida.

T R U Q U E S

Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de

magias de druida. Você aprende truques de druida

adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Druida.

P R E P A R A N D O E

C O N J U R A N D O

M A G I A S

A tabela O Druida mostra quantos espaços de magia você

têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores.

Para conjurar uma dessas magias, você precisará gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recuperará todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

P
LANTAS E
F
LORESTAS
S
AGRAÇAS

O druida tem certas plantas como sagradas, em particular o amieiro, freixo, o, bétula, elder, avetã, azevinho, zimbro, visco, carvalho, sorva, salgueiro e teixo. Druidas, muitas vezes, usam essas plantas como parte de seu foco de conjuração, incorporando lascas de carvalho ou teixo ou ramos de visco branco.

Da mesma forma, um druida usa tais madeiras para fazer o utensílio, como armas e escudos. O teixo está associado a morte e renascimento, então, e mpuhaduras de cimitarras ou foice seriam feitas com esse material. O freixo está associado a vida e o carvalho a morte. Essas madeiras fazem excelentes cabos ou armas inteiras, como cavalos e bois.

, assim como escudos. O amieiro é associado ao ar e seria usado para armas de arremesso, como dardos e azagaias.

Os druidas de região e aqueles não possuem as plantas descritas aqui, tem que escolher outras plantas para uso similares. Por exemplo, um druida de uma região desértica valorizaria a árvore da iuca e as plantas de cacto.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de Druida. Você

seleciona um número de magias igual ao seu e o modificado

de Sabedoria + seu nível de druida (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possui espaços de magia. Por exemplo, se você é um druida de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º

nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas

pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível curar ferimentos, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não

a retira de sua lista de magias preparadas, podendo

conjurá-la de novo se tiver espaço de magia disponível.
Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova

lista de magias de druida requer tempo gasto em preces e

meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para

cada magia preparada.

H

ABILIDADE DE

C

CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas

magias de druida, já que sua magia vem da sua devoção e

sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre

que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar

magias. Além disso, você usa o seu modificador de

Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de druida que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia

=

seu bônus de proficiência +

seu modificador de Sabedoria

C

CONJURAÇÃO DE

R

ITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de druida que você conhece como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

F

OCO DE

C

CONJURAÇÃO

Você pode usar um foco druídico (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de druida.

F

ORMA

S

ELVAGEM

A partir do 2º nível, você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha

visto antes. Você pode usar essa característica duas vezes.

Você recupera os usos quando termina um descanso curto

ou longo.

Seu nível de druida determina as bestas em que você pode se transformar, como mostrado na tabela Formas de

Be sta. No 2º níve l, por e xe mplo, vo cê po de s e transfo rmar

e m qualque r besta que po ssui níve l de de safio 1/4 o u

infe rior que não po ssua deslo camento de vo o ou nataç ão.

F
ORMAS DE
B
ESTA

Níve l

ND M á
x
.

L imitaçõe s

E xe mplo

2º

1/4

Sem de slo c amento de vo o
o u nataç ão

L o bo

4º

1/2

Sem de slo c amento de vo o

Cro c o dilo

8º

1

■t

Águia gigant e

Vo cê po de co ntinuar na fo rma de besta por um número
de horas igual à metade do se u níve l de druida
(arredo ndado para baixo). Então, vo cê vo lta a sua forma
o riginal, a não s e r que vo cê gas te outro uso dessa

caracterís tica. Você po de reve rter a s ua forma normal

74

prematurame nte usando uma ação bônus no s e u turno .
Vo cê re ve rte automaticamente s e cair inconsciente , cair a

0 ponto s de vida ou morrer.

Enquanto estive r transfo rmado , as s e guintes re gras s e
aplicam:

Suas estatísticas de jo go s ão s ubstituídas pe las
e statísticas da besta, mas vo cê mante m sua te ndê ncia,
pe rso nalidade e valores de Inte ligência, Sabedo ria e

Carisma. Você também mantém suas proficiências em todas as suas perícias e testes de resistência, além de receber as proficiências da criatura. Se a criatura possuir a mesma proficiência que você e o bônus no bloco de estatística dela for maior que o seu, você usará o bônus da criatura no lugar do seu. Se a criatura possuir qualquer ação lendária ou de côco vil, você não pode usá-la.

S.

Quando você se transforma, você assume os pontos de vida e Dado de Vida da criatura. Quando você reverte a sua forma normal, você retorna ao número de pontos de vida que tinha antes de se transformar. Porém, se você reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, todo o dano excedente será transferido para a sua forma normal. Porém, se você sofrer 10 pontos de dano em forma animal e tiver apenas 1 ponto de vida restante, você revertere e sofrerá 9 de dano. Contudo, que o dano excedente não reduza você a 0 pontos de vida, você não cairá inconsciente.

Você não pode conjurar magias e sua capacidade de fala ou de realizar qualquer ação que requeira mãos são limitadas pelas capacidades da forma da besta que você assumiu. Transformar-se não interrompe sua concentração em uma magia que você já tenha conjurado, no entanto, nem previne você de realizar ações que são parte da conjuração, como convocar relâmpagos que você já tenha conjurado.

Você mantém os benefícios de todas as características de classe, raça ou outras fontes, e pode usá-las caso a nova forma se já fisicamente capaz de fazê-lo. No entanto, você não pode usar qualquer dos seus sentidos especiais, como visão no escuro, a não ser que a sua nova forma também tenha esse sentido.

Você pode escolher se o seu equipamento cai no chão no seu espaço, é assimilado à sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente, mas o Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestindo ou usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho

para se adaptar à nova forma e,
qualquer equipamento que a nova

forma não possa vestir de vez, ou cair no

chão ou ser assimilado por ela.

Equipamentos assimilados não terão

efeito até você definir a forma.

C

ÍR CULO

D

RUÍDICO

No 2º nível, você escolhe se identificar com um
círculo de druidas: o Círculo da Terra ou o Círculo da

Lua, ambos de talhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe concede características no 2º nível e
novamente no 6º, 10º e 14º nível.

I

INCREMENTO NO

V

VALOR DE

H

ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º
e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à
sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de

habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não
pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa

característica.

C

ORPO

A

TEMPORAL

Quando no 18º nível, a magia primordial que você

controla faz com que você envelheça mais lentamente.

Para cada 10 anos que passarem, seu corpo envelhece

apenas 1.

M

AGIAS DA

B

ESTA

A partir do 18º nível, você pode conjurar muitas das suas

magias em qualquer forma que assumir usando a Forma

Selvagem. Você pode realizar os componentes sómáticos e
verbais de uma magia de druida na forma de besta, mas
você não é capaz de prover os componentes materiais.

A

RQUIDRUIDA

No 20º nível, você pode usar sua Forma Selvagem um
número ilimitado de vezes.

Além disso, você pode ignorar os componentes verbais e os mágicos das suas magias de druida, assim como qualquer componente material que não tenha custo e não

seja consumido pela magia. Você recebe esse benefício tanto na sua forma normal, quanto na forma de besta da sua Forma Selvagem.

C

ÍR CULOS

D

R UÍDICOS

Apesar de suas organizações serem invisíveis para a maioria dos forasteiros, os druidas fazem parte de uma

sociedade que se espalha pela terra, ignorando barreiras políticas. Todos os druidas são nominalmente

membros de uma sociedade druídica, apesar de alguns indivíduos serem tão isolados que eles nunca chegaram a ver membros de alta patente da sociedade ou participaram de encontros druídicos. Os druidas

consideram-se irmãos e irmãs. Como criaturas na natureza, no entanto, os druidas, às vezes, competem, ou mesmo caçam uns aos outros.

Em uma escala local, os druidas são organizados em círculos que partilham de certas propriedades de

natureza, equilíbrio e modos de um druida.

C

ÍR CULO

DA

T

ERRA

O Círculo da Terra é constituído por místicos e sábios que salvaguardam conhecimento e ritos antigos através de uma vasta tradição oral. Esses druidas se encontram em

círculos sagrados de árvores ou monólitos para sussurrar segredos primordiais em Druídico. Os membros mais

sábios do círculo presidem como os sacerdotes-dirigentes de comunidades que crescem na Crença Antiga, e servem como conselheiros para os governantes despojos. Como membro de um círculo, sua magia é influenciada

pela terra onde você é iniciado nos ritos misteriosos do círculo.

T

RUQUE

A

DICIONAL

Quando você escolhe esse círculo no 2º nível, você aprende um truque de druida adicional, à sua escolha.

R

ECUPER AÇÃO

N

ATURAL

A partir d

o

2º nível, você pode recuperar parte da sua

e ne rgia mágica parando para fazer uma meditação e
comunhão co m a natureza. Durante um de scanso curto,
vo cê escolhe e espaço s de magia gasto s para recupe rar. O

e espaço de magia pode te r um níve l combinado igual ou
meno r que metade do s e u níve l de druida (arredo ndado
para baixo) e, nenhum do s espaço s po de se r de uma

magia de 6º níve l ou s upe rio r. Vo cê não po de usar e ssa
caracterís tica novamente até te rminar um de scanso
longo .

Po r e xe mplo, quando vo cê fo r um druida de 4º níve l,
vo cê po de re cupe rar até do is níve is e m espaço s de magia.

Vo cê po de re cupe rar, tanto uma magia de 2º níve l, quanto
duas magias de 1º níve l.

M
AGIAS DE
C
ÍR CULO

Sua co ne xão mística com a terra infunde vo cê co m a
habilidade de co njurar certas magias. No 3º, 5º, 7º e 9º
níve l, você ganha ace sso a magias de círculo ligadas ao

te rre no em que vo cê se to rno u druida. Escolha o te rreno

ártico, co sta, dese rto, flore sta, montanha, pâ ntano,

planície ou s ubte rrâne o
e consulte a lista de magias
as so ciada.

Uma ve z que vo cê te nha acesso a uma magia de
círculo, vo cê s e mpre po de rá prepará-la e ela não co nta no
número de magias que vo cê po de preparar a cada dia. Se
vo cê tive r ace sso a uma magia que não aparece na lista de
magias de druida, a ma gia, no entanto, s e rá uma magia
de druida para vo cê.

À
RTICO
Níve l de Druida

M ag ias de C ír culo

3º

i
mob iliz a r p esso a , cre scer esp inho

5º

n eva sca
, len tidã o

7º

movi men ta çã o

livr e, temp esta d ed e g elo

9º

comu n h ã o com a n a tu r ez a, con ed e f r i o

C
OSTA
Nível de Druida

Magias

3°

passo
nebuloso
, reflexos

5°

andar na água, respirar água

7°

movimentação

livre
, controlar água

9°

vidência
, conjurar elemental

D
ESERTO
Nível de Druida

Magias

3°

nublado, silêncio

5°

criar
alimentos
, proteção contra energia

7°

praga, terreno

alucinógeno

9°

muralha de pedra, praga de insetos

F
LORESTA
Nível de Druida

Magias

3°

patas de aranha, peled e árvore

5°

con voca r r elâ mp a g o
s
, cre scer p lan ta s

7°

a d ivin h a çã o,
movimen ta çã o

li vr e

9°

comu n h ã o com
a
n a tu r ez a, p a sso d e á r vor e

M
ONTA NHA
Níve l de Druida

M ag ias

3°

cre scer esp in h o, p a ta sd e ar an h a

5°

mescla r
-
se à s roch a s
, r elâ
mp ag o

7°

mold a r r och a s
, p eled e ped ra

9°

cria r pa ssa g em
, mur a lha d ep edra

P
Â NTA NO
Níve l de Druida

M ag ias

3°

escu r id ã o, flecha á cida

5°

a n da r n a ág ua , névoa fé tid a

7°

loca liz a r cria tu ra ,

movimen ta çã o

livr e

9°

vid ên cia
, p ra ga d e in setos

P
LA NÍCIE
Ní
ve l de Druida

M ag ias

3°

in visib ilid a d e, pa ssos sem p eg a das

5°

lu z d o d ia, velocid a d e

7°

a d ivin h a çã o,
movimen ta çã o

li vr e

9°

p r ag a d e in setos, son h o

S
UB TERRÂ NEO
Níve l de Druida

M ag ias

3°

p a ta s de a ra nh a , teia

5°

for ma g a sosa , n évoa fé tida

7°

in visib
ilid a d e ma ior ,
mold a r r ocha s

9°

p r ag a d e in setos, n évoa mor ta l

76

C
AMINHO DA

F LORESTA

A partir do 6º nível, move-se através de terreno difícil não-mágico não te custará nenhum movimento extra.

Voê também pode passar através de plantas não-mágicas sem se atrasar por elas e sem sofrer dano delas se elas tiverem espinhos, espinhas ou pedregos similares. Além disso, voê tem vantagem em testes de resistência contra plantas criadas magicamente ou

manipuladas para impedir movimentação, como as

criadas pela magia
construção

P ROTEÇÃO N ATURAL

Quando voê atingir o 10º nível, você não pode ser

enfiteçado ou amedrontado por elementais ou fadas e

voê se torna imune a venenos e doenças.

S ANTUÁRIO N ATURAL

A partir do 14º nível, as criaturas do mundo natural

sentem sua ligação com a natureza e hesitam em atacar

voê. Quando uma besta ou planta atacar voê, essa criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual a das suas magias de druida. Em uma falha, a criatura deve escolher um alvo diferente ou o ataque erra automaticamente. Em um

sucesso, a criatura se torna imune a esse efeito por 24

horas.

A criatura está ciente deste efeito antes de resolver atacar voê.

C ÍRCULO DA L UA

Os druidas do Círculo da Lua são ferrenhos guardiões na

natureza. Sua ordem se reúne nas noites de lua cheia

para partilhar notícias e trocar informações. Eles

asombrom as partes mais profundas das florestas, onde

eles podem ir por semanas a fio antes de cruzar o caminho de outro humano idêntico, muito menos outro druida.

Tão mutável quanto a lua, um druida desse círculo poderia espreitar como um grande felino, voar sobre a

copa das árvores como uma águia no dia seguinte e

mergulhar pela vegetação rasgar-te-ia como um urso para

e expulsar um monstro invasor. Assim, lavaria e está no sangue do druida.

F

ORMA

S

ELVAGEM DE

C

OMBATE

Quando você escolhe esse círculo, no 2º nível, você recebe a habilidade de usar sua Forma Selvagem no seu turno

com uma ação bônus, ao invés de com uma ação.

Além disso, enquanto você estiver transformando pela sua Forma Selvagem, você pode usar uma ação bônus

para gastar um espaço de magia e ganhar 1d8 pontos de

vida por nível do espaço de magia gasto.

F

ORMAS DE

C

ÍRCULO

Os ritos do seu círculo garantem a você a habilidade de se

transformar em formas animais mais poderosas. A partir

do 2º nível, você pode usar sua Forma Selvagem para se

transformar em uma besta com nível de desafio até 1

(você ignora a coluna ND Max da tabela Formas de Besta,

mas ainda deve acatar as limitações de escritas lá).

A partir do 6º nível, você pode se transformar em uma besta com nível de desafio tão alto quanto seu nível de

druida dividido por 3, arredondado para baixo.

A

TAQUE

P

RIMORDIAL

A partir do 6º nível, seus ataques na forma de besta

contam como mágicos com o propósito de ultrapassar

resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

F

ORMA

S

ELVAGEM DE

E

LEMENTAL

No

10

º nível, você pode gastar dois usos da sua Forma

Selvagem, ao mesmo tempo, para se transformar em um

elemental da água, elemental do ar, elemental do fogo ou

elemental da terra.

M
IL

F
ORMAS

No 14º nível, você aprende a usar magia para alterar sua

forma física de formas mais sutis. Você pode conjurar a

magia
alterar-
se
à vontade.

O
D
RUIDA E OS
D
EUSES

Alguns druidas veneram as próprias forças da natureza,

mas, a maioria dos druidas são devotos de uma das muitas divindades da natureza adoradas no multiverso (a lista de deuses e entidades no apêndice B inclui muitos desses deuses). A adoração desses deuses é, muitas vezes, considerada uma tradição mais antiga que as crenças de clérigos e pessoas urbanizadas. De fato, no mundo de Greyhawk, a doutrina druidica é chamada de Crença Antiga,

e ela reivindica muitos adoradores dentro dos agricultores, silvicultores, pescadores e outros que vivem perto da natureza.

Essa tradição inclui a adoração da Natureza como força primordial acima de personificação, mas também em globos adorados de Beory, a Mãe e

Orth, assim como a devoção a Obad

-
Hail, Ehlonna e
Ulaa.

No mundo de Greyhawk e dos Reinos Escurecidos, os círculos druidas não estão normalmente conectados a fé de uma única divindade da natureza. Cada círculo dos

Reinos Escurecidos

, por exemplo, pode incluir druidas que reverenciam Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea ou, até mesmo, os feroces Deuses da Fúria: Talos, Malakor, Auril e Umberlee. Esses deuses da natureza

são , muitas vezes, chama do s de Primeiro Círculo , o primeiro entre os druidas, e muitos druidas consideram to do s (até os mais vivos) como merecedores de veneração .

Os druidas de Ebernon possuem renças animistas,
completamente descotados do Soberano Anfitrião ,
dos

Seis
Sombrios

o u de qual quer

o utra religião do mundo . Eles acreditam
que cada coisa viva e cada fenômeno natural
■t

sol, lua, vento ,
fogo e o próprio mundo
■t

tem um espírito . Suas magias, portanto
,
são um meio de se comunicar e de comandar esses espíritos.
Diferentes seitas druídicas, no entanto , possuem diferentes
filosofias sobre o relacionamento mais adequado com esses
espíritos entre si e com as forças da civilização . O Ashbوند, por
exemplo , a
credita que a magia arcaica é uma ameaça contra a
natureza, as Crianças do Inverno veneram as forças da morte e os
Guardiões do Portal preservam tradições antigas de stina das a
proteger o mundo da incursão de aberrações.

77

F
EITICEIRO

Como lhos brilhando do urado , uma
humana estica suas mãos e libera o fogo
dracônico que queima em suas veias. A
medida que um inferno consigo mesmo se us

o po nente s, asas de couro surgem nas suas
costas e ela ergue-se no ar.
Os longos cabelos balançam com a conjuração
do vento , um meio elfo abre seus braços totalmente

e joga a cabeça para trás. Erguendo-
o
momentaneamente do chão, uma onda de magia

surge sobre ele , por meio dele e, fora dele, uma

po de rosa explosão de relâmpago .
Esgueirando-se atrás de uma estalagmite, uma
halfling aponta seu dedo em um troglodita em investida.

Uma explosão de chamas é liberada através do seu dedo e
atinge a criatura. Ela toma cobertura atrás da formação

rochosa com um sorriso , sem saber que sua magia

se livra deixo sua pele com um brilho azulado .
Os feitiçeiros carregam um patrimônio mágico
conferido a eles por uma linhagem exótica, alguma

influência de outro mundo ou exposição a forças cósmicas
de desconhecidas . Não é possível estudar feitiçaria como se

aprende um idioma, assim como não se aprende a viver
uma vida lendária. Ninguém escolhe a feitiçaria: os
poderes escolhem o feitiçeiro .

M

AGIA

B

RUTA

A magia é parte de todo feitiçeiro, inundando corpo ,

mente e espírito com um poder latente que espera para

ser doado . Alguns feitiçeiro carregam magia que
emerge de uma antiga linhagem infundida com a magia
dos dragões . Outros carregam uma magia bruta,

incontrolável dentro de si, uma tormenta caótica que se
manifesta de formas inexplicáveis .

A aparência dos poderes de feitiçaria são vastamente
imprevisíveis . Algumas linhagens dracônicas produzem
apenas um feitiçeiro por geração , porém, em outras linhas
de descendência, todos os indivíduos serão feitiçeiros . A

maior parte do tempo , o talento de feitiçaria aparece
aparentemente ao acaso . Alguns feitiçeiros não
conseguem determinar a origem do seu poder, enquanto

outros o relacionam com estranhos eventos de suas vidas.
O que de um corruptor
, a b

ênção de uma dríade no
cimento de um bebê ou experimentar a água de uma
fonte misteriosa podem conceder o dom da feitiçaria.
Também é possível adquirir esse dom de uma divindade
da magia, da exposição às forças elementais dos Planos

Inteiros ou do caos alucinante do Limbo ou ao
vislumbrar o funcionamento interno da realidade .
Os feitiçeiros não veem e se revestem em grêmios ou
antigos tempos de conhecimento místico buscados pelos

magos , nem buscam um patrono para conceder-lhes suas
magias, como um bruxo faz. Ao aprender a explorar e
canalizar sua própria magia inata, eles descobrem no vasto
e incrível mundo de liberar e seu poder .

P

ODERES

I

NEXPLICÁVEIS

Os feitiçeiros são raros no mundo e é incomum encontrar
um feitiçeiro que não esteja envolvido na vida de

aventuras de alguma forma. Mesmo assim com poder mágico
fluindo em suas veias descobrem cedo que o poder não
gosta de ficar quieto . A magia de um feitiçeiro gosta de

ser exercida e tem uma tendência de fluir de maneiras
imprevisíveis se não for chamada.

O F EITICEIRO

Nível

Bônus de
Proficiência

Pontos de
Feitiçaria

Características

Truques
Conhecidos

Magias
Conhecidas

■■■■

Espaços de Magia por Nível

■■■■

1°

2°

3°

4°

5°

6°

7°

8°

9°

1°

+2

■

Conjuração, Origem de Feitiçaria

4

2

2

■

■

■t

■t

■t

■t

■t

■t

2°

+2

2

Fo nte d e Magia

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

3°

+2

3

Metamágic a

4

4

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

4°

+2

4

Inc remento no V alo r de
H abili da de

5

5

4

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

5°

+3

5

■t

5

6

4

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

6°

+3

6

Carac terístic a d e O rigem d e Fe iti ç aria

5

7

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

7°

+3

7

■t

5

8

4

3

3

1

■t

■t

■t

■t

■t

8°

+3

8

Inc remento no V alo r de H abili da de

5

9

4

3

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

9°

+4

9

■t

5

10

4

3

3

3

1

■t

■t

■t

■t

10°

+4

10

Metamágic a

6

11

4

3

3

3

2

■t

■t

■t

■t

11°

+4

11

■t

6

12

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

12°

+4

12

Incremento no Valor de Habilidade

6

12

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

13°

+5

13

■t

6

13

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

14°

+5

14

Característica de Origem de Feitiçaria

6

13

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

15°

+5

15

■t

6

14

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

16°

+5

16

Incremento no Valor de Habilidade

6

14

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

17°

+6

17

Metamágica

6

15

4

3

3

3

2

1

1

1

1

18°

+6

18

Característica de Origem de Feitiçaria

6

15

4

3

3

3

3

1

1

1

1

19°

+6

19

Increment
o no Valor de Habilidade

6

15

4

3

3

3

3

2

1

1

1

20°

+6

20

Restauração Mística

6

15

4

3

3

3

3

2

2

1

1

Muitas vezes, os feiticeiros tem motivação e obscuras ou quixoticas que os levam a aventuras.

Alguns buscam uma maior compreensão da força mágica que os infunde ou a resposta do mistério de sua origem. Outros, esperam encontrar uma forma de se livrar de algo ou de liberar seu potencial máximo. Independentemente dos seus objetivos, os feiticeiros são tão

úteis para um grupo de aventureiros quanto os magos,

compensando a falta de variedade de conhecimento

mágico com uma enorme flexibilidade no uso das magias que eles conhecem.

C

RIANDO UM

F

EITICEIRO

A pergunta mais importante é a se considerar quando se estiver criando seu feiticeiro é a origem do seu poder. Quando começar o seu treinamento, você irá escolher uma origem que o vincula a uma linhagem dracônica ou a

influência da magia selvagem, mas a fonte exata do seu

poder cabe a você decidir. É uma maldição de família,

passada a você de um ancestral distante? Ou algum

evento extraordinário não apenas abençoou você com magia inerte mas também deixou uma cicatriz? Como você se sente em relação ao poder mágico que corre através de você? Você o abraçou, tentando dominá-lo ou deitou-se com sua natureza imprevisível? Ele é uma

bênção ou uma maldição? Você o buscava ou foi ele que te encontrou? Você teve a opção de recusá-lo ou você queria ter tido? O que você pretende fazer com ele? Talvez você creia que esse poder lhe foi dado para algum propósito

maior. Ou você pode decidir que esse poder lhe dá o

direito de fazer o que quiser, de tomar o que você quer

daqueles que não possuem tal poder. Talvez seu poder

ligue você a um poderoso indivíduo no mundo a criatura

feita é rica que abençoou você no nascimento, o dragão que

colocou uma gota de seu sangue em suas veias, o lich que

crio u vo cê através de um experimento ou a divindade que

e escolheu vo cê para carregá-lo e usá-lo.

C
CONSTRUÇÃO

R
RÁPIDA

Vo cê pode construir um feiticeiro rapidamente e quando

essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade

mais alto em Carisma, seguido de Constituição. Segundo,

e escolha o antecedeente e remita. Terceiro, e escolha os

truques

luz

, prestidigitação, raio de gelo

e

toque cho cante

, além das seguintes magias de 1º nível:
escudo arcano

e

misseis mágicos.

C
CARACTERÍSTICAS DE

C
CLASSE

Como um feiticeiro, vo cê adquire as seguintes
características de classe.

P
PONTOS DE

V
VIDA

Dado de Vida:

1d

6 por nível de feiticeiro

Pontos de Vida no 1º Nível:

6 + seu modificador de

Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d

6 (ou 4) + seu

modificador de Constituição por nível de feiticeiro após

o 1º

P
PROFICIÊNCIAS

Armaduras :

Nenhuma

Armas :

Adagas, dardos, fundas, bordões e bestas leves

Ferramentas :

Ne nhuma

Tes tes de Res istência:

Constituição, Carisma

Perícias :

Escolha duas de ntre Arcanismo, Engana ção ,
Intuição, Intimidação, Pe rsuas ão e Re ligião

E

QUIPAMENTO

Vo câ co meça co m o se guinte equipamento , alé m do
e quipamento concedido pe lo s e u antecede nte :

(

a

) uma be sta leve e 20 virote s ou (

b

) qualquer arma

simples

(

a

) uma bo lsa de co mpo ne nt e s ou (

b

) um fo co arcano

(

a

) um pacote de e xplorado r o u (

b

) um paco te de

ave ntureiro

79

C

ONJURAÇÃO

Um eve nto do s e u pas sado ou na vida de um pare nte ou
ance stral, deixo u uma marca inde léve l em vo câ,
infundin do vo câ co m magia arcana. A fonte de sse po de r,
inde pe nde nte da sua origem, flui e m suas ma gias. Veja o

capítulo 10 para as re gras ge rais de co njuração e o

capítulo 11 para a lista de magias de fe iticeiro.

T

RU QUES

Vo câ co nhe ce quatro truques, à sua escolha, da lista de

magias de fe iticeiro. Você aprende truques de fe iticeiro

adicionais, à sua escolha, em níve is mais alt o s, co mo

mostrado na coluna Truques Co nhe cido s da tabela

O

Fe iticeiro.

E

SPAÇOS DE

M

AGIA

A tabela

O

Fe iticeiro mostra quanto s espaço s de magia de

1º ní ve l e s upe riores vo câ po ssui dispo níve is para

conjuração . Para conjurar uma de ssas magias, vo câ de ve

gas tar uma espaço de magia do nível da magia ou

superior. Você cobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível

mãos flamejantes

e você tiver um espaço de magia

de 1º nível e um de 2º nível disponível, você pode rá conjurar

mãos flamejantes

usando qualquer dos dois

espaços.

M

AGIAS

C

ONHECIDAS DE

1º N

ÍVEL E

S

UPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da

lista de magias de feiticeiro.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Feiticeiro

mostra quando você aprende mais magias de

fe

iticeiro, à

sua escolha. Cada uma dessas magias de verser de um

nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela.

Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe,

você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa

classe, você pode escolher uma magia de feiticeiro que

você conhece e substituí-

la

por outra magia da lista de

magias de feiticeiro, que também de verser de um nível ao

qual você tenha espaços de magia.

H

ABILIDADE DE

C

ONJURAÇÃO

Carisma

é

a sua habilidade de conjuração para suas

magias de feiticeiro, já que o poder da sua magia depende

da sua capacidade de projetar sua vontade no mundo. Use

seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua

habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu

modificador de Carisma para definir a CD dos testes de

resistência para as magias de feiticeiro que você conjura e

quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Carisma
Modificador de ataque de magia

=
seu bônus de proficiência
+

seu modificador de Carisma

F

CO DE

C

ONJURAÇÃO
Você pode usar um feitiço arcano (encontrado no capítulo 5)
como feitiço de conjuração das suas magias de feiticeiro.

O

RIGEM DE

F

FEITIÇARIA

Escolha uma origem de feitiçaria, que descreve a fonte do
seu poder mágico inato: Linhagem Dracônica ou Magia

Selvagem, ambos de tamanho no final da descrição da

classe.

Sua escolha influencia características quando você a
escolhe, no 1º nível e novamente no 6º, 14º e 18º nível.

F

ONTE DE

M

AGIA

No 2º nível, você alcança uma profunda fonte de magia

dentro de você. Essa fonte é representada pelos pontos de

feitiçaria, que permitem que você crie uma variedade de

efeitos mágicos.

P

ONTOS DE

F

FEITIÇARIA

Você tem 2 pontos de feitiçaria e ganha mais a medida

que alcança níveis elevados, como mostrado na coluna

Pontos de Feitiçaria da tabela O Feiticeiro. Você nunca

poderá ter mais pontos de feitiçaria que os mostrados na
tabela para o seu nível. Você recupera todos os pontos de
feitiçaria gastos quando termina um descanso longo.

C

ONJURAÇÃO

F

LEXÍVEL

Você pode usar seus pontos de feitiçaria para ganhar
novos espaços de magia ou sacrificar espaços de magia
para ganhar pontos de magia adicionais. Você aprende
novas fórmulas de usar seus pontos de feitiçaria quando

alcança níveis elevados. Os espaços de magia criados

desaparecem ao final de um descanso longo.

Criando Espaços de Magia.

Você pode transformar

po nto s de fe iça ria dispo ní ve is em um espaço de magia,
com uma ação bô nus, no s e u turno . A tabela Criando
Espaço s de M agia mo stra o custo para criar um espaço de

magia de de te rminado ní ve l. Você não po de criar espaços

de magia acima do 5º ní ve l.

C
RIANDO
E
SPA ÇOS DE
M
AGIA

Ní ve l de E spaço de M ag ia

C usto de Pontos de Fe it iça r
ia

1º

2

2º

3

3º

5

4º

6

5º

7

Con vertendo um Es paço de Magia em Pontos de
Feitiçaria.

Co m uma ação bô nus, no s e u turno , vo cê po de

gas tar

um

e spaço de magia dispo ní ve l e ganhar uma

quantidade de po nto s de fe itiçaria igual ao ní ve l do

e spaço.

M
ETAMÁGICA

No 3º ní ve l, você adquire a habilidade de disto rcer suas

magias para se adequarem às s uas necessidade s. Você

ganha duas das s e guintes opçõe s de M e tamágica, à sua
e escolha. Você adquire outra no 10º e 17º ní ve l.

Vo cê po de usar ape nas uma opção de M e tamágica em
uma magia quando a conjura, a não s e r que este ja
de scrito o co ntrário.

M
AGIA
A

CELER ADA

Quando vo cê co njurar uma magia que te nha u m tempo de conjuração de 1 ação, vo cê po de gas tar 2 ponto s de

fe itiçaria para mudar o te mpo de co njuração para 1 açã o

bônus para essa magia.

M

AGIA

A

UMENTADA

Quando vo cê co njura uma magia que obriga uma criatura

a realizar um te ste de re sistê ncia contra o s e u efe ito , vo cê

80

po de gas tar 3 ponto s de fe itiçaria para da r de svantagem a um alvo da magia no primeiro te ste de re sistê ncia feito

contra ela.

M

AGIA

C

UIDADOSA

Quando vo cê co njurar uma magia que obriga outras

criaturas a realizare m um te ste de re sistê ncia, você pode

prote ge r algumas de ssas criaturas da força total da

magia. Para tanto, vo cê gasta 1 ponto de fe itiçaria e

e escolhe um número de ssas criaturas até o se u modificado r de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criat ura e escolhida passa automaticame nte no te ste de re sistê ncia

contra a magia.

M

AGIA

D

ISTANTE

Quando vo cê co njurar uma magia que te nha distância de

1,5 me tro ou maio r, vo cê pode gas tar 1 ponto de fe itiçaria

para dobrar o alcance da magia.

Quando vo cê co njura uma magia com alcance de

to que, vo cê po de gas tar 1 ponto de fe itiçaria para mudar o

alcance da magia para 9 metros.

M

AGIA

D

UPLICADA

Quando vo cê co njurar uma magia que s e ja incapaz de te r

mais de uma criatura como alvo no níve l at ual dela e não

po ssua alcance pe sso al, vo cê po de gas tar um nú mero de

po nto s de fe itiçaria igual ao níve l da magia para te r uma se gunda criatura, no alcanc e da magia, como alvo (1 po nto de fe itiçaria se a magia for um truque).

M
AGIA
E
STENDIDA

Quando vo cê co njurar uma magia que te nha duração de 1

minuto ou maio r, vo cê po de gas tar 1 ponto de fe itiçaria para dobrar s ua duração , até uma duração máxima de 24 ho ras.

M
AGIA
P
OTENCIALIZADA

Qu ando vo cê ro la o dano de uma magia, vo cê po de gas t ar 1 ponto de fe itiçaria para jo gar novamente um nú mero de dado s de dano, até s e u modificado r de Carisma (mínim o de um). Você de ve usar a nova rolagem.

Vo cê po de usar Magia Po tencializada mesmo que vo cê já te nha usado uma opção diferente de M e tamágica

durante a conjuração da m agia.

M
AGIA
S
UTIL

Quando vo cê co njurar uma magia, vo cê po de gas tar 1

po nto de fe itiçaria para fazê-lo s e m qualque r compo ne nte

so mático ou ve rbal.

I
NCREMENT O N O
V
ALOR DE
H
ABILIDADE

Quando vo cê atinge o 4° ní ve l e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° níve l, você po de aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, e m 2 ou vo cê po de aume ntar do is valores de

habilidade, à sua escolha, e m 1. Como padrão , vo cê não po de elevar um valor de ha bilidade acima de 20 com essa caracterís tica.

R
ESTAURAÇÃO
M
ÍSTICA

No 20° ní ve l, você re cupe ra 4 ponto s de fe itiçaria gas to s

se mpre que vo cê te rminar um de scanso curto.

O
R IGENS
DE
F

EITICARIA

Diferentes feiticeiros possuem diferentes origens para sua

magia inata. Apesar de muitas variações existirem, a maioria dessas origens caem em duas categorias: uma linhagem dracônica e magia selvagem.

L

INHAGEM

D

RACÔNICA

Sua magia inata vem de magia dracônica que foi

misturada aos seus sangue ou aos sangue dos seus ancestrais. Geralmente, os feiticeiros com essa origem

traçam sua descendência de poderosos feiticeiros da

antiguidade que fizeram uma barganha com um dragão

ou que tenham um dragão como parente. Algumas dessas

linhagens estão bem definidas no mundo, mas a maioria é obscura. Qualquer feiticeiro pode ser o primeiro de uma nova linhagem, como resultado de um pacto ou de outra

circunstância excepcional.

A

NCESTRAL

D

RACÔNICO

No 1º nível, você escolhe um tipo de dragão como seu ancestral. O tipo de dano associado a cada dragão será usado por características que você ganhará

posteriormente.

A

NCESTRAL

D

RACÔNICO

Dragão

Tipo de Dano

Azul

Elétrico

Branco

Frio

Branco

Elétrico

Cobalto

Acido

Latão

Fogo

Negro

Acido

Ouro

Fogo

Prata

Frio

Verde

Veneno

Vermelho

Fogo

Vo cê po de falar, ler e escreve r e m Dracônico. Além disso , s e mpre que vo cê fizer um te ste de Carisma quando e stive r interagindo co m dragõ e s, s e u bônus de proficiência se rá do brado s e ele se aplicar a esse te ste .

R

ESILIÊNCIA

D

R ACÔNICA

A medida que a magia flui pe lo se u co rpo , ela faz co mque

o s traços físicos do se u ancestral dracô nico s urjam. No 1º níve l, se u máximo de po ntos de vida aumenta em 1 e aume nta em mais 1 se mpre que vo cê ganhar um níve l na

classe .

Além disso , parte s da sua pele s ão co bertas co m minúsculas e scamas lustrosas de dragão. Quando vo cê não estive r utilizando armadura, s ua CA s e rá igual a 13 + se u modificado r de De streza.

A

FINIDADE

E

LEMENTAL

A partir do 6º níve l, qua ndo vo cê co njurar uma magia que

cause dano do tipo asso ciado ao se u ancestral dracônico, adicione s e u modificado r de Carisma ao dano. Ao mesmo te mpo , vo cê po de gas tar 1 ponto de fe itiçaria para ganhar

resistê ncia a e sse tipo de dano po r 1 hora. O bônus de dano s e aplica a uma ú nica rolagem de dano da magia, não à dive rsas ro lagens.

81

A

SAS DE

D

R AGÃO

No 14º ní ve l, vo cê adquire a habilidade de bro tar um par

de asas de dragão das suas costas, ganhando de slocamento de vo o igual ao seu de slocamento atual. Voê pode criar essas asas com uma ação bônus, no seu turno. Elas duram até que voê as dissipe, com uma ação bônus no seu turno. Voê não pode manifestar suas asas quando estiver vestindo uma armadura, a não ser que a armadura seja

feita para acomodá-las, e roupas que não foram feitas para se acomodar às suas asas de verme de struídas

quando voê manifestá-las.

P
RESENÇA
D
RACÔNICA

A partir do 18º nível, voê pode canalizar a assustadora presença do seu ancestral dracônico, fazendo com que

aqueles que o rodeiam fiquem impressionados ou

amedrontados. Com uma ação, voê pode gastar 5 pontos

de feitiçaria para recorrer a esse poder e exalar uma aura de admiração ou medo (à sua escolha) a uma distância de 18 metros. Por 1 minuto ou até voê perder sua concentração (como seu oê tivesse conjurado uma magia de concentração), cada criatura hostil que começar seu

turno nessa aura, devese bem sucedido num teste de

resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada (se voê escolheu admiração) ou amedrontada (se voê escolheu medo) até a aura terminar. Uma criatura que seja bem

sucedida no teste de resistência ficará imune à sua aura

por 24 horas.

M
AGIA
S
ELVAGEM

Sua magia inata vem das forças selvagens do caos que constituem a base da ordem da criação. Você deve ter

sido exposto a algum tipo de magia bruta, talvez de um

portal planar que levava ao Limbo, a Planos Elementais

ou ao misterioso Reino Distante. Talvez voê tenha sido abençoado por uma poderosa criatura feérica ou marcado por um corruptor. Ou sua magia pode ser uma casualidade do seu nascimento, sem qualquer razão aparente. No entanto, ela existe, essa magia caótica

fevilha dentro de voê, esperando por qualquer brecha.

S
URTO DE
M
AGIA
S
ELVAGEM

A partir do momento que você escolhe e sua origem, no 1º nível, sua conjuração pode liberar surtos de magia selvagem. Imediatamente após você conjurar uma magia de feitiço de 1º nível ou superior, o Mestre pode solicitar que você role um d20. Se você rolar um 1, role na tabela Surtos de Magia Selvagem para criar um efeito mágico aleatório. Um surto só pode ocorrer uma vez por turno. Se o efeito de um surto for uma magia, ela é muito selvagem para ser afetada por Meumagia. Se ela normalmente exige concentração, nesse caso não se torna necessária; a magia permanece por sua duração total.

M
ARÉS DE
C
AOS

A partir do 1º nível, você pode manipular as forças do caos e do caos para ganhar vantagem em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência.

Quando o fizer, você deve finalizar um descanso longo antes de poder usar essa característica novamente. A qualquer momento, antes de recuperar o uso dessa característica, o Mestre pode rolar na tabela Surtos de Magia Selvagem, imediatamente após você conjurar uma magia de feitiço de 1º nível ou superior. Após isso, você recupera o uso dessa característica.

D
OBRAR A
S
ORTE

A partir do 6º nível, você adquire a habilidade de mudar o destino usando sua magia selvagem. Quando outra criatura que você possa ver realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para gastar 2 pontos de feitiçaria para rolar 1d4 e aplicar o número rolado como um bônus ou uma penalidade (à sua escolha) na jogada da criatura. Você pode fazer isso depois da criatura fazer a jogada, mas antes do efeito ocorrer.

C
AOS
C

CONTROLADO

No 14º nível, você ganha um controle mágico sobre seus surtos de magia selvagem. Sempre que você rolar a tabela

Surto de Magia Selvagem, você pode rolar duas vezes e usar qualquer resultado.

B
OMBAR DEIO DE
M
AGIA

A partir do 18º nível, a energia no cívica das suas magias se intensifica. Quando você rolar o dano de uma magia e rolar o maior dano possível e qualquer dado, escolha um desses dados, role ele novamente e adicione o valor rolado ao dano. Você pode usar essa característica apenas uma

vez por rodada.

82

S
URTO DE
M
AGIA
S
ELVA GEM

d100

Efeito

01
■t
02

Role nessa tabela, no começo de cada um dos seus turnos

pelo próximo minuto, ignorando esse resultado em rolagens subsequentes.

03
■t
04

Pelo próximo minuto, você pode ver qualquer criatura invisível, se você tiver linha de visão

05
■t
06

Um monstro, escotido e controlado pelo Mestre, aparece em um espaço desocupado a 1,5 metro de você, depois desaparece após 1 minuto.

07
■t
08

V o c ê co njura
b ola d e f og o
, c o mo uma m agia de 3 °
nível, c entra da em vo c ê.

09
■t
10

V o c ê co njura
misseis má
g icos

c o mo uma m agia de 5°
nível.

11
■t
12

R o le um d10. Sua alt ura mu da e m um v alo r igual a 3
c m x o resultado da ro lag em. Se o va lo r fo r ímpar,
vo c ê reduz . Se fo r par, v o c ê c resc e.

13
■t
14

V o c ê co njura
con fu sã o
, c entrada em v o c ê.

15
■t
16

Pelo pró ximo minuto ,
vo c ê rec up era 5 po nto s de vi da
no c o meç o de c ada um do s seus turno s.

17
■t
18

Uma lo nga barba f ei ta de pena s c resc e em v o c ê, ela
dura até vo c ê es pirrar, no mo me nto que as pena s
explo d irão para fo ra do seu ro sto .

19
■t
20

V o c ê co njura
á r ea escor r eg ad ia
, c entrad
a em vo c ê.

21
■t
22

Criaturas t em de svantagem em t estes de r esis tênc ia
c o ntra a pró xima m agia qu e vo c ê c o njurar no pró ximo

minuto , que po ssua um test e de resist ênc ia.

23

■t

24

Sua pe le ad quir e um to m v ibra nt e de az ul. A ma gia
r emover ma ld içã o

po de ac abar c o m e
sse efei to .

25

■t

26

Um o lho aparec e na sua nuc a no pró ximo minuto .
Durante ess e tempo , vo c ê tem v antagem em t este s
de Sab edo ria (Perc epç ão)
relac io nado s à

visão .

27

■t

28

Pelo pró ximo minuto , to das as s u as magias c o m
tempo de c o njuraçã o de 1 aç ão po dem ser co
njurada s
c o m 1 a ç ão bô nus

29

■t

30

V o c ê se teletran spo rte a a té 18 metro s para um lo c al
deso c upado , à sua esc o lha, qu e vo c ê po ssa v er.

31

■t

32

V o c ê é transpo rtado para o P lano Astral até o fim do
seu p ró ximo turno , após es se te mpo , vo c ê vo lta para
o espaç o qu
e es tava a nterio rme n te o u para o espaç o
deso c upado mais pró ximo , se o e spaç o estiver
o c upado .

33

■t

34

Maximize o dano da pró x ima m agia qu e c ausar da no
que vo c ê c o njurar no pró ximo mi nuto .

35

■t

36

R o le um d10. Sua i dade m uda em um v alo r igual ao
resul tado da
ro lagem. S e o va lo r fo r ímpar, v o c ê fica

mais jo vem (mínimo 1 ano) . Se fo r par, v o c ê fica mais velho .

37
■t
38

1d6 flump hs, c o ntro lado s pelo M estre, apar ec em em espaç o s de so c upado s a a té 18 m etro s de vo c ê e estarão c o m medo de vo c ê. E les desapar ec em após 1 m inuto .

39
■t
40

V o c ê rec upera 2d10 po nto s de vi da.

41
■t
42

V o c ê se transfo rma numa pla nta num v aso até o iníc io do seu pró ximo turno . E nq uanto fo r uma planta, vo c ê estará inc apac ita do e terá vul ner abilida de a to do s o s dano s. Se vo c ê c air a 0 po nto s e v ida, se u va so q ueb ra e sua f o rma é rever tida.

43
■t
44

Pelo pró ximo minuto , vo c ê po de se tel etran spo rtar até 6 metro s, c o m uma a ç ão bô nus, em c ada um do s seus t urno s.

d100

E f e ito

45
■t
46

V o c ê co njura
levita çã o

em s i mes mo .

47
■t
48

Um unic ó rnio , c o ntro lado pelo Mes tre, apar ec e em um espaç o a 1, 5 metro de vo c ê e des aparec e 1 min uto depo is.

49
■t
50

V o c ê não co nsegue fa lar pelo pró ximo minuto . Sem pre que vo c ê tenta r, bo lhas ro sas sair ão da sua bo c a.

51
■t
52

Um esc udo es pec tral fl utua pró xi mo a v oc ê pelo
pró ximo minuto , c
o nc eden do +2 de bô nu s na s ua CA e
imuni dade a
m isseis má g ic os
.

53
■t
54

V o c ê é imune a into xic aç ão po r álc o o l pelo s pró ximo s
5d6 dias.

55
■t
56

Seu c ab elo c ai, ma s vo lta a c resc er de ntro de 24 ho ras.

57
■t
58

Pelo pró ximo minuto , qual que r o bjeto inflamável que
v
o c ê to c ar, que não esteja sen do segu rado o u
c arregado po r o utra c riatura, e nt ra em c o mbustão .

59
■t
60

V o c ê rec upera o seu e spaço de m agia de me no r nível.

61
■t
62

Pelo pró ximo minuto , vo c ê deve gritar q uando fo r falar.

63
■t
64

V o c ê co njura
n évoa ob scu r ecen te
,
c entrada em vo c ê.

65
■t
66

Até trê s c riatura s, à sua esc o lha, a até 9 metro s de vo c ê,
so frem 4d10 de dano elét ric o .

67

■t

68

V o c ê fica co m medo da c riatura mais pró xima a té o fim do seu pró ximo turno .

69

■t

70

Cada c riatura a 9 metro s d e vo c ê, fica invisível pel o pró ximo minuto . A i nvisi bili dade termina em uma c riatura qua ndo ela atac a o u c o njura uma m agia.

71

■t

72

V o c ê ganha resis tênc ia a to do s o s dano s p elo pró ximo minuto .

73

■t

74

Uma c riatura aleató ria, a a té 9 m etro s de vo c ê, fica enven enada po r 1d4 ho ras.

75

■t

76

V o c ê brilha c o m luz plena

n um ra io de 9 metro s pe lo pró ximo minuto . Q ualq uer crieat u ra que t erminar seu turno a 1, 5 metro de vo c ê, fica rá c ega até o fim do pró ximo turno .

77

■t

78

V o c ê co njura

meta mor fose

em v o c ê. Se vo c ê fa lhar no teste de re sist ênc ia, vo c ê se to rn a uma o velha pela duraçã o da ma gia.

79

■t

80

Bo rbo letas e péta las d e flo res il u só rias flut uam no ar a até de 3 metro s de vo c ê pelo pró ximo minuto .

81

■t

82

V o c ê po de realiz ar uma a ç ã o adic io nal imediatam ente.

83

■t

84

Cada c riatura a até 9 metro s de v
o c ê, so fre 1d10 de
dano nec ró tic o . V o c ê rec upera u ma quanti dade de
po nto s de vi da igual a so ma do dano nec ró tic o c ausado .

85

■t

86

V o c ê co njura
r ef lexos

.

87

■t

88

V o c ê co njura vo o numa c riatura aleató ria a até 18
metro s.

89

■t

90

V o c ê fica invisível pelo pró x imo

minuto . Dura nte e sse
perí o do , o utras c riatura s não po d e
m

o uvi

-

lo . A

invisi bili dade t ermina quan do vo c ê atac ar o u c o njurar
uma m agia.

91

■t

92

Se vo c ê mo rrer no pró ximo minu to , voc ê vo lta
imediata me nte a v ida at ravés da magia
r ee n ca rn a ç ã o

.

93

■t

94

Seu taman ho

aumenta em uma c atego ria pelo pró ximo
minuto .

95

■t

96

V o c ê e to das as criaturas a a té 9 metro s, ganham vulnera bili dade a dano perf urant e pelo pró x imo minuto .

97

■t

98

V o c ê é envo lto po r uma suave, músic a etér ea pe lo pró ximo minuto .

99

■t

00

V o c ê rec upera to do s

o s po nto s d e feitiç aria gas to s.

83

G

UER R EIR O

Uma humana em sua armadura de placas e mpunha se u e scudo antes de ir ao encontro de um bando de go blins.

Um elfo atrás de la, e m seu co rse lete de co uro ba tido,

salpica o s go blins co m flechas atiradas de s e u primoroso

arco. O meio-o rc próximo, dá orde ns visando coo rde nar os

ataques do s do is co mbate nte s para obte r a melhor vantagem m.

Um anão em sua co ta de malha co loca s e u escudo e ntre à clava de um ogro e s e u companhe iro, direcionando o ataque mortal para o outro lado. Se u companhe iro, um

meio-e lfo em sua brune a, brande suas duas cimitarras em um turbilhão de go lpes, rode ando o ogro a pro cura de um po nto fraco em suas de fe sas.

Um gladiador luta po r e spo rte em uma arena, um mestre co m seu tride nte e re de , hábil em prende r o s inimigo s e arras tá-los para delírio da plateia e s ua

própria vantagem táctica. A e spada de s e u o po ne nte

lampe ja com um brilho azul um instante antes de um relâmpago atingi- lo

pe las co stas .

To do s esses heróis s ão gue rreiros, talvez a mais dive rsificada classe de pe rso nage ns nos mundo s de

D

UNGEONS

& D

RAGONS

. Cavaleiros em missõe s, lo rde s conquistado res, campe õ e s re ais, infantaria de e lit e , mercenários rígidos e bandidos re is, co mo gue rreiros, e le s compartilham de uma mae stria com armas e armaduras

se m precede nte s, bem co mo um vas to co nhe cimento e

habilidade s em co mbate. E eles e stão bem familiarizado s com a mo rte, s e ja simplesme nte co nhe cendo-a ou de safiando-a cara a cara.

E
SPECIALISTAS

B
EM

-
S
UPRIDOS

Gue rreiros apre nde m o básico de to do s o s estilos de

combate. To do gue rreiro s abe brandir um machado ,

e sgrimir com uma ra pieira, empunhar uma espada longa ou

uma espada grande, usar um arco ou mesmo prender inimigo s em uma rede co m algum grau de pe rícia. Da mesma fo rma, um gue rreiro s abe usar e scudo s e qualquer

tipo de armadura. Além do conhe cimento básico, cada

gue rreiro s e espe cializa em ce rto estilo de combate .

Alguns s e co ncentram na arquearia, o utros e m lutar com duas armas ao mesmo te mpo e ainda e xiste m aque les que aprimoram suas habili dades marciais co m magia. Essas

combinação s de ampla capacidade ge ne ralista e uma vas ta espe cialização to rnam os gue rreiros co mbatentes supe riores nos campos de batalha e masmorras.

T
REINAD O PARA O

P
ERIGO

Ne m todo membro da patrulha da cida de , da milícia ou do

e xé rcito da rainha é um gue rreiro. M uito s de le s são

so ldado s re lat ivamente treinado s s o mente co m o básico do conhe cimento de co mbate. Soldado s vete rano s, o ficiais militare s, guarda-costas treinado s, cavaleiros de dicados e

figuras s imilares s ão gue rreiros.

84

O

G
UERREIRO

Níve l

Bônusde
Proficiência

Características

1º

+2

E stilo de L uta,
R eto mar o
Fô lego

2°

+2

Surto

de Aç ão (um uso)

3°

+2

Arqu étipo Marcial

4°

+2

Inc remento no V alo r de H abili da de

5°

+3

Ataq
u e E xtra

6°

+3

Inc remento no V alo r de H abili da de

7°

+3

Carac terístic a

d e Arq uét ipo

Marc ial

8°

+3

Inc remento no V alo r de H abili da de

9°

+4

Indo máv el (um uso)

10°

+4

Carac terístic a

d e Arq uét ipo

Marc ial

11°

+4

Ataqu e E xtra (2)

12°

+4

Inc remento no V alo r

de H abili da de

13°

+5

Indo máv el (do is uso s)

14°

+5

Inc remento no V alo r de H abili da de

15°

+5

Carac terístic a

d e Arq uét ipo

Marc ial

16°

+5

Inc remento no V alo r de H abili da de

17°

+6

Surto

de Aç ão (do is uso s) ,

Indo máv el (três uso s)

18°

+6

Carac terístic a

de

Arquétipo

Marcial

19º

+6

Incremento no Valor de Habilidade

20º

+6

Ataque Extra (3)

Alguns guerreiros são conhecidos a usar seu treinamento como aventureiros. Explorar masmorras, matar monstros e outros trabalhos perigosos, comuns a aventureiros, são uma segunda natureza para o guerreiro, não tão diferente da vida que ele ou ela deixou para trás. Talvez existam grandes riscos, mas também grandes recompensas para aqueles guerreiros na patrulha da cidade têm a oportunidade de descobrir a espada mágica

Língua flamejante
, por exemplo.
CRIANDO UM
GUERREIRO

Como você constrói o seu guerreiro, é importante pensar em dois elementos relativos à história do seu personagem: onde você conseguiu seu treinamento em combate e o que o diferencia dos outros guerreiros ao seu

redor? Você era de alguma forma cruel? Conseguir uma ajuda extra de um mentor, talvez por sua excepcional dedicação? O que o trouxe para esse tipo de treinamento

em primeiro lugar? Uma ameaça à sua terra natal, sede de vingança, uma necessidade

de provar a si mesmo, pode ser todos esses motivos.

Você pode ter aproveitado um treinamento formal no exército real ou em uma milícia local. Talvez você tenha treinado na academia de guerra, aprendendo estratégias, táticas e história militar. Ou ainda pode ter sido um autodidata

rude, mas bem testado. Você escolheu o caminho da espada como uma fuga da vida na fazenda ou para seguir uma orgulhosa tradição familiar? Onde o bebê suas armas e armaduras? Elas podem ser de uso militar ou uma herança de família

a,
talvez vo cê
e cono mizou po r muito s anos para comprá-
la
s.
Seus
armame nto s s ão ago ra s uas po sses mais impo rtantes
as
únicas coisas que est
ão
e ntre vo cê e o abraço da morte.

C ONSTR UÇÃO

R ÁPIDA

Vo cê po de fazer um gue rreiro rapidame nte s e guindo e stas
suge stões. Primeiro, co lo que s e u valor de habilidade mais

alt o em Força ou De stre za, a depe nde r de s e vo cê quer se
fo car e m armas co rpo-a-corpo ou em arque aria (ou em
armas de acuidade). Se u pró ximo valor mais alt o de ve ria
se r e m Co nstituição o u Inte ligência, se vo cê planeja

ado tar o arquétipo marcial Cavaleiro Arcano . Se gundo ,

e scolha o antece de nte so ldado .

C AR AC TER ÍS TICA S DE

C LASS E

Co mo um gue rreiro, vo cê adquire as s e guintes

caracterís ticas de classe .

P ONTOS DE

V IDA

Dado de Vida:

1d10
po r níve l de gue rreiro
Pontos de Vida no 1º Nível:

10
+ se u modificado r de
Co nstituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d10
(o u 6) +
se u modificado r de Co nstituição po r níve l de gue rreiro
apó s o 1º

P ROFICIÊN CIAS

Armaduras :

To das as armaduras, escudo s

Armas :

Armas s imples, armas marciais

Ferramentas :

ne nhum

Tes tes de Res istência:

Força, Co nstituição

Perícias :

Escolha duas de ntre Acrobacia, Ade strar

Animais , Atletismo, Histó ria, Intuição, Intimidação,

Pe rcepção e So bre vivê ncia

85

E

QUIPAMENTO

Vo cê co meça co m o se guinte equipamento , alé m do

e quipamento co ncedido pe lo s e u antecede nte :

(

a

)

cota de malha o u (

b

)

gibão de pe les, arco lo ngo e 20

flechas

(

a

) uma arma marcial e um escudo o u (

b

)

duas armas

marciais

(

a

) uma be sta leve e 20 virote s o u (

b

)

do is machado s de

arremesso

(

a

) um pacote de ave ntureiro o u (

b

)

um paco te de

e xplorado r

E

STILO DE

L

UTA

Vo cê adota um estilo de combate particular que s e rá sua

e spe cialidade . Es colha uma das opçõe s a se guir. Vo cê não

po de escolher o mesmo Estilo de Co mbate mais de uma

ve z, mesmo s e pude r e scolhe r de novo .

A

RQU EAR IA

Vo cê ganha +2 de bônus na s jo gadas de ataque realizadas

com uma arma de ataque à distância.

C

OMBATE COM

A

RMAS

G

R AND ES

Quando vo cê rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que vo cê este já e mpunhando com duas mãos, vo cê po de rolar o da do novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando vo cê estiver engajado em uma luta com duas armas, vo cê po de adicionar o seu modificador de

habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, vo cê ganha +1 de bônus em sua CA.

DEFEITO

Quando vo cê empunhar uma arma de ataque corpo-a-

corpo com uma mão e nenhuma outra arma, vo cê ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

PERFEIÇÃO

Quando uma criatura que vo cê possa ver atacar um alvo

que este já a até 1,5 metro de vo cê, vo cê po de usar sua

reação para impor de vantagem na jogada de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

RECOMENDAR O FÓL EGO

Vo cê possui uma reserva de estamina e po de usá-la

para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, vo cê po de usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro.

Uma vez que vo cê use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la

de novo.

SURTO DE ENERGIA

ÇÃO

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para

além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possui a ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la

de novo.

A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do

de descanso, porém somente uma vez por turno.

A

ARQUÉTIPO

M

ARCIAL

No 3º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará

para seguir

as

técnicas e estilos de combate de le-

va.

Escolha

Campeão, Cavaleiro Arcano ou Mestre de Batalha, todos dos de talhados no final da descrição da classe

.

O arquétipo

conferirá a você características especiais no 3º nível e de novo no 7º, 10º, 15º e 18º nível.

I

INCREMENTO

V

VALOR DE

H

ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 6º, 8º, 12º

,

14º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de

habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar

dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como

padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

A

ATAQUE

E

EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para quatro quando

alcançar o 20º nível de guerreiro.

I

INDOM

ÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar de novo um teste de

resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo

valor e não pode usar essa característica de novo antes de

terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar ao 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar ao 17º nível.

A

ARQUÉTIPOS

M

ARCIAIS

Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar-se e podem combater. O arquétipo marcial que você escolhe se guiará fletendo essa escolha.

C

CAMPEÃO

O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal.

Aqueles que trilham o caminho desse arquétipo combinam rigoroso treinamento com excelência física

para desferir golpes devastadores.

C

CRÍTICO

A

PRIMORADO

A partir do 3º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

A

ATLETISMO

E

EXTRA DINÁRIO

A partir do 7º nível, você adiciona metade de seu bônus de

proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste de

Força, Destreza ou Constituição que você já não aplique seu bônus de proficiência.

Além disso, quando você fizer um salto longo com corrida

, o

alcance em metros que poderá aumentar em 0,3 vezes o seu modificador de Força.

86

E

ESTILO DE

L

UTA

A

DICIONAL

No 10º nível, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe.

C

CRÍTICO

S

UPERIOR

A partir do 15º nível, seus ataques com armas adquirem

uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de

ataque.

S

OBREVIVENTE

No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em

batalha. No começo de cada um de seus turnos, você

recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 +

seu modificador de Constituição e não estive r com mais

que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício e estive r com 0 pontos de vida.

C

CAVALEIRO

A

ARCANO

O arquétipo de Cavaleiro Arcano combina a maestria marcial com a todos os guerreiros, com um cuidado sobre o estudo de magia. Os cavaleiros arcanos usam técnicas

mágicas similares às praticadas pelos magos. Eles focam

seu estudo em duas das oito escolas: abjuração e evocação.

As magias de abjuração conferem proteção adicional em batalha ao Cavaleiro Arcano, e as magias de evocação causam dano a vários oponentes de uma vez, este dependendo

do alcance do guerreiro em combate. Esses cavaleiros

aprendem, comparativamente, um pequeno número de

magias, guardando-as na memória ao invés de mantê-las

em um grimório.

C

CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você amplia o seu

potencial marcial com a habilidade de conjurar magias.

Vejam o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o

capítulo 11 para a lista de magias de mago.

Truques

.

Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de

mago adicional

l,

à sua escolha, no 10º nível.

Espaços de Magia

.

A tabela Conjuração de Cavaleiro

Arcano mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma

e espaço de magia do nível da magia ou superior. Você

recoberta dos espaços de magia gastos quando você

completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível

escudo arcano

e você tiver um espaço de magia de 1º

nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar

escudo arcano

usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1º Nível e Superiores

.
Você

conhece três magias de 1º nível, à sua escolha, as quais
duas delas você deve escolher

da

magias de abjuração e

e variação da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do

Cavaleiro Arcano mostra quando você aprender mais

magias de mago, de 1º nível ou superior. Cada uma

dessas magias deve ser uma magia de abjuração ou

variação, à sua escolha

,
de um nível a que você tenha

acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando

você alcançar o 7º nível da classe, você poderá aprender uma

nova magia de 1º ou 2º nível.

As magias que você aprender no 8º, 14º e 20º nível

podem vir de qualquer escola de magia.

C

CONJURAÇÃO

D

E

C

CAVALIRO

A

RCANO

Nível

de

Guerrero

Truques

C

Conhecidos

Magias

C

Conhecidas

Espaços de Magia por Nível

1º

2º

3°

4°

3°

2

3

2

■t

■t

■t

4°

2

4

3

■t

■t

■t

5°

2

4

3

■t

■t

■t

6°

2

4

3

■t

■t

■t

7°

2

5

4

2

■t

■t

8°

2

6

4

2

■t

■t

9°

2

6

4

2

■t

■t

10°

3

7

4

3

■t

■t

11°

3

8

4

3

■t

■t

12°

3

8

4

3

■t

■t

13°

3

9

4

3

2

■t

14°

3

10

4

3

2

■t

15°

3

10

4

3

2

■t

16°

3

11

4

3

3

■t

17°

3

11

4

3

3

■t

18°

3

11

4

3

3

■t

19°

3

12

4

3

3

1

20°

3

13

4

3

3

1

Além disso, quando você adquirir um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você

conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias

de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaço de magia e deve ser uma magia de abjuração ou evocação, exceto as magias substituídas no

8º, 14º e 20º nível.

Habilidade de Conjuração

Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago

, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias.

Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência

para definir a CD dos testes de resistência para as magias

de mago que você conjura e quando você realiza uma

jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Inteligência

Mod

ificador de ataque de magia

= seu bônus de proficiência +

seu modificador de Inteligência

V

ÍNCULO COM

A

RMA

No 3º nível, você aprende um ritual que cria um vínculo

mágico entre você e uma arma. Você realiza esse ritual no curso de 1 hora, que pode ser realizada durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance ao

de correr do ritual, ao concluí-lo, você toca a arma e forja o

elo.

Uma vez que você tenha vinculado uma arma a você, você não pode ser desarmado dessa arma, a menos que você esteja já incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invocar essa arma com uma ação bônus, no seu turno, fazendo-a se teletransportar

instantaneamente para a sua mão.

Você pode ter até duas armas vinculadas, mas só pode invocar uma por vez com sua ação bônus. Se você quiser criar um elo com uma terceira arma, você deve quebrar o vínculo com uma das outras duas.

M

AGIA DE

G

UERRA

A partir do 7º nível, quando você usar sua ação para

conjurar um truque , vo cê po de re alizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

87

G
OLPE
M
ÍSTICO

No 10º ní ve l, vo cê apre nde como fazer com que os se us go lpes com arma pe ne trem a resistê ncia de uma criatura

às suas magias. Quando vo cê atingir uma criatura co m um ataque com arma, aq ue la criatura te rá de svantagem no próximo te ste de resistência que ela fizer contra uma

magia que vo cê co njurar ante s do final do s e u próximo

turno .

I
NVESTIDA
A
R CANA

No 15º ní ve l, vo cê ganha a capacida de de s e

te letranspo rtar até 9 metros para um espaço de so cupado

que vo cê po ssa ve r, quando vo cê usar se u Surto de Ação.

Vo cê po de s e te letranspo rtar antes ou de po is da ação

adicional.
M
AGIA DE
G
UER RA
A
PRIMOR ADA

A partir do 18º níve l, qua ndo vo cê usar sua ação para

conjurar uma magia, vo cê po de re alizar um ataque com

arma, com uma ação bônus.

M
ESTRE DE
B
ATALHA

Aqueles que emulam o arquétipo de M estre de Batalha

e mpregam técnicas marciais pas sadas de ge ração em ge ração . Para um M e stre de Batalha, o co mbate é um campo acadêmico, as ve ze s, incluindo assunto s além da

batalha, co mo fo rjaria e caligrafia

.
Ne m todo gue rreiro abso rve as lição s de histó ria, t e o ria e arte que s ão

refletidas no arquétipo de Me stre de Batalha, mas

aqueles que co nse gue m, tornam-se gue rreiros bem-suprido s de grande pe rícia e co nhe cimento .

SUPERIORIDADE EM COMBATE

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você aprende manobras que são abastecidas com dados

especiais chamados dados de superioridade.
Manobras

• Você aprende três manobras, à sua escolha

a seguir

• Muitas manobras aprimoram um ataque de várias

formas. Você só pode usar uma manobra por ataque. Você aprende duas manobras adicionais, à sua escolha, no 7º, 10º e 15º níveis. A cada vez que você

aprende uma nova manobra, você pode substituir uma

manobra conhecida por uma diferente.
Dados de Superioridade

• Você tem quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é

gas to quando você usa-o. Você recupera todos os dados de superioridade gas to quando terminar um descanso curto ou longo.

• Você adquire outro dado de superioridade no 7º nível e mais um no 15º nível.

Teste de Resistência

• Algumas das suas manobras exigem que o alvo realize um teste de resistência contra o

efeito da manobra. A CD do teste de resistência é

calculada a seguir:

CD para suas manobras

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha)

E

STUDIOSO DA

G

UERRA

No 3º nível, você ganha proficiência com um tipo de

performance de arte são, à sua escolha.

88

C

CONHEÇA SEU

I

NIMIGO

A partir do 7º nível, se você gastar, pelo menos, 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de

combate, vo cê pode apre nder certas info rmaçõ e s s o bre as
capacida de s de la comparadas as s uas . O M e stre co nta a
vo cê s e a criat ura é igual, supe rior o u infe rior a vo cê a

respe ito de duas das s e guintes características, à sua
e scolha:

Valor de Fo rça

Valor de De streza

Valor de Co nstituição

Classe de Armadura

Po nto s de Vida atuais

Níve l to tal de classe (se po ssuir)

Níve is da classe gue rreiro (se po ssuir)

S

UPER IORIDADE EM

C

OMBATE

A

PR IMOR ADA

No 10º ní ve l, se us dado s de s upe rioridade s e to rnam d10s.

No 18º ní ve l, eles se to rnam d12s.

I

MPLACÁVEL

No 15º ní ve l, quando vo cê ro lar iniciat iva e não tive r

ne nhum dado de s upe rioridade re stante, vo cê re cupe ra

um dado de s upe rioridade .

M

ANOBRAS

As mano bras s ão apre se ntadas em orde m alfabética.

A parar

. Quando outra criatura causar dano a vo cê
com um ataque co rpo-a-corpo , vo cê po de usar sua reação e

gas tar um dado de s upe rioridade para reduzir o dano pe lo
número rolado no dado de s upe rioridade + se u
modificado r de De streza.

A taque Ameaçador

. Quando vo cê atingir uma
criatura co m um ataque com arma, vo cê po de gastar um

dado de s upe rioridade para te ntar amedrontar o alvo.

Vo cê adiciona se u dado de s upe rioridade a jogada de dano
do ataque e o alvo de ve re alizar um te ste de re sistê ncia de
Sabedo ria. Se falhar, e le ficará com me do de vo cê até o
final do s e u próximo turno .

A taque de E ncontrão

. Quando vo cê atingir uma
criatura co m um ataque com arma, vo cê po de gastar um
da

do de s upe rioridade para te ntar empurrar o alvo para
trás. Vo cê adiciona se u dado de s upe rioridade a jogada de

dano do ataque e, s e o alvo fo r Grande ou meno r, e le de ve

realizar um te ste de resistência de Fo rça. Se falhar, você

e mpurra o alvo para at é 4,5 metros de vo cê.

A taque de Finta

.
Vo cê po de gas tar um dado de supe rioridade e usar uma ação bônus, no s e u turno , para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metro de vo cê co mo alvo. Você te m vantage m na sua pró xima jo gada de

ataque co ntra essa criatura, nesse turno. Se o ataque

atingir, vo cê adiciona se u dado de s upe rioridade ao dano

do ataque.

A taque de Manobra

.
Quando vo cê atingir uma criatura co m um ataque com arma, vo cê po de gastar um dado de s upe rioridade para te ntar mano brar um de s e us companhe iros para uma posição mais vantajosa. Vo cê

adiciona se u dado de s upe rio ridade a jogada de dano do

ataque e esco lhe uma criatura amigáve l que po ssa ve r ou

o uvir vo cê. Aquela criatura po de usar sua reação para se move r até metade do s e u deslocamento , se m provo car ataques de opo rtunidade do alvo do s e u ataque.

A taque de P recisão

.
Quando vo cê re alizar uma jo gada de ataque com arma contra uma criatura, vo cê

po de gas tar um dado de s upe rioridade para adicio ná-lo

a
jo gada. Você po de usar e ssa mano bra antes ou de po is de realizar a jo gada de ataque, mas de ve usá-la

antes de
qualquer e fe ito do ataque se r aplicado.

A taque Desarmante

.
Quando vo cê atingir uma criatura co m um ataque com arma, vo cê po de gastar um dado de s upe rioridade para te ntar de sarmar o alvo, fo rçando-o a derrubar um ite m, à sua escolha, que ele e ste ja empunhando . Você adiciona o dado de supe rioridade a jogada de dano do ataque e o alvo de ve realizar um te ste de resistência de Fo rça. Se fracassar,

e le de rrubará o obje to e scolhido. O obje to cai ao s pé s dele.

A taque Estendido

.
Quando vo cê atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, vo cê po de gastar

um dado de s upe rioridade para aume ntar o alcance do se u ataque em 1,5 metro. Se vo cê atingir, vo cê adiciona o se u dado de s upe rioridade ao dano causado pelo ataque.

A taque Provocante

.
Quando vo cê atingir uma criatura co m um ataque com arma, vo cê po de gastar um

dado de s upe rioridade para te ntar incitar a alvo a at acar

vo cê. Vo cê adiciona se u dado de supe rioridade a jogada de dano do ataque e o alvo de ve re alizar um teste de resistê ncia de Sabedo ria. Se falhar, o alvo te rá

de svantage m em todas as jo gadas de ataque co ntra alvos diferente s de vo cê, até o fim do s e u próximo turno .
Ataque Trespassante

Quando vo cê atingir uma criatura co m um ataque corpo-a-corpo co m arma, vo cê

po de gas tar um dado de supe rioridade para te ntar causar dano a outra criatura co m o mesmo ataque. Es colha uma

criatura a 1,5 metro do alvo original e que este ja no se u alcance. Se a jogada de ataque original atingiria a se gunda criatura, ela so fre dano igual ao número ro lado

no dado de supe rioridade . O dano é do mesmo tipo que o causado pe lo ataque original.
Contra-A tacar

Quando uma criat ura atacar vo cê com um ataque co rpo-a-corpo e errar, vo cê po de usar sua

reação e gas tar um dado de supe rioridade para realizar um ataque co rpo-a-corpo com arma contra essa criatura.

Se vo cê atingir, vo cê adiciona se u dado de supe rioridade a jo gada de dano do ataque.
Derrubar

Quando vo cê atingir uma criat ura co m um ataque com arma, vo cê po de gas tar um dado de

supe rioridade para te ntar de rruar o alvo no chão. Você adiciona se u dado de supe rio ridade a jogada de dano do ataque e, s e o alvo fo r Grande ou meno r, e le de ve re alizar um teste de re sistê ncia de Fo rça. Se falhar, o alvo ficará caído no chão.
Golpe Distrativo

Quando vo cê atingir uma criatura com um ataque com arma, vo cê po de gas tar um dado de

supe rioridade para te ntar distrair a criat ura, abrindo

uma brecha para u m de s e us aliado s. Você adiciona se u dado de supe rioridade a jogada de dano do ataque. A próxima jo gada de ataque realizada contra o alvo po r uma

criatura diferente de vo cê, te m vantage m, se o ataque fo r realizado antes do co meço do s e u próximo turno .
Golpe d o Comanda nte

Quando vo cê re aliza a ação de Ataque, no s e u turno , vo cê po de de sistir de um do s

se us ataques e usar uma ação bônus para direcionar o ataque de um do s s e us co mpanhe iros. Quando vo cê faz

isso , e escolha uma criat ura amigáve l que po ssa ve r o u o uir vo cê e gas te um dado de supe rioridade . Es sa

criatura pode, imediatamente, usar sua reação para realizar um ataque com arma, adicionando seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque.
Inspirar

No seu turno, você pode usar uma ação bônus e gastar um dado de superioridade para reforçar a

definição dos seus companheiros. Quando o fizer, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir

você. Essa criatura ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a sua rolagem de dado de superioridade + seu modificador de Carisma.
Passo Evasivo

Quando você se mover, você pode gastar um dado de superioridade, rolar o dado e adicionar o número rolado à sua CA até você terminar seu

deslocamento.

89

L
ADINO

Sinalizando para seus companheiros espiares, uma halfling esgueira-se à frente pelo corredor da masmorra.

Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas

e abre a fechadura em um piscar de olhos. Ela então desaparece nas sombras, ao mesmo tempo em que seu companheiro seguinte se move para abrir a porta com

um chute.
Uma humana espiares nas sombras de um beco, enquanto seu cúmplice se prepara para a parte de dentro

da emboscada. Quando seu alvo, um notório traficante de escravos, passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos vem investigar e a lâmina da

espiares corta sua garganta antes mesmo de ele se render

de emitir qualquer som.
Disfarçando uma risadinha, uma gnom agita seu dedo e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. No momento seguinte, as chaves estão em suas mãos, a porta da cela está aberta e ela e seus

companheiros estão livres para escapar.
Ladinos contam com sua perícia, furtividade e sua vulnerabilidade de seus inimigos para obter vantagem

em qualquer situação. Eles possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando destreza e

versatilidade, a chave de qualquer grupo aventureiro de sucesso.
P

ERÍCIA

E

P

RECISÃO

Ladinos de dicam muito de seus recursos para se tornarem mestres em várias perícias, bem como

aprender a usar habilidades em combate, adquirindo

uma vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e trapaça, e enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los nas

masmorras, como escalada, encontrar e desarmar

armadilhas, e abrir fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso, bem naquele lugar que mais machuca, do que de arrubar um oponente com uma série de ataques. Ladinos

possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo, e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas outras habilidades.

V

IVENDO

ÀS

S

OMBRAS

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos.

A

maioria deles vive o pior e mais reótipo da classe, levando a

vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, esses canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos opera independentemente, mas às vezes

recrutam aprendizes para ajudá-los em seus golpes e

90

OL

AD

IN

O

B

ôn

sd

e

A

ta

qu

e

N

ív

el Proficiência Furtivo C

aract

erí

st

i

ca

s

1 °
+2 1
d6
2 °
+2 1
d6
3 °
+2 2
d6
4 °
+2 2
d6
5 °
+3 3
d6
6 °
+3 3
d6
E
sp
e
ci
al
iz
aç
ã o , A
ta
q
ue
F
ur
tivo
,
Gír i
a
d
e
L a
drão
Aç
ão
Ar d
il
o s a
Ar qu ét
ip
o
d
e
L a
din
o
l
ncr
e
me
n
to
n
o
V
alo
r d
e

Ha
bil
id a
de
E
s quiva
So b r e
na
tu
ral
E
sp
e
ci
al
iz
ação
7 °
+3 4
d6
8 °
+3 4
d6
9 °
+4 5
d6
10
°
+4 5
d6
11
°
+4 6
d6
12
°
+4 6
d6
13
°
+5 7
d6
Evasão
I
ncr
e
me
n
to
n
o
V
alo
r d
e
Ha
bil
id a
de
Cara
ct
er
ís
t

ic
a
d
e
A
rq
u ét
ip
o
de
L a
din
o
I
ncr
e
me
n
to
n
o
V
alo
r d
e
Ha
bil
id a
de
Tal
en
to
Co n
fiáve
I
I
ncr
e
me
n
to
n o
Valo
r d
e
Ha
bil
id a
de
Cara
ct
er
ís
t
ic
a
d
e
A
rq
u ét
ip
o
de

L a
din
o
14
°
+5
7
d6
Se
n t
id
o
Ceg
o
15
°
+5 8
d6
16
°
+5 8
d6
17
°
+6 9
d6
18
°
+6 9
d6
19
°
+6
10
d6
20
°
+6
10
d6
Me
nte
E
sc
o r
reg
a
di
a
l
ncr
e
me
n
to
n
o
V
alo
r d
e
Ha
bil
id a

de
Cara
ct
er
ís
t
ic
a
d
e
A
rq
u ét
ip
o
de
L a
din
o
E
lus ivo
Incr
e
me
n
to
n
o
V
alo
r d
e
Ha
bil
id a
de
Go
lpe de
So r te
a
ss
al
t o
s.
Um
a pe
qu
ena
pa
r
ce la
dos
ladi
nos vive
hon
e st
am
en
te
co
mo c
hav
e ir
o

s,
in
v
e sti
gad
o res
ou
exterm
ina
d
o res, o
qu
e pode
se r
um
trabal
ho p
e ri
g
o so
em
um m
und
o
qu
e
rato s
a
tro z
es Æ e homens-
rato
Æ
a
sso
mbram
os esgotos.
Como
av
ent u
re ir
o
s,
os
ladi
nos pe
nd
em
p
ara
amb
os
o s
lado s
da le
i.
Al
gun
s são
crimi
nosos
cal
e
jad
os

que
d
e ci
d
iram
p
ro c
u
rar s
ua fort
un
a em montesde
te so
u
ro s,
e
nquan
to
ou
tro s
le
va
m
um
a v
ida
de a vent u
ra
pa
ra e sca
pa
r
da le
i.
Al
gun
s a
pr
e
nderam
e
ap
erf
e iç
o
aram
su
as
p
e rícias
com
o p
ro
p
ó sito
e
xp
lícito
de
se
in
f
iltrar
em

ru
ínas
antiga
s
e
cri
pt as e
sco
nd
idas
na
bu
sca
de
te so
u
ro s.
C
RIANDO UM
L
AD
IN O
Co
nf
orme v
o cê
cria o
se u l
ad
ino , co
n
side re
a re
lação
do
se u
p
e rso
nag
em
com
a le
i.
Vo
cê
t em
um pa
ss
ad
o Æ
o u
p
re se
n
te
Æ
cri
minoso? E
stá
fug
i
nd
o da le
i

ou da fú
ria
do
m
e stre
de sua
gu
ilda
de
ladrão e s?
Ou v
o cê
deix
ou
sua
gu
ilda
em
b u
sca
de
mai
s
risco s
e
mai
ores
re co
mpensa
s?
É
a
ambiçã
o
qu
e o d
ir
e
ci
ona em
suas
av
ent u
ras
ou
alg
um
ou
tro
d
e se
jo
ou
ide
al?
Qu
al fo i o
ga
tilho
qu
e
tir
ou v
o cê

de sua v
ida
p
re
g
re ss
a
? Foi
um
g
ran
de
go lpe
ou
um
ro
ubo
te rri
v
elm e
n
te
e
rra
do
qu
e fe
z
v
o cêre
aval
ia
r s
ua
carre ira?
T
alv
e z
v
o cê
te
ve
so
r
te
em um ro
ub
o bem su
ce
d
ido
e
co
n
se
gu
iu
d
in
h
e iro
s
uf
ici

en
te
para
e
sca
pa
r da sua vida
mi
se rá
v
el. Será
qu
e a sede p
e la
e
stra
da f
inalme
n
te
c
ham
ou
v
o cê
para
lo n
ge de
se u lar?
Talv
ez você
en
co
n
tro u
-
se
s
ubi
t
am
en
te
se
parad
o de sua fa m
ília
ou
men
to r, e
p
re ciso u
en
co
n
tr
a
r
um
a nova forma
de
su
ste
n

to .
Ou t
alv
ez
te
nh
a fe
ito
um novo
amig
o Æ ou
tro
me
mbr
o de seu gr
up
o de a
ve
nt u
re ir
os Æ
qu
e o
mo
stro u
no
va
s p
o ssibilida
des de
gan
ha
r
a v
id
a e emp
re
ga
r se
u
s
t
al
entos
par
ticulare s.
C
O
NS
T
RU
Ç
ÃO
R
ÁPI
DA
V
o cê
pode
faz
e
r
um
la

d
ino
r
ap
ida
men
te
ao
se
gu
ir
e
st
as s
ug
es
tõ
e
s.
Pr
ime
ir
o
, co l
o
qu
e s
eu
val
o
r
de
habili
dad
e
mai
s
al
t o em Destreza.
Depois
, faça
In
te ligê
n
cia
s
eu
se
gund
o
mai
s
al
to
se
qui
se r
se so
br
ess
ai
r em
Inv
e sti

gaçã
o
ou
p
lane
ja
adquiri
r o
arqu
é tipo
de
Tr
a
pac
e
iro
Arcan
o
.
E
sco lha
Cari
s
ma
, no ent
ant
o
, se
p
lane
ja
e
nfa
tizar
e
ng
a
naçã
o e
int
e
ração
so cial.
Se
gund
o ,
e
sco lha o
ant
e
ce
dente
charla
t ão.
C
AR
AC
TERÍST
ICA S
DE
C
LA
S
SE

Como
um
ladi
n
o ,
v
o cê
ad
quire
as
se
gu
int
e
s
caract
e
rísticas
de
cla
sse.
P
ONTOS DE
V
I
DA
Dado de
Vida:
1d
8 p
o r
n
ível
de
ladi
no
Po
ntos
de
Vida
no 1º
Ní
ve
l:
8 +
se u
mod
ifica
d
or
de
Con
stit
u
ição
Po
ntos
de
Vida
nos
Ní
veis S
eg
ui

ntes :
1d
8
(ou
5)+
seu
mod
ifica
dor de Con
stit
u
ição
p
o r
nív
e l
de
ladi
no
ap
ós o
1 °
P
R
OF I
C
IÊ
N
C IA
S
Ar m
a
dur
a
s :
Ar
ma
d
uras
leves
Ar m
a
s :
Arma
s
sim
ple
s,
be
st
as de
mã
o ,
es
pada
s lo
nga
s,
ra
pie
ira
s
,
es

pada
s cu
rtas
Fe
rr
ame
nta
s:
Fe rra
ment as de
ladrão
Te
stes
de
Re
sistê
ncia
:
Destreza,
In
te ligê
n
cia
Pe
rí c
i a
s :
E
scolha
quatr
o
de
n
tre
Acr
o
baci
a,
A
tl
e
ti
sm
o ,
Atuaçã
o
,
En
ga
naçã
o
,
Fu
rti
v
ida
d
e ,
In
timi
daçã
o
,
In

t u
içã
o, Inv
e sti
gaçã
o,
Pe rce
p
ção, Pers
ua
são e
Prestidig
it
ação

91

E QUIPAMENTO

Vo cê co meça co m o se guinte equipamento , alé m do
e quipamento co ncedido pe lo s e u antecede nte :

(
a
) uma ra pieira ou (
b
) uma espada longa
(
a
) um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou (
b
)
uma
e spada curta
(
a
) um pacote de assalt ante ou (
b
) um paco te de
ave ntureiro ou (
c
) um paco t e de explorado r
Armadura de co uro, duas adagas e fe rrame ntas de
ladrão

E SPECIALIZAÇÃO

No 1º níve l, você escolhe duas de s uas pe rícias que se ja

proficiente , ou uma perícia que s e ja pro ficiente e

fe rrame ntas de ladrão. Se u bônus de proficiência é
do brado em qualque r teste de habilidade que fizer com
e las.

No 6º níve l, você po de escolhe r o utras duas de s uas
proficiências (e m pe rícias ou fe rrame ntas de ladrão) para

ganhar e sse bene fício.

A TAQUE

F URTIVO

A partir do 1º níve l, você s abe co mo atacar s utilme nte
e
e xplorar a distração de s e us inimigo s. Uma ve z po r turno ,

vo cê po de adicionar 1d6 nas jo gadas de dano contra qualquer criatura que acertar, de sde que te nha vantagem na s jo gadas de ataque. O ataque de ve s e r com uma arma de acuidade o u à distância. Vo cê não precis a te r vantagem nas jo gadas de ataque se outro inimigo do s e u alvo esteve r a 1,5 metro de

distância dele, de sde que este inimigo não este ja incapacitado e vo cê não te nha desvantagem nas jo gadas de ataque. A quantida de de dano extra aume nta confo rme vo cê ganha níve is nessa classe , co mo mostrado na coluna

Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

G
ÍR IA DE
L
ADRÃO

Durante s e u treiname nto vo cê apre nde u as gírias de

ladrão, um misto de diale to , jargão e có digo s s e cretos que

pe rmite m vo cê pas sar mensage ns s e cretas durante uma

conve rsa aparente mente normal. Somente outra criatura que co nhe ça essas gírias de ladrão ente nde as mensage ns. Le va-se quatro ve ze s mais te mpo para transmitir e ssa

mensagem do que falar a m e sma ide ia claramente . Além disso , vo cê ente nde um co njunto de s inais se creto s e símbo los usado s para transmitir me nsage ns

curtas e s implis, co mo s aber se uma área é pe rigo sa ou se é te rritório de uma guilda de ladrõe s, se o saque está próximo, s e as pe sso as na área são alvos fáce is ou até mesmo indicar lugares s e guros para ladinos s e

e sconde rem.

A
ÇÃO
A
RDILO SA

A partir do 2º níve l, se u pe nsamento rápido e agilidade

faz vo cê s e move r e agir rapidame nte . Você po de usar

uma ação bônus durante cada um de s e us turno s em combate. Es ta ação po de ser usada so mente para Disparada, De se ngajar ou Esconde r.

A
RQUÉTIPO DE
L
ADINO

No 3º níve l, você escolhe um arqué tipo que s e esfo rçará para se equiparar atravé s de exe rcício s de suas habilidade s de ladino : As sas sino, Ladrão ou Trapace iro Arcano , to dos de talhados no final da descrição da classe .

Sua escolha garante a vo cê caracterís ticas no 3º níve l e de

no 9º, 13º e 17º nível.

I

INCREMENTO

V

VALOR DE

H

ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 10º, 12º

,

16º

e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, e mais 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, e mais 1. Como

padrão, você não pode elevar um valor de habilidade

acima de 20 com essa característica.

E

ESQUIVA

S

SOBRENATURAL

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

E

VASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se rapidamente de certos efeitos em área, como o sopros flamejante de um

dragão vermelho ou uma magia

temporária de gelo.

.

Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de

resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você

não sofre dano algum se passar, e somente metade do

dano se falhar.

T

ALENTO

C

CONFÍVEL

No 11º nível, você refinou suas percepções beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade

no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você

trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

S

SENTIDO

C

EG

O

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente

da localização de qualquer criatura escondida ou invisível

a até 3 metros de você.

M

ENTE

E

SCORREGADIA

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade,

adquirindo proficiência nos testes de resistência de

Sabedoria.

E

LUSIVO

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que

raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma

joada de ataque te m vantagem contra você, desde que
você não esteja incapacitado.

92

G

O

LPE

DE

S

ORTE

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter
sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um
ataque se u falhar contra um alvo ao se u alcance, você
pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar
em um teste qualquer, você pode tratar a joada de

mesmo teste como 20 natural.

Uma vez que você use essa característica, você não
pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou

longo.

A

R QUÉ TIPOS DE

L

ADINO

Ladinos possuem muitas características em comum,
incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias,
na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus

reflexos cada vez mais rápidos. Mas, diferentes ladinos
orientam seus talentos em direções variadas,
persoificadas pelos vários arquétipos
de

ladino. Se u

arquétipo escolhido reflete o seu foco

não

necessariamente a indicação de sua profissão, mas a
descrição de suas técnicas preferidas.

A

SSASSINO

Você foca seu treinamento na macabra arte da morte.

Aqueles que de votam-se a esse arquétipo são diversos:

assassinos de aluguel, espiões, caçadores de recompensa
e, até mesmo, padres especialmente treinados em

eliminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio,
veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes
com eficiência mortal.

P

ROFICIÊNCIA

A DACIONAL

Quando vo cê escolhe esse arqué tipo, no 3º níve l, você ganha proficiência com kit de disfarce e kit de ve ne no s.

A SSASSINAR

A partir do 3º níve l, vo cê fica mais mortal quando pe ga se us opo ne ntes de spreve nidos. Você te m vantage m nas jo gadas de ataque co ntra qualquer criatura que ainda não

te nha chegado ao turno de la no co mbate. Além disso ,

qualquer ataque que vo cê fizer contra essa criatura que e stá surpresa, se rá um ataque crítico.

E SPECIALIZAÇÃO EM I NFILTR AÇÃO

A partir do 9º níve l, vo cê pode infalive lmente , criar identidade s falsas para si mesmo. Você de ve gas tar s ete

dias e 25 po para estabelecer o histó rico , profissão e filiação e s para uma identida de . Você não po de estabe lece r uma ide ntida de que pe rtença a algué m. Por e xe mplo, vo cê

de ve ria adquirir roupas apro priadas , cartas de introdução

e um ce rtificado, aparente mente oficial, para estabelecer-

se co mo um membro da casa de co mércio de uma cidade

remota, assim, vo cê po de ria introduzir-se na companhia de outros co merciantes abastado s.

Po ste riorme nte , se vo cê adotar a nova identida de co mo disfarce, outras criaturas acre ditarão que vo cê é aquela pe sso a, até te rem algum mo tivo obvio para pensare m o

contrário.

I MPOSTOR

No 13º ní ve l, vo cê adquire a habilidade de imitar a fala, e scrita e co mpo rtamento de outra pe sso a, infalive lmente . Vo cê de ve gas tar pe lo menos três horas e estudando esses três co mpo ne nte s do co mpo rtamento de uma pesso a, o uvindo s ua articulação , examinando s ua escrita e o bs e rvando s e us mane irismos.

Seu ardil é impe rceptíve l para um obs e rvado r casual.

Se uma criatura de sconfiad a suspe itar que algo está e rrado , vo cê te m vantage m e m qualque r teste de Carisma (Enganação) que vo cê fizer para evitar s e r de te ctado .

G OLPE L ETAL

No 17º ní ve l, vo cê s e to rna um me stre da morte instantânea. Quando vo cê atacar e atingir uma criatura

que este ja surpresa, ela deve re alizar um te ste de

resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Deuses + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, o bardo do seu ataque contra a criatura.

L

ADRÃO

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequeno itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente se guem esse arquétipo,

mas também aqueles ladinos que preferem se ver como

caçadores de tesouros profissionais, exploradores de

masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua

agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

M

ÃOS

R

ÁPIDAS

A partir do 3º nível, você pode usar sua ação bônus concedida pela Ação Artilosa para fazer um teste de Deuses (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma

fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

A

NDARILHO DE

T

ELHADOS

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o

alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Deuses.

F

URTIVIDADE

S

UPREMA

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Deuses (Furtividade) se você não mover-se mais do que

a metade de seu deslocamento em um turno.

U

SAR

I

NSTRUMENTO

M

ÁGICO

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a

magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem

mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os

requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer

item mágico.

R

EFLEXOS DE

L

ADRÃO

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua

iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

T

RAPACEIRO

A

RCANO

Alguns ladinos aprimoram suas habilidades de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques

de encantamento e ilusão. Esses ladinos incluem não

so mente bate do res de carteira e assaltantes, mas também

93

trapaceiros, enganadores e um número significativo de aventureiros.

C

ONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 3º nível, você adquire a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as

regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de

magias de mago.

Truques

.

Você aprende três truques

:

mãos mágicas

e

o outros dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional

l,

à sua

escolha, no 10º nível.

Espaços de Magia

.

A tabela Conjuração de

Trapaceiro Arcano mostra quanto espaço de magia de

1º nível e superiores você possui disponível para

conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar um espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos

quando vo cê completa um de scanso longo .
Po r e xe mplo, s e vo cê quise r conjurar a magia de 1º
níve l
enfeitiçar pes soa
e vo cê tive r um espaço de magia de
1º ní ve l e um de 2º ní ve l dispo níve is, vo cê po de rá co njurar
enfeitiçar pessoa
usando qu alque r do s do is espaço s.
Magias Conhecidas de 1º Nível e Superiores

.
Vo cê
conhe ce três magias de 1º níve l, à sua escolha, as quais
duas de las vo cê de ve escolhe r
da
s magias de
e ncantamento e ilusão da lista de magias de mago.
A coluna Magias Co nhe cidas na tabe la Co njuração do
Trapace iro Arcano mostra quando vo cê apre nde mais

magias de ma go , de 1º ní ve l ou s upe rior. Cada uma
de ssas magias de ve s e r uma magia de encantamento ou
ilusão, à sua escolha

,
de um níve l a que vo cê te nha
ace sso , co mo mostrado na tabela. Po r e xe mplo, quando

vo cê alcança o 7º ní vel da clas se , vo cê po de apre nde r uma
no va magia de 1º ou 2º ní ve l.

As magias que vo cê apre nde no 8º, 14º e 20º níve l
po de m vir de qualquer e scola de magia.

Além disso , quando vo cê adquire um ní ve l nessa
classe , vo cê po de escolher uma magia de

ma
go

que vo cê
conhe ça e s ubs tituí-la por outra magia da lista de magias

de mago, que também de ve se r de um níve l ao qual vo cê
te nha espaço s de magia e de ve s e r uma magia de

e ncantamento ou ilusão, exceto as magias s ubs tituídas no

8º, 14º e 20º ní ve l.

C
ONJUR
A ÇÃ O

D
E

T
RA PA CEIR
O
A
RCA NO

Níve l

de
L adino

Tr uque s

C
onhecid os

M ag ias
C
onhe cidas

E spaços de M ag ia por Níve l

1°

2°

3°

4°

3°

3

3

2

■t

■t

■t

4°

3

4

3

■t

■t

■t

5°

3

4

3

■t

■t

■t

6°

3

4

3

■t

■t

■t

7°

3

5

4

2

■t

■t

8°

3

6

4

2

■t

■t

9°

3

6

4

2

■t

■t

10°

4

7

4

3

■t

■t

11°

4

8

4

3

■t

■t

12°

4

8

4

3

■t

■t

13°

4

9

4

3

2

■t

14°

4

10

4

3

2

■t

15°

4

10

4

3

2

■t

16°

4

11

4

3

3

■t

17°

4

11

4

3

3

■t

18°

4

11

4

3

3

■t

19°

4

12

4

3

3

1

20°

4

13

4

3

3

1

Habilidade de Conjuração

Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias

de mago que você conjura e quando você realiza uma

jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia

= seu bônus de proficiência +

seu modificador de Inteligência

M

ÃOS

M

ÃG

ICAS

M

ALABAR ISTAS

A partir do 3º nível, quando você conjurar mãos mágicas,

você pode fazer a mão especial ficar invisível e pode realizar as seguintes tarefas adicionais:

Você pode guardar um objeto que a mão estiver segurando em um recipiente, veículo ou carregado por outra criatura.

Você pode recuperar um objeto guardado em um recipiente, veículo ou carregado por outra criatura.

Você pode usar ferramentas de ladrão para abrir

fechaduras ou de sarmar armadilhas à distância.

Você pode realizar qualquer dessas tarefas sem sucesso no teste por uma criatura se for bem sucedido num teste de

Destreza (Prestidigitação) resistido por um teste de

Sabedoria (Percepção) da criatura.

Além disso, você pode usar a ação bônus concedida por sua Ação Ardisosa para controlar a mão.

E
MBOSCADA
M
ÁGICA

A partir do 9º nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia nela, a criatura terá

desvantagem em qualquer teste de resistência que ela fizer contra a magia nesse turno.

T
RAPACEIRO
V
ERSÁTIL

No 13º nível, você ganha a habilidade de distrair alvos com suas mãos mágicas. Com uma ação bônus, nesse turno, você pode designar uma criatura a até 1,5 metro da

mão espectral criada por essa magia. Fazer isso, lhe concede vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do turno.

L
ADRÃO DE
M
AGIA

No 17º nível, você ganha a habilidade de, magicamente, roubar o conhecimento de como conjurar uma magia de outro conjurador. Imediatamente depois de uma criatura conjurar uma magia que tenha você como alvo ou incluir você na sua área de efeito, você pode usar sua reação para forçar a

criatura a realizar um teste de resistência com o modificador de habilidade de conjuração de le. A CD é igual a CD das suas magias. Numa falha, você ignora o efeito da magia sobre você e rouba o conhecimento da

magia, se ela for de, pelo menos, 1º nível e de um nível

que você possa conjurar (não precisa ser uma magia de

mago). Nas próximas 8 horas, você conhece a magia e

pode conjurá-la

usando seus espaços de magia. A criatura não pode conjurar a magia até que 8 horas tenham se

passado.

Uma vez que você tenha usado essa característica, você não pode usá-la novamente até ter terminado um

descanso longo.

94

M
AGO

Vestida com uma túnica prata que desce até o peito,

uma elfa fecha os olhos para distanciar-se das
distrações do campo de batalha e então a o seu canto
se renova. De do seu se agitam à sua frente, ela completa sua

magia e lança uma pequena centelha de fogo em direção

dos inimigos, explodindo em chamas o incêndio que
engloba os soldados.

Verificando mais de uma vez o seu trabalho, um
humano inscreve um círculo mágico com giz no chão de
pedra, então espalha pó de ferro ao longo de cada linha e

curvas graciosas. Quando o círculo está
completo, e ele

murmura um longo encantamento. Um buraco se abre no

espaço dentro do círculo, trazendo um cheiro de enxofre
de outro plano bem distante.

Agachado no chão em um cruzamento da masmorra,
um pequeno gurgulho punhado de pequenos ossos com
símbolos místicos escritos, murmurando algumas

palavras de poder sobre eles. Ele fecha os olhos para

receber as visões mais claramente, acena com a cabeça
lentamente, então abre os olhos e aponta para baixo,
indicando a passagem à sua esquerda.

Os magos são usuários de magia soberanos, unidos
e
de finidos como uma classe pelas magias que conjuram.

Usufruindo de uma trama sutil de magia que permeia o

cosmos, os magos conjuram magias explosivas de fogo,
arcos de relâmpago, enganos sutis e controle de mentes
de

força bruta. Sua magia invoca monstros de outros
planos de existência, vislumbra o futuro ou transforma

inimigos mortos em zumbis. Suas magias mais poderosas

podem transformar uma substância em outra, evocar

meteoros que caem do céu ou abrir portais para outros
mundos.

E
STUDIOSOS DO

A
RCANISMO

Selvagem e enigmático, variado nas formas e funções,
o

poder da magia atrai estudiosos que buscam desminar
seus mistérios. Alguns aspiram ser como deuses,
moldando a realidade à sua vontade. Embora, conjurar
uma magia básica requiera meramente a pronúncia de
algumas palavras estranhas, gestos fugazes, e às vezes

um punhado ou um grupo de materiais exóticos, e seus
materiais mal de no tempo e experiência alcançada após anos
de aprendizagem e incontáveis horas de estudo.

Magos vivem e

mo
rrem po r suas magias. To do o resto
é s e cundário. Eles apre nde m no vas magias à medida que

e les e xpe rimentam e crescem em expe riência. T ambém
po de m aprende r magias de o utros mago s, de to mos
antigos ou escrituras, e de criaturas anciãs (como as
fadas) que s ão imersas em magia.

95

O

M
AGO

Níve l

Bônusde
Proficiência

Características

Tr uque s
C onhe cid os

■t■t■t

E spaç os de M ag ia por Níve l

■t■t■t

1°

2°

3°

4°

5°

6°

7°

8°

9°

1°

+2

Co njuraçã o , R ec uperaçã o Arcana

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

2°

+2

T radiç ão Arcana

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

3°

+2

■t

3

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

4°

+2

Incremento no Valor de Habilidade

4

4

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

5°

+3

■t

4

4

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

6°

+3

Característica
de

Tradição Arcana

4

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

7°

+3

■t

4

4

3

3

1

■t

■t

■t

■t

■t

8°

+3

Inc remento no V alo r de H abili da de

4

4

3

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

9°

+4

■t

4

4

3

3

3

1

■t

■t

■t

■t

10°

+4

Carac terístic a
de

T radiç ão Arcana

5

4

3

3

3

2

■t

■t

■t

■t

11°

+4

■t

5

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

12°

+4

Incremento no Valor de Habilidade

5

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

13°

+5

■t

5

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

14°

+5

Carac terístic a
d
e

T radiç ão Arcana

5

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

15°

+5

■t

5

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

16°

+5

Incremento no Valor de Habilidade

5

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

17°

+6

■t

5

4

3

3

3

2

1

1

1

1

18°

+6

Dominar Magia

5

4

3

3

3

3

1

1

1

1

19°

+6

Incremento no Valor de Habilidade

5

4

3

3

3

3

2

1

1

1

20°

+6

Assinatura

Mágica

5

4

3

3

3

3

2

2

1

1

O F
ASCÍNIO DO
C

ONHECIMENT O

O dia a dia de um mago não é nada comum. O mais próximo de uma vida normal que um mago pode

conseguir é ser um sábio ou professor em uma biblioteca

ou universidade, ensinando aos outros os segredos do

multiverso. Outros magos vendem seus serviços como

videntes, trabalham com as forças militares, ou buscam uma vida de crimes ou de minação.

Mas o fascínio pelo conhecimento e poder atrai até mesmo os magos mais reservados para longe da segurança de seus laboratórios e bibliotecas, e os envia

para ruínas e cidades perdidas. A maioria deles acredita

que os magos de civilizações antigas conheciam segredos que se perderam pelas eras. Descobrir esses segredos pode abrir caminhos para um poder maior do que

qualquer magia conhecida na presente época.

C
CRIANDO UM
M
AGO

Criar um personagem mago requer uma história com pelo

menos um evento extraordinário. Como foi o seu primeiro

contato com a magia? Como você descobriu que tinha a

aptidão para isso? Você tem um talento natural ou

estudou muito e praticou incessantemente? Você

encontrou alguma criatura mágica ou um tomo muito antigo que ensinou a você o básico da magia?

O que tirou você de uma vida de estudos? Seu primeiro contato com o conhecimento mágico o deixou satisfeito e pronto para mais? Você obteve uma informação de uma fonte secreta

de conhecimento, inacessível a outros magos? Talvez você esteja simplesmente ansioso para testar suas habilidades com magia recém-descobertas frente aos perigos.

C
CONSTRUÇÃO

R
RÁPIDA

Você pode construir um mago rapidamente ao seguir

e stas sugere stões. Primeiro, coloque-se o valor de habilidade mais alto em Inteligência, se guidado por Constituição ou Destreza. Se

voce planeja se unir a Escola de Encantamento, faça com que Carisma seja seu próximo melhor valor. Segundo,

escolha o antecedeente sábio. Terceiro, e escolha os truques luz

e
raio de gelo
, além de adicionar as seguintes magias
de 1º nível ao seu grimório:
armadura arcana, enfeitiçar
pessoas, mãos flamejantes
,
mísseis mágicos, queda
suave

e
sono

.
C
CARACTERÍSTICAS DE
C
LASS E
Como um mago, voce adquire as seguintes características
de classe.
P
PONTOS DE

V
VIDA

Dado de Vida:
1d6 por nível de mago
Pontos de Vida no 1º Nível:
6 + seu modificador de
Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d
6 (ou 4) + seu
modificador de Constituição por nível de mago após o
1º

P
PROFICIÊNCIAS

Armaduras :
Nenhuma
Armas :
Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
Ferramentas :
Nenhuma
Testes de Resistência:
Inteligência, Sabedoria
Perícias :
Escolha duas dentre Arcanismo, História,
Intuição, Invocação, Medicina e Religião
E
EQUIPAMENTO

Vo cê co meça co m o se guinte equipamento , alé m do
e quipamento co ncedido pe lo s e u antecede nte :

(
a
) um bordão o u (
b
)
uma adaga
(
a
) uma bo lsa de co mpo ne nt e s ou (
b
) um fo co arcano
(
a
) um pacote de estudioso o u (
b
) um paco te de
e xplorado r
Um grimório

96

C ONJURAÇÃO

Co mo um estudante da magia arcana, vo cê po ssui um
livro de magias (o u grimório) que re ve la os primeiros
vislumbre s de s e u ve rdade iro po de r. Co nsulte o capítulo
10 para as re gras ge rais s o bre co njuração de ma gias e o

capítulo 11 para confe rir a l ista de magias de mago .

T RUQUES

A partir do 1º níve l, você co nhe ce três truques à sua
e scolha da lista de magias de mago . Você apre nde truque s
adicionais co nfo rme avança de níve l, como mostra a

coluna Truques Co nhe cido s na tabe la O Mago .

G RIMÓRIO

No 1º níve l, você po ssui um grimório co nte ndo s e is magias

de mago de 1º níve l, à s ua escolha. Um grimório não

conté m truques.

O S EU G RIMÓRIO

As magias que vo c ê po de a dic io n a

r em seu grimó rio ,

à

medida

que so b e de níve l, r efletem suas pró prias pes qui sas arc anas,
c o nduz idas à s ua ma neira, b em c o mo as suas desc o ber tas so bre a
naturez a do mult iverso . V o c ê po de enc o ntrar o ut ras magias
durant e sua s av ent uras, c o mo um f eitiç o esc rit
o em um
pergami nho qu e estava no baú d e um ma go maligno , po r
exemp lo , o u em um to mo empo eirado de uma bibl io tec a antiga.

Copiar uma Magia para o Grimório.

Quando você encontrar
uma magia de mago de 1
o

nível ou superior, você pode adicioná-la

-
la
em seu grimório
o, desde que seja de um nível que você possa
espaçá-la, além de dispor de tempo para decifrá-la
-
la e
copiá-la
-
la.

A magia copiada deve ser de um nível de magia que o
mago possa preparar.

Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir suas
formas básicas e então precisará decifrá-la no estágio singular
utilizando o mago que a escreveu. Você deve praticar a magia
até entender o suficiente para copiá-la, para então transcrevê-la
-
la
em seu grimório com sua própria notação.

Para cada nível da magia a ser copiada,
gasta

-
se 2 horas e 50
minutos. O custo representa o tempo necessário para
preparar a magia até o mínimo
-
la, bem como as
tintas utilizadas para escrevê-la
-
la. Uma vez gasto o tempo e o
dinheiro, você pode parar a magia copiada com
as suas
outras magias.

Substituir o Grimório.

Você pode copiar uma magia de seu
grimório em outro livro
■t

por exemplo, se você quiser fazer uma
cópia reserva de seu grimório. O processo é igual ao de copiar
uma nova magia em seu grimório, só que mais rápido
e fácil, pois
o mago entende suas próprias notações e sabe como conjurar a
magia. Você precisará gastar somente 1 hora e 10 minutos para cada nível
de magia copiada.

Se perder o seu grimório, você pode usar o mesmo
processo para transcrever suas magias
repassadas em um
novo grimório. Recriar o restante do grimório exigirá
que

vo c ê
enc o ntr
e

no vas magia s, c o mo normalmente se fa z . P o r essa raz ão ,
muito s mago s mantêm s eus grim ó rio s reservas em lugar es
segu ro s.

A Apar ê nc ia do G r imór i o
. Se u gri mó rio é uma c o m
pilaç ão de
magias, c o m sua pró pria d ec o raçã o e ano taç õ es de ro dapé. P o de
ser um livro d e c o uro simple s e f unc io nal, rec eb ido c o mo present e
de se u mest re, o u um to mo finamente e nc ader nado c o m bo rdas
do uradas q ue vo c ê enc o ntro u e m uma a ntiga b iblio tec a, o u
m
esmo um c o njunto de
fo lhas
so ltas amo nto adas após s vo c ê
perd er se u grimó rio ant erio r em um ac ident e.

P
REPARAN DO E
C
ON JU RANDO
M
AGIAS
A tabela O Mago mostra quanto s espaço s de magia você

po ssui para conjurar suas magias de 1º níve l e s upe riores.

Para conjurar uma de ssas magias, vo cê precis a usar um
e spaço do níve l da magia ou s upe rior. Vo cê re cupe ra todo s
o s espaço s gas to s quando termina um de scanso longo .
Vo cê prepara a lista de magias de mago que estarão
dispo níve is para se rem co njuradas . Para tanto, vo cê

e escolhe um número de magias de mago de s e u grimório

igual ao s e u modificado r de Inte ligência + s e u níve l de
mago (mí nimo de
uma
magia). As magias precis am se r de
um

níve l que vo cê te nha e spaços de magia.
Po r e xe mplo, s e vo cê é um mago de 3º níve l, você
po ssui 4 e spaço s de magia de 1º níve l e 2 espaços de
magia de 2º ní ve l. Com Inte ligência 16, s ua lista de

magias preparadas po de incluir se is magias de 1º e 2º
níve l de s e u grimório, em qualque r combinaçã o. Se vo cê
preparar a magia de 1º ní ve l
míssei s mágic
os

, vo cê
po de rá co njurá-la utilizando um espaço de 1º ou 2º níve l
de magia. Co njurar a magia não a remove de s ua lista de
magias preparadas .
Vo cê po de mudar s ua lista de magias preparadas
quando te rminar um de scanso longo . Preparar uma nova
lista de magias de mago re quer que vo cê gas te um te mpo

e estudando s e u grimório e memorizando as palavras e

ge sto s, para efetivamente co njurar a magia: ao menos 1

minuto por nível de magia para cada magia da sua lista.

H

ABILIDADE DE

C

ONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade para vo cê co njurar suas

magias de mago , pois os magos aprendem novas magias

através de estudo e memorização. Você usa sua

Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de co njurar magias. Além disso , vo cê usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD do teste de

de resistência para as magias de mago que vo cê co njura e quando vo cê realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia

= seu bônus de proficiência +

seu modificador de Inteligência

C

ONJURAÇÃO DE

R

ITUAL

Vo cê pode co njurar qualquer magia de mago como um

ritual se ela possuir o descritor ritual, desde que a possua

em seu grimório. Você não precisa ter essa magia

preparada.

F

OCO DE

C

ONJURAÇÃO

Vo cê pode usar um feitiço arcano (encontrado no capítulo 5)

como feitiço de co njuração das suas magias de mago .

A

PRENDENDO

M

AGIAS DE

1º N

ÍVEL OU

S

UPERIOR

A cada nível de mago adquirido , vo cê pode adicionar duas

magias de mago à sua escolha em seu grimório. Cada

uma dessas magias deve ser de um nível que vo cê possa

espaço de magia, conforme mostra a tabela O Mago . Em

suas aventuras, vo cê pode encontrar outras magias e

adicioná-las em seu grimório (consulte a caixa de texto "

O

Seu Grimório").

R
ECU
PE
RAÇÃO
A
RCANA

Vo cê apre nde u co mo re cupe rar um po uco de s ua ene rgia mágica estudando s e u grimó rio. Uma ve z po r dia, qua ndo vo cê te rminar um de scanso curto, vo cê po de escolher e spaço s de magia gasto s para recupe rá-los. Os espaço s

gasto s a se re m re cupe rado s po de m ser de qualquer

combinação de níve is de ma gia, de sde que s e jam iguais o u

infe riores a metade de se u níve l de mago (arredo ndado

para cima) e nenhum de les s e ja de 6º ou s upe rior.

Po r e xe mplo, s e vo cê é um mago de 4º níve l, você po de recupe rar até 2 espaço s de magia gasto s. Você po de

recupe rar o e spaço de uma magia de 2º ní ve l ou os

e spaço s de duas magias de 1º níve l.

T
RADIÇÃO
A
RCANA

Quando alcança o 2º níve l, vo cê po de escolher uma Tradição Arcana, molda ndo s ua prática de ma gia e m uma

das o ito escolas: Abjuração , Adivin hação, Conjuração ,

Encantamento , Evo cação , Ilusão, Ne cromancia e

Transmutação, to das de talhadas no fim da descrição da classe .

Sua escolha confe re caracterís ticas no 2º níve l e de no vo no 6º, 10º e 14º níve l.

I
NCREMENT O N O
V
ALOR DE
H
ABILIDADE

Quando vo cê atinge o 4º ní ve l e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º níve l, você po de aumentar um valor de habilidade, à

sua escolha, e m 2 ou vo cê po de aume ntar do is valores de

habilidade, à sua escolha, e m 1. Como padrão , vo cê não

po de elevar um valor de ha bilidade acima de 20 com essa

caracterís tica.

D
OMINAR
M
AGIA

No 18º níve l, você alcança t amanha maestria em

de te rminadas magias que po de conjurá-las à vo ntade .

Vo cê esco lhe uma magia de mago de 1º níve l e uma magia

de mago de 2º nível de seu grimório. Você as conjura em seu nível mínimo, sem gastar espaço de magia quando as

tiver preparadas. Caso queira, você pode conjurá-las com

um espaço de nível superior, porém gastará espaços de

magia, como normalmente se faz.

A
ASSINATURA

M
ÁG
ICA

Quando alcançar o 20º nível, você adquire do mínimo completo de duas poções de magias e pode conjurá-las sem muito esforço. Escolha duas magias de mago de 3º nível em seu grimório como sua assinatura mágica. Você

sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de você poder conjurar cada uma das magias escolhidas, uma vez ao

dia, como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço. Quando o fizer, você não poderá fazê-lo de novo antes de terminar um descanso curto ou longo. Se você quiser conjurar essas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços de magia,

como normalmente se faz.

T
RADIÇÕES

A
RCANAS

O estudo de magia é antigo, remontando às primeiras descobertas legais da magia. Está firmemente estabelecido nos mundos de D&D, com várias tradições de décadas ao seu complexo estudo.

As tradições

arcanas mais comuns

no multiverso

envolvem as escolas de magia. Magos, através das eras,

catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas escolas, como descrito no capítulo 10. Em alguns lugares, essas tradições são literalmente escolas. Um mago pode estudar na Escola de Ilusão,

enquanto outro estuda em um ponto diferente da cidade na Escola de Encantamento. Em outras instituições, elas funcionam mais como departamentos acadêmicos, com

faculdades rivais competindo por estudantes e

financiamentos. Mesmo os magos que treinam aprendizes

na solidão de suas próprias torres, utilizam essa divisão

da magia em escolas como um instrumento pedagógico, já que as magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

E
ESCOLA DE

A

ABJURAÇÃO

A Escola de Abjuração enfatiza magias que bloqueiam, e expulsão ou proteção. De tratados dessa escola dizem que sua tradição trata de contradição, negação, ao invés de

assessórias positivas. Você compreende, no entanto, que

eliminar efeitos nocivos, proteger os fracos e banir

influências malignas é tudo, menos um vazio filosófico.

É uma vocação de orgulho e respeito.

Chamados de abjurados, membros dessa escola são procurados quando espíritos sinistros precisam ser

exorcizados, quando locais importantes devem ser

guardados contra espionagem mágica e quando portais

para outros planos de existência precisam ser selados.

A

ABJURAÇÃO

I

ABSTRATISMO

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o

tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da

escola de abjuração em seu grimório é reduzido à metade.

P

PROTEÇÃO

A

PROTEÇÃO

A partir do 2º nível, você pode aprender a magia assual

para proteção. Quando você conjura uma magia de

abjuração de 1º nível ou superior, você pode,

simultaneamente, usar uma vez o poder da magia para criar uma proteção mágica em si mesmo, que dura até você eliminar um descanso longo. A proteção tem pontos de vida iguais ao dobro do seu nível de mago + seu modificador de Inteligência. Sempre que você sofrer dano,

a proteção sofrerá o dano no lugar. Se o dano reduzir a

proteção a 0 pontos de vida, você sofrerá qualquer dano

remanescente.

Quando a proteção estiver com 0 pontos de vida, ela

não poderá mais absorver dano, mas a mágica permanece.

Toda vez que você conjurar uma magia de abjuração de 1º

nível ou superior, a proteção receberá um número de

pontos de vida igual ao dobro do nível da magia.

Uma vez que você tenha criado a proteção, você não pode criá-

la
no vamente até terminar um descanso longo .

P
ROTEÇÃO

P
ROJETADA

A partir do 6º nível, quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros sofrer dano, você pode usar sua reação para fazer com que sua Proteção Arcana absorva aquele

da
no . Se esse dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, a criatura protegida sofrerá qualquer dano remanescente .

A
OBJURAÇÃO

A
PRIMORADA

A partir do 10º nível, quando você conjurar uma magia de abjuração que requiera que você realize um teste de habilidade como parte da conjuração da magia (como em contramágica

e
dissipar magia
) , você adiciona seu bônus de proficiência ao teste de habilidade .

98

R
RESISTÊNCIA À
M
MAGIA

A partir do 14º nível, você tem vantagem em testes de resistência contra magia.

Além disso , você tem resistência contra o dano de magias.

E
ESCOLA DE

A
DIVINHAÇÃO

Os conselhos de um adivinho são procurados tanto pela realeza quanto pelos plebeus comuns, por todos que buscam uma compreensão mais clara do passado ,

presente e futuro. Como um adivinho , você se esforça para se parar os véus do espaço , tempo e da consciência, de modo que você possa ver claramente . Você trabalha

para dominar magias de discernimento , visão remota, conhecimento sobre natural e previsão.

A
DIVINHAÇÃO

I
INSTRUIÇÃO

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de adivinhação em seu grimoário é reduzido à

metade .

P ROD ÍGIO

Co meçando no 2º ní ve l, quando vo cê escolhe essa escola, vislumbre s do futuro co meçam a apare cer e m sua

consciência. Quando vo cê termina um de scanso longo , ro le do is d20s e anote o s números ro lados. Vo cê po de subs tituir qualquer jo gada de ataque, te ste de re sistê ncia o u te ste de habilidade fe ito po r vo cê ou po r o utra criatura que vo cê po ssa ve r po r uma das ro lagens de premunição. Vo cê de ve escolhe r fazer is so antes da rolagem e vo cê

po de s ubs tituir uma rolagem de ssa forma apenas uma ve z po r rodada.

Cada rolagem de premonição po de s e r usada apenas uma ve z. Quando vo cê te rmina um de scanso longo , vo cê

pe rde qualquer rolagem de premonição que não te nha sido usada.

E SPECIALISTA EM A DIVINHAÇÃO

A partir do 6º níve l, conjurar magias de adi vinhação s e to rno u tão fácil pra vo cê qu e isso re quer ape nas uma

fração do s e u esfo rço de co njuração . Quando vo cê co njura

uma magia de adi vinhação de 2º ní ve l ou s upe rior usando um espaço de magia, vo cê re cupe ra um espaço de ma gia gas to . O espaço de magia que vo cê re cupe ra de ve s e r de

um níve l infe rior ao da magia conjurada e não po de s e r

maio r que 5º ní ve l.

O T ER CEIR O O LHO

A partir do 10º níve l, vo cê po de usar sua ação para

aume ntar s e us po de res de pe rcepção . Quando o fizer,

e scolha um do s bene fícios a se guir, que dura até vo cê ficar

incapacitado ou re alizar um de scanso curto ou longo . Você não po de usar e ssa caracte rística novamente até te r te rminado um de scanso longo .

V isão no E scuro

.
Vo cê adq uire visão no escuro co m alcance de 18 me tros, co mo de scrito no capítulo 8.
V isão E térea

.
Vo cê po de ve r no Plano Eté reo co m alcance de 18 me tros.
Compreensão Maior

.
Vo cê po de ler qualquer idioma.
V er Invisibilidade

.

Vo cê po de ve r criaturas e obje tos
invisíve is a at é 3 metros de vo cê aos quais vo cê te nha
linha de visão.

P
ROD ÍGIO
M
AIOR

A partir do 14º níve l, as visõ e s e m seus so nho s se
intensificam e pintam um q uadro mais precis o na sua
mente do que está para aconte cer. Vo cê ro la t rê s d20s

para a sua caracte rís tica P rodígio, ao invé s de do is.

E
SCOLA DE
C
ONJURAÇÃO

Co mo um co njurado r, vo cê prefe re magias que produzam

o bje to s e criaturas do nada. Você po de co njurar nuve ns

e svo açantes de gás mortal ou invo car criaturas de outros

lugare s para lutar po r vo cê. À medida que s e u do mínio
cresce, vo cê apre nde magias de te letranspo rtação e po de
se te le transpo rtar po r vas tas distâncias, até mesmo para

o utros planos de existê ncia, em um instante.

C
ONJUR AÇÃO
I
NSTR UÍDA

Quando vo cê escolhe essa escola no 2º níve l, o ouro e o

te mpo que vo cê precis a gas tar para copiar u ma magia d a

e scola de conjuração e m seu grimório é re duzido à

metade .

C
ONJUR AÇÃO
M
ENOR

A partir do 2º níve l, quando vo cê escolhe e ssa e scola, vo cê
po de usar sua ação para conjurar até um obje to
inanimado em sua mão ou no chão, em um espaço

de so cupado que vo cê po ssa ve r, a at é 3 metros de vo cê.

Esse objeto não po de te r mais de 90 centímetros de

largura ne m pe sar mais de 5 quilos e s ua forma deve s er
de um obje to não-mágico qu e vo cê te nha visto . O obje to é
visive lmente mágico, emanando pe numbra a 1,5 metro.

O obje to de sapare ce de po is de 1 hora, quando vo cê usa
e ssa caracte rística novamente ou s e ele so frer qualquer
dano.

T RANSPOSIÇÃO B ENIGNA

A partir do 6º nível, vo cê pode usar sua ação para se teletransportar até 9 metros em um espaço desocupado

que vo cê possa ver. Alternativamente, vo cê pode escolher um espaço ao alcance que se já ocupado por uma criatura Pequena ou Média. Se essa criatura for voluntária, vo cê s

deixar teletransportar-se, trocando de lugar.
Uma vez que vo cê usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo ou até

conjurar uma magia de conjuração de 1º nível ou superior.

C ONJURAÇÃO F OCADA

Quando no 10º nível, enquanto vo cê estiver concentrado em uma magia de conjuração, sua

concentração não pode ser interrompida como resultado de qualquer dano.

I NVOCAÇÕES R ESISTENTES

A partir do 14º nível, qualquer criatura que vo cê invocar ou criar com uma magia de conjuração, terá 30 pontos de vida temporários.

E SCOLA DE E NCANTAMENTO

Como um membro da Escola de Encantamento, vo cê afeiçoa sua habilidade de entrar magicamente e seduzir outras

pequenas e monstros. Alguns encantadores são pacifistas que fazem os violentos para que larguem suas armas e se rendam para mostrar misericórdia. Outros

são tiranos que dominam magicamente os voluntários,

ou brigando-os a servi-lo. A maioria dos encantadores está

em algum lugar entre esses extremos.

E NCANTAMENTO I NSTRUMENTO

Quando vo cê escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que vo cê precisa gastar para copiar uma magia da

escola de encantamento e seu grimoário é reduzido à

metade.
O
LHAR

H IPNOTIZANTE

A partir do 2º nível, quando você escolhe e usa e aplica, suas palavras suavemente e olhar encantado pode fazer escravizar

magicamente outra criatura. Com uma ação, escolha uma

criatura que você pode ver a até 1,5 metro. Se o alvo

puder ver ou ouvir você, ele deve se render bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual da

suas magias de mago, ou ficará enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno. O deslocamento da

criatura enfeitiçada cai para 0 e a criatura está

incapacitada e visivelmente aturdida.

No seu turno seguintes, você pode usar sua ação para manter esse efeito, este dependendo sua duração até o

final do seu próximo turno. No entanto, o efeito termina

se você se afastar mais de 1,5 metro da criatura, se a

criatura não puder nem ver nem ouvir você ou se a

criatura sofrer dano.

Assim que o efeito terminar, ou se a criatura for bem sucedida no teste de resistência inicial contra esse efeito,

você não poderá usar essa característica nessa criatura

novamente até terminar um descanso longo.

E INCANTO INSTINTIVO

Quando no 6º nível, quando uma criatura que você puder ver a até 9 metros, realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para desviar o ataque, contanto que exista outra criatura no alcance do ataque. O atacante deve realizar um teste de resistência

de Sabedoria contra uma CD igual das suas magias de mago. Caso falhe, o atacante deve atacar a criatura mais

próxima de ele, excluindo você ou ele mesmo. Se existirem diversas criaturas próximas, o atacante escolha qual de se juntar. Em um sucesso, você não poderá usar essa característica contra o atacante novamente até terminar um descanso longo.

Você deve escolher usar essa característica antes de saber se o ataque atingiu ou errou. Criaturas que não

podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito.

D DIVIDIR ENCANTAMENTO

A partir do 10º nível, quando você conjurar uma magia de encantamento de 1º nível ou superior que tenha uma

única criatura como alvo, você pode fazer com que ela afete uma segunda criatura.

A
LTERAR
M
EMÓRIAS

No 14º nível, você ganha a habilidade de tornar uma criatura inconsciente da sua influência mágica sobre ela. Quando você conjura uma magia de encantamento para

enfeitiçar uma ou mais criaturas, você pode alterar a compreensão de uma criatura para que ela continue sem saber que está sendo enfeitiçada.

Além disso, assim que a magia expirar, você pode usar sua ação para tentar fazer com que a criatura escolhida

esqueça parte do tempo que permaneceu enfeitiçada. A

criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Inteligência contra uma CD igual das suas magias de mago ou perderá uma quantidade de horas da sua

memória igual a 1 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Você pode fazer com que a criatura esqueça menos tempo e o total de tempo não pode exceder a duração da sua magia de encantamento.

E
SCOLA DE
E
VOCAÇÃO

Você foca seu estudo para criar poderosos efeitos elementais, como um frio cortante, uma chama intensa,

um trovão estrondoso, um relâmpago devastador e ácido ardentemente. Alguns evocadores encontram emprego nas

forças militares, servindo como artilharia para explodir

fileiras inimigas de longe. Outros usam seu poder

espetacular para proteger os fracos, enquanto alguns

buscam o ganho próprio como bandidos, aventureiros ou

assassinos de tiranos.

E
VOCAÇÃO
I
NSTRUMENTAL

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro do tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da

escola de evocação em seu grimório é reduzido à metade.

E
SCULPIR

M AGIAS

A partir do 2º nível, você pode criar bolsões de segurança relatáveis contra os efeitos de suas magias de evocação.

Quando você conjurar uma magia de evocação que afeta

outras criaturas que você possa ver, você pode escolher

um número delas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistência contra a magia conjurada e elas não o

sófre danos e normalmente sóferiam metade em um

sucesso no teste de resistência.

T R UQUE P OTENTE

A partir do 6º nível, seus truques de dano afetam até mesmo as criaturas que evitariam a força daquele efeito.

Quando uma criatura passa em um teste de resistência de seus truques, elasófre metade do dano (se existir), mas

não sófre nenhum efeito adicional.

100 E VOCAÇÃO P OTENCIALIZADA

A partir do 10º nível, você pode adicionar seu modificador de Inteligência no resultado das jogadas de dano de

qualquer magia de evocação de mago que você conjurar.

O bonus de danos se aplica a uma rolagem de dano da magia, não às múltiplas rolagens.

S OBRECAR GA

A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder de suas

magias mais simples. Quando você conjurar uma magia de mago de 5º nível ou inferior (exceto truques) que cause dano, a magia causa o dano máximo.

A primeira vez que fizer isso, você não sófre qualquer efeito adverso. Porém, se usar de novo essa característica

antes de terminar um descanso longo, você sófre 2d12 de

dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após conjurá-la. Cada vez que você usar essa característica antes de terminar um descanso longo, o

dano necrótico por nível da magia aumenta em 1d12. Esse

dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

E

SCOLA DE

I

LUSÃO

Vo cê fo cou s e us e studo s e m magias que ofuscam os
se ntidos, co nfunde m a me nte e enganam até mesmo os

po vo s mais s ábio s. Sua mágica é s util, mas as ilusõe s

criadas pe la sua mente afiada fazem o impo ssíve l parece r

real. Alguns ilusionistas

incluindo muito s mago s

gno mos

são vigaristas benigno s que usam suas magias

para entrete r. Outros s ão me stres mais s inistro s da

e nganação, usando s uas ilusõ es para apavo rar e iludir o s

o utros para ganho s pe sso ais.

I

LUSÃO

I

NSTR UÍDA

Quando vo cê escolhe essa escola no 2º níve l, o ouro e o

te mpo que vo cê precis a gas tar para copiar u ma magia d a

e scola de ilusão e m seu grimório é re duzido à metade .

I

LUSÃO

M

ENOR

A

PR IMORADA

A partir do 2º níve l, quando vo cê escolhe e ssa e scola, vo cê
aprende o truque

ilusão meno r

. Se vo cê já conhe ce esse

truque, vo cê apre nde um truque de mago dife rente , à sua
e scolha. O truque não co nta no número de truque que

vo cê co nhe ce.

Quando vo cê co njurar

ilusão meno r

, vo cê po de criar

tanto um s o m quanto uma i mage m co m uma única

conjuração da magia.

I

LUSÕES

M

OLDÁVEIS

A partir do 6º níve l, qua ndo vo cê co njura uma magia de

ilusão que te nha duração de 1 minuto ou maio r, vo cê po de

usar s ua ação para mudar a natureza da ilusão (usando

o s parâmetros normais da magia para a ilusão),

considerando que vo cê po de ve r a ilusão.

E U I LUSÓRIO

Co meçando no 10º nível, vo cê po de criar uma duplicat a

ilusória de si mesmo e m um instante, co mo uma reação

instintiva ao pe rigo . Quando uma criatura re alizar uma

jo gada de ataque co ntra vo cê, vo cê po de usar sua reação
para interpo r a duplicat a ilusória entre o atacante e você.
O ataque erra vo cê automaticame nte , e então, a ilusão se

dissipa.

Uma ve z que vo cê usa essa caracterís tica, não po de
usá-la no vamente até te rminar um de scanso longo .

R REALIDADE I LUSÓRIA

A partir do 14º nível, vo cê aprende u o s e gredo de co mo

te cer magia so mbria e m suas ilusões para to rná-
la

s
se mirre ais. Quando vo cê co njura uma magia de ilusão de

1º nível ou s upe rior, vo cê pode escolher um obje to

inanimado e não-mágico qu e é parte da ilusão e to rnar
e sse obje to re al. Vo cê po de fazer is so no se u turno , co m
uma ação bônus, enquanto a magia estive r e m efe ito . O

o bje to pe rmanece re al por 1 minuto . Po r e xe mplo, vo cê

po de criar uma il usão de uma ponte s o bre um abismo e

de po is to rná-
la

real t e mpo suficiente para que s e us
aliado s a at rave sse m.

O obje to não po de causar dano ou qualquer tipo de
fe rimento direto a ningué m.

E ESCOLA DE N NECROMANCIA

A Escola de Necromancia explora as fo rças có smicas da
vida, mo rte e morte-vida. À medida que vo cê fo ca s e us
e studo s nessa tradição, vo cê apre nde a manipular a

e ne rgia que anima to das as co isas vivas . Enquanto

progride , vo cê apre nde a retirar a força vital de uma

criatura enquanto s ua magia destrói se u co rpo ,

transfo rmando a ene rgia vital em po de r mágico que você
po de manipular.

A maio ria das pe sso as ve m ne cromante s co mo
ameaças , ou até mesmo vilões, de vido a sua asso ciação

intima com a morte. Nem todos os necromantes são

malignos, mas as forças que eles manipulam são

consideradas tabu por diversas sociedades.

N

ECROMANCIA

I

NSTRUÍDA

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o

tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da

escola de necromancia e metade do grimório é reduzido à

C

OLHEITA

S

INISTRA

A partir do 2º nível, você ganha a habilidade de identificar a

magias. Uma vez por turno, quando você matar uma ou

mais criaturas com uma magia de 1º nível ou superior, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dobro do nível da magia ou o triplo do seu nível, se a magia pertencer a Escola de Necromancia. Você não

recebe esse benefício por matar constructos ou mortos-

vivos.

101

E

SCR AVOS

M

ORTOS-

V

IVOS

No 6º nível, você adiciona a magia

animar mortos

ao seu

grimório se você ainda não a possuir. Quando você

conjurar

animar mortos

, você pode escolher um corpo ou

pilha de ossos adicional, criando outro zumbi ou

e esqueleto, como apropriado.

Toda vez que você criar um morto-vivo através de uma

magia de necromancia, ele terá benefícios adicionais:

O máximo de pontos de vida da criatura aumenta

numa quantidade igual a seu nível de magia.

A criatura adiciona seu bônus de proficiência às suas

jogadas de dano.

A

COSTUMADO À

M

ORTE-

V
IDA

A partir do 10º nível, você terá resistência a dano

crítico e seu máximo de pontos de vida não pode ser

reduzido. Você gastou tanto tempo lidando com mortos-

vivos e com as forças que os animam que você se acostumou a alguns dos seus piores efeitos.

C
OMANDAR

M
ORTOS-

V
IV
OS

A partir do 14º nível, você pode usar magia para trazer mortos-vivos ao seu controle, até os criados por outros

magos. Com uma ação, você pode escolher um morto-vivo que você possa ver a até 18 metros. Essa criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma com CD igual

das suas magias de mago. Se ela for bem sucedida, você

não poderá usar essa característica nela novamente. Se

ela falhar, ela se tornará amistosa a você e obedecerá seus

comandos até você usar essa característica novamente.

Mortos-vivos inteligentes são difíceis de controlar dessa forma. Se o alvo tiver Inteligência 8 ou superior, ele

terá vantagem no teste de resistência. Se ele fracassar no

teste de resistência e tiver Inteligência 12 ou superior, ele

podrá repetir o teste de resistência ao final de cada hora

até que obtenha sucesso e se liberte.

E
SCOLA DE

T
RANSMUTAÇÃO

Você é um estudante de magias que modificam energia e

matéria. Para você, o mundo não é uma coisa fixa, mas

sim eminentemente mutável e você se deleita em ser um agente da mudança. Você empunha a matéria-prima da criação e aprendeu tanto formas físicas quanto qualidades

mentais. Sua magia lhe dá as ferramentas para se tornar

ofereiro na forma da realidade.

Alguns transmutadores são vigaristas ou brincalhões, transformando pessoas em sapos e transformando cobre em prata por diversão e lucro ocasional. Outros perseguem seus estudos mágicos com uma seriedade

mórbida, buscando o poder dos seus deuses para criar e de construir

mundo s.

TRANSMUTAÇÃO I NSTRUIÇÃO

Quando vo cê escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o

tempo que vo cê precisa gastar para copiar uma magia da

escola de transmutação e seu grimório é reduzido à metade.

ALQUIMIA M ENOR

A partir do 2º nível, quando vo cê escolhe essa escola, vo cê pode alterar temporariamente as propriedades físicas de

um objeto não-mágico, alterando-o de uma substância

para outra. Você realiza um procedimento alquímico especial em um objeto composto inteiramente de madeira, pedra (mas não uma pedra preciosa), ferro, cobre ou prata, transformando-o em um material diferente de natureza. Para cada 10 minutos que vo cê gastar realizando

esse procedimento, vo cê pode transformar 30 centímetros cúbicos de material. Após 1 hora, ou até vo cê perder sua

concentração (como eu estive se concentrando em uma magia) o material retorna à sua substância original.

TRANSMUTADOR

A partir do 6º nível, vo cê pode gastar 8 horas criando uma

pedra de transmutador que armazena magia de

transmutação. Você pode se beneficiar da pedra ou dá-la

para outra criatura. Uma criatura ganha um benefício, à

sua escolha, enquanto a pedra estiver em sua posse.

Quando vo cê cria a pedra, escolha um benefício dentre as opções a seguir:

Visão no escuro com alcance de 18 metros, como descrito no capítulo 8

Um aumento de 3 metros no deslocamento enquanto a

criatura não estiver sob carga

Proficiência em testes de resistência de Constituição

Resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovante (e escolhido por vo cê quando escolhe esse benefício)

Cada vez que vo cê conjurar uma magia de conjuração de 1º nível ou superior, vo cê pode mudar o efeito da sua

pedra, se ela estiver em sua posse.

Se vo cê criar uma nova pedra de transmutado r, a

anterior para de funcionar.

M

ETAMORFO

No 10º ní ve l, vo cê adiciona a magia

metamorfo se

ao s e u

grimório, s e vo cê ainda não a possuir. Você po de co njurar

metamo rfo se

se m gas tar um espaço de magia. Quando o

fizer, vo cê só po de escolher a si mesmo co mo alvo e se

transfo rma em uma be sta co m níve l de de safio 1 ou

meno r.

Quando vo cê co njurar

meta morfo se

de ssa forma, vo cê

não po de rá fazê-lo novamente até te rminar um de scanso

curto ou longo , apesar de ainda pode r conjurá-

la

no rmalme nte usando espaço s de magia dispo níve is.

M

ESTR E

T

RANSMUTADOR

A partir do 14º níve l, você po de usar sua ação para

consumir a re se rva de magia de transmutação

armazenada de ntro da sua pe dra de transmutado r e m

uma única explosão. Quando o fizer, e sco lha um do s

se guintes efe ito s. Sua pedra de transmutado r é de struída

e não po de s e r refe ita at é você te rminar um de scanso

longo .

Transformação Maior.

Vo cê po de transmutar um

o bje to não-mágico

não maio r que 1,5 metro cubico

em

o utro obje to não-mágico de tamanho e massa similares e

de valor igual ou in fe rior. Vo cê de ve gas tar 10 minuto s

manipulando o obje to para transfo rmá-

lo

.

P anaceia.

Vo cê re move todas as maldiçõe s, do e nças e

ve ne no s afetando uma criatura que vo cê to car com sua

pe dra de transmutado r. A criatura também re cupe ra

to do s os s e u po ntos de vida.

Restaurar V ida.

Vo cê po de co njurar revive r mortos

e m uma criat ura que vo cê to car com sua pe dra de

transmutado r, se m gas tar espaço de magia ou precis ar

te r a magia no s e u grimório.

Restaurar Juventude.

Vo cê to ca a pedra de
transmutado r e m uma criatura vo luntária e a idade

apare nte da criatura é re duzida em 3d10 ano s, para o

mínimo de 13 ano s. Es se efe ito não e ste nde a vida útil da
criatura.

102

M

ONGE

Seus punho s criam um borr ão enquanto de flete m uma
revo ada de flechas que ve m vindo , uma me io-e lfa corre
so bre uma barricada e s e arre messa nas maciças fileiras
de hobg blins do outro lado. Ela gira entre eles,

distribuindo s e us go lpes e enviando-o s para o chão, até
que, finalme nte , apenas ela está de pé .

Re spirando profundamente , um hu mano co berto po r
tatuage ns to ma uma po stura de batalha. Quando os

primeiro orcs em inve stida alcançam-no , ele exala e uma
rajada de fo go é expe lida de s ua boca, engo lfando s e us
o po ne nte s.

Mo ve ndo-se co m o s ilê ncio da noite , uma halfling co m
ve ste s negras pisa em uma so mbra embaixo de um arco e

e merge de outra mancha so mbria numa sacada a po ucos
pas so s de distância. Ela desliza sua lâmina para fo ra da
bainha de pano s enrolados e s e e sgue ira at ravé s da jane la

aberto em direção ao príncipe tirano, tão vulneráve l no
abraço do s o no .

Qualque r que s e ja suas disciplinas , os monge s partilha
de s ua habilidade de aprobe itar magicamente da ene rgia

que flui e m seus co rpo s. Se canalizada como um exibição
impressionante de maestria do co mbate, ou co mo um fo co

mais s util de habilidade de fe nsiva e ve locidade , essa
e ne rgia infunde tudo que um mo nge faz.

A

M

AGIA

DO

C

HI

Mo nge s fazem estudo s cuidado so s da ene rgia mágica q ue
a maioria das tradições s monás ticas chama de
chi

. Es sa

e ne rgia é um elemento da mágica que in unda o
multive rso

e spe cificamente , os e lementos que fluem

atravé s do s co rpo s vivo s. Os monge s atrelam e sse po de r

de ntro de s i mesmos para criar efe ito s mágicos e e xcede r
a capacidade física de s e us co rpo s, e alguns do s s e us
ataques espe ciais po de m blo quear o fluxo de chi nos s eus

o po ne nte s. Usando essa energia, o s monge s canalizam

ve locidade e fo rça incríveis em seus ataques desarmado s.

À medida que eles ganham experiência, seu treinamento

marcial e sua mãe cria o chi-lhe com o intuito de mais poder sobre seus corpos e sobre os corpos dos seus adversários.

T
REINAMENTO E

A
SC
ETICISMO

Pequenos mosteiros murados se espalham pelas paisagens do mundo de D&D, minúsculos refúgios do fluxo da vida comum, onde o tempo parece parar. Os monges que vivem aí, buscam pelo aperfeiçoamento

através de disciplina e treinamento rigoroso. Muitos entram

no monastério ainda crianças, enviados para viver lá

quando seus pais morrem, quando não se pode encontrar

comida para mantê-los ou em troca de alguma gentileza realizada pelos monges a suas famílias.

Alguns monges vivem totalmente à parte da população ao seu redor, isolados de qualquer coisa que possa impedir o seu progresso espiritual. Outros fazem um

103
OM
ONGE

Nível

Bônus de
Proficiência

Artes
Mágicas

Pontos
de Carisma

Deslocamento
sem Armadura

Características

1º

+2

1d4

■ t

■ t

Defesas em Armadura

,
Arte
s

Mar c ia
is

2°

+2

1d4

2

+3m

Chi, Mo vimento
sem Arma dura

3°

+2

1d4

3

+3m

T radiç ão Mo nástic a
,

Defletir

Pro jéteis

4°

+2

1d4

4

+3m

Inc remento no V alo r de H abili da de
, Qu eda
L enta

5°

+3

1d

6

5

+3m

Ataqu e E xtra, Ataq ue A to rdo ante

6°

+3

1d6

6

+4,5m

Go lpe
s

de
C
hi,
Carac ter ístic a

d e T radiç ão

Mo nástic a

7°

+3

1d6

7

+4,5m

E vasão , Mente T ranquila

8°

+3

1d6

8

+4,5m

Inc remento no V alo r de H abili da de

9°

+4

1d6

9

+4,5m

Aprim o ramento d e
Mo vimento
s em Armadu ra

10°

+4

1d6

10

+6m

Pureza
Corporal

11°

+4

1d8

11

+6m

C
Característica

de T radição

Monástica

12°

+4

1d8

12

+6m

Incremento no Valor de Habilidade

13°

+5

1d8

13

+6m

Idiomata

do Sol e da Lua

14°

+5

1d8

14

+7,5m

Alma de Diamante

15°

+5

1d8

15

+7,5m

Co rpo Atempo ral

16°

+5

1d8

16

+7,5m

Inc remento no V alo r de H abil
i da de

17°

+6

1d10

17

+7,5m

Carac terístic a

d e T radiç ão

Mo nástic a

18°

+6

1d10

18

+9m

Co rpo V az io

19°

+6

1d10

19

+9m

Inc remento no V alo r de H abili da de

20°

+6

1d10

20

+9m

Auto Aperfeiçoamento

juramento de isolação, surgindo apenas para se revir como espíritos ou assassinos ao comando de seus líderes, um nobre patrono ou outro poder mortal ou divino. A maioria dos monges não se afasta de sua vizinhança, fazendo visitas frequentes à cidade ou vilas vizinhas e

trocando seus serviços por comida e outros bens. Como versáteis guerreiros, os monges, muitas vezes, acabam por proteger seus vizinhos de monstros e tiranos. Para um monge, se tornar um aventureiro significa abandonar um estilo de vida estruturado e comunal para se tornar um viajante. Essa transição pode ser dura e os monges não adotam de forma agradável. Aqueles que abandonam seus mosteiros levam seu trabalho sério,

conduzindo suas aventuras como testas de ferro e

crescimento físico e espiritual. Como uma regra, os

monges pouco se importam com riqueza material e são

guiados por um desejo de cumprir uma missão maior, ao invés de meramente matar monstros e saquear seus tesouros.

C
CRIANDO UM
MONASTÉRIO

À medida que você cria seu personagem monge, pense sobre suas conexões com o monastério onde você aprendeu suas perícias e passos dos seus anos de

formação. Você era um órfão ou uma criança deixada na

entrada do monastério? Seus pais prometeram você para o monastério como forma de gratidão por seus serviços prestados pelos monges? Você ingressou nessa vida reclusa para se esconder de um crime que cometeu? Ou você escolheu a vida monástica por vontade própria? Considere o porquê de você partir. O líder do seu monastério escolheu você para uma missão

particularmente importante além do mosteiro? Talvez você tenha sido expulso por violar algum dos regras da comunidade. Você ficou desastado ao partir, ou ficou feliz ao sair? Havia algo que você esperava concluir fora do

monastério? Você estava ansioso para voltar para sua

casa?

Como resultado da vida estruturada de uma comunidade monástica e a disciplina necessária para

do minar o chi, os monges, quase sempre, tem um

alinhamento leal.

C

CONSTRUÇÃO

R

ÁPIDA

Você pode construir um monge rapidamente se guindo
essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade

mais alto e

m

De streza, se guido de Sabedoria. Se guido,
escolha o antecede nte e remita.

C

CARACTERÍSTICAS DE

C

LASS E

Como um monge, você adquirir as seguintes
características de classe .

P

PONTOS DE

V

IDA

Dado de Vida:

1d8 por nível de monge

Pontos de Vida no 1º Nível:

8 + s

e u modificado r de

Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:

1d8 (ou 5) + seu

modificado r de Constituição por nível de monge após o
1º

P

PROFICIÊNCIAS

Armaduras :

Nenhuma

Armas :

Armas simples, espadas curtas

Ferramentas :

Escolha um tipo de ferramenta de artesão
ou um instrumento musical

Tes tes de Resistência:

Força, Destreza

Perícias :

Escolha duas dentre Acrobacia, Atletismo,
Furtividade , História, Intuição e Religião

E

EQUIPAMENTO

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

(

a

) uma espada curta ou (

b
) qualquer arma simples
(
a
) um pacote de explorado r o u (
b
) um pacote de
ave nturoiro
10 dardo s

10
4
D
EFESA SEM
A
R MADURA

A partir do 1º nível, quando vo cê não estiver vestindo
nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua
Classe de Armadura será 10 + seu modificador de
Destreza + seu modificador de Sabedoria.

A
RTES
M
ARCIAIS

No 1º nível, sua prática nas artes marciais concede a você
maestria nos estilos de combate que utilizam golpes
de sarmado e armas de monge, que são as espadas curtas

e quaisquer armas simples corpo-a-corpo que não tenham

a propriedade de duas mãos ou pesadas.

Vo cê ganha os seguintes benefícios enquanto estiver
de sarmado ou empunhando uma arma de monge e não
estiver vestindo nenhuma armadura ou empunhando um
escudo:

Vo cê pode usar Destreza ao invés de Força para as
jogadas de ataque e dano dos seus golpes de sarmado

e de suas armas de monge.

Vo cê pode rolar um d4 no lugar do dano normal dos

seus golpes de sarmado e armas de monge. Esse dado

muda à medida que vo cê adquire níveis de monge,
como mostrado na coluna Artes Marciais na tabela O
Monge.

Quando vo cê usa a ação de Ataque com um golpe

de sarmado ou uma arma de monge no seu turno, vo cê

pode realizar um golpe de sarmado com uma ação

bônus. Por exemplo, se vo cê realizar a ação de Ataque
com um bordão, vo cê também pode realizar um
golpe de sarmado com uma ação bônus, assumindo que

vo cê ainda não realizou uma ação bônus nesse turno.

De determinados monstros usam formas
especializadas de armas de monge. Por exemplo, vo cê
pode usar uma clava feita por dois pedaços de madeira
conectados por uma pequena corrente (chamado de

nunchaku) ou uma foice com uma estranha lâmina fina

(chamada de kama). Qualq ue r que s e ja o nome que vo cê use para uma arma de monge , vo cê po de usar as

e estatísticas de jo go mostradas para as armas no capítulo 5.

C
HI

A partir do 2º níve l, se u treiname nto pe rmitiu que vo cê controlasse a ene rgia mística do chi. Se u acesso a essa

e ne rgia é re prese ntado po r um número de po nto s de chi. Seu níve l de monge de te rmina o número de po nto s que vo cê te m, como mostrado na coluna Po nto s de Chi da

tabela O Monge .

Vo cê po de gas tar esse s po nto s para abas te cer várias caracterís ticas de chi. Você começa co nhe cendo três

de ssas características: Rajada de Go lpes, De fesa Paciente e Pas so do Ve nto . Você apre nde mais caracterís ticas de chi à medida que adquire ní ve is nessa classe .

Quando vo cê gas ta um po nt o de chi, ele se to rna indispo níve l at é vo cê te rminar um de scanso curto ou

longo , no fim de ste , to do s o s po nto s de chi gas to s vo lta

para vo cê. Você de ve gas tar, pe lo meno s, 30 minuto s do de scanso meditando para recupe rar se us po nto s de chi. Algumas das caracterís ticas de chi requerem que s e u alvo re alize um te ste de re sistê ncia para resistir ao e fe ito da caracte rís tica. A CD do te ste de resistência é calculada a se gui:

CD de res is tência de Chi
= 8 + bônus de proficiência +
seu modificador de Sabedoria

R
AJADA DE
G
OLPES

Ime diat amente após vo cê re alizar a ação de Ataque no se u turno , vo cê po de gas tar 1 ponto de chi para realizar

do is go lpes de sarmado s co m uma ação bônus.

D
EFESA
P
ACIENTE

Vo cê po de gas tar 1 ponto de chi para realizar a ação de

Esquivar, co m uma ação bônus, no s e u turno .

P
ASSO DO
V
ENTO

Vo cê po de gas tar 1 ponto de chi para realizar a Ação de

De se ngajar ou Disparada, co m uma ação bônus, no se u

turno , e s ua distância de s alt o é do brada nesse turno .

M OVIMENTO SEM

A R MADURA

A partir do 2º nível, seu deslocamento aumenta em 3

metros enquanto você não estiver usando armadura nem

empunhando um escudo. Esse bônus aumenta quando

você alcança determinado nível, como mostrado na tabela O Monge.

No 9º nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sob líquidos, no seu turno, sem cair durante o movimento.

T RADIÇÃO

M ONÁSTICA

Quando você alcança o 3º nível, você ingressa numa

tradição monástica: o Caminho da Mão Aberta, o

Caminho do Sombrio e o Caminho dos Quatro Elementos,

ou das Cortadas no final da descrição dessa classe. Sua

tradição concede a você características no 3º nível e novamente no 6º, 11º e 17º nível.

D EFLETIR

P ROJÉTEIS

A partir do 3º nível, você pode usar sua reação para de fletir ou apanhar o projétil quando você é atingido por um ataque de arma à distância. Quando o fizer, o dano que você sofre do ataque é reduzido em 1d10 + seu

modificador de Destreza + seu nível de monge.

Se o dano for reduzido a 0, você pode apanhar o projétil se ele for pequeno o suficiente para se segurando

em uma mão e você precisa, pelo menos, uma mão livre. Se você apanhar um projétil dessa forma, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar um ataque à distância com a

arma ou munição que você acabou de pegar, como parte

da mesma reação. Você realiza esse ataque com

proficiência, independentemente das armas em que você é

proficiente, e o projétil conta como uma arma de monge para o ataque. A distância do ataque do monge é de 6/18 metros.

I NCREMENTO NO

V ALOR DE H ABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à

sua escolha,
em
2 ou vo cê po de aume ntar do is valores de
habilidade, à sua escolha, e m 1. Como padrão , vo cê não

po de elevar um valor de ha bilidade acima de 20 com essa

caracterís tica.

Q
UEDA
L
ENTA

Co meçando no 4º ní ve l, você po de usar sua reação,

quando vo cê cai, para reduzir o dano de queda so frido po r

um valor igual a cinco ve ze s s e u níve l de monge .

105
A
TAQUE
E
XTRA

A partir do 5º níve l, você pode atacar duas ve ze s, ao inv é s
de uma, se mpre que vo cê re alizar a ação de Ataque no s e u
turno .

A
TAQUE
A

TORDOANTE

A partir do 5º níve l, você pode interfe rir no fluxo de chi do
corpo de um opo ne nte . Quando vo cê atingir outra criatura
com um ataque co rpo-a-corpo com arma, vo cê po de gastar
1 ponto de chi para tentar um ataque ato rdo ante. O alvo

de ve s e r bem sucedido num te ste de re sistê ncia de

Co nstituição ou ficará at o rdo ado até o final do s e u

próximo turno .

G
OLPE S DE
C
HI

A partir do 6º níve l, se us go lpes de sarmado s co ntam como

armas mágicas co m o propósito de ultrapassar a

resistê ncia ou imunida de a at aques e danos não-mágicos.

E
VASÃO

A partir do 7º níve l, você pode esquivar-se agilme nte de

certos e fe itos em área, como o s o pro e lé trico de um dragão
azul o u uma magia

bola de fo go

. Quando vo cê fo r alvo de

um efe ito que exige um te ste de re sistê ncia de De streza
para so frer me tade do dano, vo cê não s o fre dano algum se

pas sar, e s o mente me tade do dano s e falhar.

M
ENTE

T
TRANQUILA

A partir do 7º nível, você pode usar sua ação para

terminar um efeito em si mesmo, que este já lhe

está infligindo ou amedrontando.

P
PUREZA

C
CORPORAL

No 10º nível, sua maestria do chi flui através de você, tornando-o imune a doenças e venenos.

I
IDIOMAS DO

S
SOL E DA

L
LUAR

A partir do 13º nível, você aprende a tocar o chi de outras mentes fazendo com que você compreenda todos os

idiomas falados. Além disso, qualquer criatura que

possa entender um idioma pode entender o que você

fala.

A
ALMA DE

D
DIAMANTE

A partir do 14º nível, sua maestria do chi concede a você

proficiência em todos os testes de resistência.

Além disso, toda vez que você realizar um teste de resistência e falhar, você pode gastar 1 ponto de chi para jogar novamente e ficar com o segundo resultado.

C
CORPO

A
ATEMPORAL

No 15º nível, seu chi sustenta você tanto que você não sofre os efeitos da velhice e não pode envelhecer magicamente. Você ainda morrerá de velhice, no entanto. Além disso, você não precisa mais de comida ou água.

C
CORPO

V
VAZIO

A partir do 18º nível, você pode usar sua ação para gastar 4 pontos de chi e ficar invisível por 1 minuto. Durante esse tempo, você também adquire resistência a todos os

danos, exceto dano de energia.

Além disso, você pode gastar 8 pontos de chi para conjurar a magia

projeção astral

, sem precisar de

componentes materiais. Quando o fizer, você não pode

levar qualquer outra criatura com você.

A
AUTO

A

PERFEIÇOAMENTO

No 2º nível, quando você começar iniciativa e não tiver

nenhum ponto de chi restante, você receberá 4 pontos de

chi.

T

TRADIÇÕES

M

MONÁSTICAS

Três tradições de busca monástica são comuns nos mosteiros e espalhadas pelo mundo. A maioria dos mosteiros pratica exclusivamente uma tradição, mas alguns poucos honram as três tradições e instruem cada

monge, de acordo com suas aptidões e interesses. Todas as três tradições compartilham as mesmas técnicas básicas, divergindo à medida que o estudante se torna mais

avancado. Portanto, um monge precisa escolher uma tradição apenas quando alcançar o 3º nível.

C

CAMINHO DA

M

ÃO

A

BERTA

Monges do Caminho da Mão Aberta são os mestres supremos das artes de combate marcial, tanto armado

quanto desarmado. Eles aprendem técnicas para

empurrar e derrubar seus oponentes, manipulando o chi

para curar os ferimentos dos seus corpos e praticando

uma meditação avançada que os protege de mazelas.

T

TÉCNICA DA

M

ÃO

A

BERTA

Quando você escolher essa tradição, no 3º nível, você pode manipular o chi do seu inimigo quando você controlar o seu. Também você atingirá uma criatura com um dos seus ataques garantidos por sua

Rajada de Golpes, você pode impor um dos seus quintessências no alvo:

Ele deve se render bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão.

Ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você pode empurrá-lo

4,5 metros para longe de

você.

Ele não pode realizar ações até o final do seu

próximo turno.

I

INTEGRIDADE

C

OR POR AL

No 6º nível, você ganha a habilidade de se curar. Com uma ação, você recupera uma quantidade de pontos de

vida igual a três vezes seu nível de monge. Você deve

terminar um descanso longo antes de poder usar essa

característica novamente.

106

T

R ANQUILIDADE

A partir do

11

º nível, você pode entrar num estado

especial de meditação que reduziria você com uma aura

pacífica. No final de um descanso longo, você ganha o efeito da magia

santuário

que dura até o começo do seu

próximo descanso longo (a magia pode terminar

prematuramente, como normal). A CD do teste de

resistência para a magia é 8 + seu modificador de

Sabedoria + seu bônus de proficiência.

P

ALMA

V

IBRANTE

No 17º nível, você ganha a habilidade de criar vibrações letais no corpo de alguém. Quando você atingir uma

criatura com um golpe de sarmado, você pode gastar 3

pontos de chi para começar essas vibrações

imperceptíveis, que duram por um número de dias igual

ao seu nível de monge. As vibrações são inofensivas, então

sempre que você use sua ação para terminá-las. Para tanto,

você e o alvo devem estar no mesmo plano de existência.

Quando você usa essa ação, a criatura deve realizar um

teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ela

será reduzida a 0 pontos de vida. Se ela passar, ela

sofrerá 10d10 de dano necrótico.

Você pode ter apenas uma criatura sob o efeito de sua

característica por vez. Você pode escolher terminar as

vibrações inofensivamente, sem usar uma ação.

C

AMINHO DA

S

OMBRA

Monges do Caminho da Sombra seguem uma tradição que

valoriza furtividade e subterfúgio. Esses monges devem

ser chamados de ninjas ou dançarinos das sombras e eles

sevem como espiões e assassinos. Às vezes, os membros

de um monas té rio ninja são membros da mesma família,

formando um clã que jurou sigilo sobre suas artes e

missões. Outros monas té rios parecem mais com guildas

de ladrões, oferecendo serviços a nobres, mercados ricos ou qualquer um que possa pagar suas taxas. Independentemente dos seus métodos, os líderes desses monas té rios esperam obediência inquestionável de seus estudantes.

A
RTES
S
OMBRI
AS

Começando quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você pode usar seu chi para simular o efeito de

certas magias. Com uma ação, você pode gastar 2 pontos

de chi para conjurar
escuridão, visão no escuro, passos
sem pegadas
ou
silêncio
, sem precisar de componentes
materiais. Além disso, você ganha o truque
ilusão menor

,
se você ainda não o conhecia.

P
ASSO DAS
S
OMBR
AS

No 6º nível, você ganha a habilidade de entrar e sair de uma
sombra e sair em outra. Quando você estiver sob
penumbra ou na escuridão, com uma ação bônus, você
pode se teletransportar até 18 metros para um espaço
de seu tamanho que você possa ver que também esteja sob
penumbra ou escuridão. Você, então, terá vantagem no

primeiro ataque corpo-a-corpo que você fizer antes do

final do seu turno.

M
ANTO DE
S
OMBRAS

No
11

º nível, você aprende a se tornar uno com as
sombras. Quando você estiver em uma área de penumbra
ou escuridão, você pode usar sua ação para se tornar

invisível. Você permanece invisível até realizar um
ataque, conjurar uma magia ou sofrer para uma área de
luz plena.

O
PORTUNISTA

No 17º nível, você pode explorar um momento de distração de uma criatura quando ela é atingida por um ataque. Toda vez que uma criatura a até 1,5 metro de você for atingida por um ataque realizar por outra criatura diferente de você, você pode usar sua reação para

realizar um ataque corpo-a-corpo contra essa criatura.

C
AMINHO DOS

QUATRO

E
ELEMENTOS

Você se que uma tradição mística que ensina você a

dominar os elementos. Quando você foca seu chi, você

pode se alinhar com as forças da criação e moldar os

elementos a sua vontade, usando-os como uma extensão

do seu corpo. Alguns membros dessa tradição se dedicam a um único elemento, mas outros tecem os elementos juntos.

Muitos monges dessa tradição tatuam seus corpos com

representações do seu poder de chi, normalmente representadas através de dragões enrolados, mas também como fênix, peixes, plantas, montanhas e ondas coroadas.

D
DISCÍPULO DOS

E
ELEMENTOS

Quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você aprende disciplinas mágicas que manipulam o poder dos

quatro elementos. Uma disciplina requer que você gaste

pontos de chi cada vez que você a usa.

Você conhece a disciplina Sintonia Elemental e uma outra disciplina, à sua escolha, que são de talhadas na

disciplina adicional, à sua escolha, no 6º, 11º e 17º nível.

Toda vez que você aprende uma nova disciplina elemental, você pode substituir uma disciplina elemental que você já conhecia por uma disciplina diferente.

Conjurando Magias Elementais.

Algumas disciplinas elementais permitem que você conjure magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração.

Para conjurar uma dessas magias, você usa o tempo de conjuração da mesma e suas outras regras, mas você não precisa fornecer os componentes materiais dela.

Quando você alcança o 5º nível nessa classe, você pode gastar pontos de chi adicionais para aumentar o nível da magia de disciplina elemental que você conjurar,

considerando que a magia tenha um efeito de

aprimoramento para um nível superior, como
mãos
flamejantes

, por exemplo. O nível da magia aumenta em 1
para cada ponto de chi adicional que você gastar. Por

exemplo, se você formar um monge de 5º nível e usar Go Ipe de

Varredura Cauterizante para conjurar
mãos flamejantes

,
você pode gastar 3 pontos de chi para conjurá-la como

uma magia de 2º nível (o custo base da disciplina de 2
pontos mais 1).

O número máximo de pontos de chi que você pode
gastar para conjurar uma magia dessa forma (incluindo
seu custo de chi base e quaisquer pontos de chi adicionais
que você gastar para elevar seu nível) é determinado pelo
seu nível de monge, como mostrado na tabela Magias e
Pontos de Chi.

M
A G I A S E
P
O N T O S

D E
C
H I

Nível de
Monge

Pontos de Chi Máximos para uma Magia

5
°

■ t
8°

3

9
°

■ t
12
°

4

13
°

■ t
16
°

5

17
°

■ t

As disciplinas elementais se rão apre se ntadas em ordem alfabética. Se a disciplina tive r um níve l como pré-

requisito , vo cê de ve te r aquele níve l na classe para aprendê-la.

Cavalgar

o

V ento

(1

1° nível Requerido) .

Vo cê po de

gas tar 4 ponto s de chi para conjurar

vo o

e m si mesmo

.

Chamas da Fénix

(1

1° nível Requerido) .

Vo cê po de

gas tar 4 ponto s de chi para conjurar

bola de fogo.

Chicote d e Á gua.

Vo cê po de gas tar 2 ponto s de chi,

com uma ação , para criar um chicote de água que

e mpurra e puxa u ma criat ura para dese quilibrá-la. Uma

criatura que vo cê po ssa ve r a até 9 metros de ve re alizar

um teste de re sistê ncia de De streza. Se falhar, a criatura

so fre 3d10 de dano de

concussão, mais 1d10 de dano de

concussão e xtra para cada po nto de chi adicional que vo cê

gas tar e vo cê po de tanto de rrubar a criatura no chão,

quanto puxá-

la 7,5 metros para perto de você. Em um

sucesso , a criat ura so fre metade do dano e vo cê não a

puxa ou de rruba.

Def esa E terna da Montanha

(1

7° nível

Requerido) .

Vo cê po de gastar 5 ponto s de chi para

conjurar
pele de pedra
e m s i mesmo

.

Golpe d e V arredura Cauterizante
Vo cê po de gas tar
2 ponto s de chi para conjurar
mão s flamejantes.

Gon go do P ico (6° nível Requerido) .
Vo cê po de
gas tar 3 ponto s de chi para conjurar
despedaçar.

Investida dos E spíritos da V entania.
Vo cê po de
gas tar 2 ponto s de chi para conjurar
lufada de vento.
Moldar o Rio Corrente.
Co m uma ação , vo cê po de
gas tar 1 ponto de chi para escolher uma área de ge lo ou

água, não maio r que 9 metro s quadrado s a at é 36 me tro s

de vo cê. Você po de transfo rmar água em ge lo de ntro da

áre a, e vice-ve rsa e po de remode lar o ge lo na área da

mane ira que de se jar. Você po de levantar ou baixar a

e elevação do ge lo, criar enche r uma vala, erg ue r o u
achatar uma pare de o u fo rmar um pilar. A e xte nsão
de ssas mudanças não po dem excede r me tade da maior
dimensão da área. P o r e xe mplo, s e vo cê afeto u 9 metro s

quadrado s, vo cê po de criar um pilar de até 4,5 metros de

alt ura, ergue r o u re baixar a elevação do quadrado em 4 ,5

metros, escavar uma vala de 4,5 metros de profundidad e
e assim po r diante. Você não po de moldar o ge lo para
apris ionar ou fe rir uma criatura na área.

Onda de P edras Rolantes (17° nível Requerido) .

Vo cê po de gas tar 6 ponto s de chi para conjurar
muralha
de pedra.

P ostura da Neblina
(1

1° nível Requerido) .

Vo cê
po de gas tar 4 ponto s de chi para conjurar
fo rma gasosa.

P resas da Serpente de Fogo.

Quando vo cê usa a
ação de Ata que no s e u turno , vo cê po de gas tar 1 ponto de

chi para faze r com que gavinhas de cham as estiquem-
se
do s s e us punho e pé s. Se u alcance co m seus ataques
de sarmado s aume nta em 3 metros durante essa ação e

também pelo resto do seu turno. Um a cada certo com tal

ataque causa dano de fogo, ao invés de dano de

concussão

e, se você gastar 1 ponto de chi quando atingir o ataque,

ele também causará 1d10 de fogo adicional.

Punho do Ar Contínuo.

Você pode criar uma

explosão de ar comprimido que atinge como um po de roso
soco. Com uma ação, você pode gastar 2 pontos de chi e
escolher uma criatura a até 9 metros. A criatura deve

realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, a

criatura sofrerá 3d10 de dano de

concussão, mais 1d10 de
dano de

concussão extra para cada ponto de chi adicional
que você gastar e você pode empurrar a criatura para até

6 metros longe de você e derrubá-la no chão. Em um

sucesso, a criatura sofrerá metade do dano e você não a
empurrará ou derrubará.

Punho dos Quatro Trovões.

Você pode gastar 2

pontos de chi para conjurar
onda trovejante.

Rio de Chamas Famintas (17º nível Requerido).

Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar
muralha
de fogo.

Serragem do Vento do Norte (6
º nível Requerido).

Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar
imobilizar
pessoa.

Sintonia Elemental.

Você pode usar sua ação para,
momentaneamente, controlar as forças elementais
próximas, causando um dos seguintes efeitos, à sua
escolha:

Criar, instantaneamente, um efeito sensorial
inofensivo relacionado à água, ar, fogo ou terra, como
uma chuva de faíscas, um sopro de vento, uma leve
rajada de névoa ou um suave estrondo de pedra.

Acender ou apagar, instantaneamente, uma vela,
tocha ou pequena fogueira.

Esfriar ou esquentar 0,5 quilo de material inorgânico
por até 1 hora.

Fazer com que terra, fogo, ar ou névoa que possa caber

dentro de 30 centímetros cúbicos se molde em uma

forma

rma bruta que vo cê esculpiu po r 1 minuto .
Sopro do Inverno (17° nível Requerido) .
Vo cê po de
gas tar 6 ponto s de chi para conjurar
cone de frio .
O
RDENS
M
ONÁ STICA S

O s mundo s d e D&D co ntém uma multidão de mo na stério s e
tradiç õ es mo nástico as. E m terra s c o m um
to que de c ul tura as iático a,
c o mo em Sho u L ung no o riente d
os

R eino s E squec i do s
, ess es
mo nastério s são asso c iado s a tra diç õ es filo só fica s e a pratic a d e
artes marc iais. A E sc o la da Mão de Ferro , a E sc o la das Cinc o
E strelas, a E sc o la do P unho Set en trio nal e a

E sc o la da E strela do
Sul d e S ho u L ung, e nsi nam difer e ntes abo r dage ns da s disc i pli nas
físic a, mental e e spi ritual do mo nge. Alg un s de sse s mo nastér io s se
espal haram para ter ras o c iden tai s de Fa erû n, esp ec ialmen te para
terra s c o m grand es c o muni dade s de imigr
a nte s de Sho u, c o mo em
T hesk e P o rtão O c idental.

O utras tradiç õ es mo nástico as são asso c iadas c o m divinda des
que e nsi nam o va lo r do aperfeiç o amento físic o e disc i plina
mental.

No s R eino s E squ ec ido s
, a o rdem da L ua Neg ra é fo rmada
po r mo nges d edic ado s a S har
(de usa das so mbras) , que ma ntem
c o muni dade s sec re tas em c o linas remo tas, atrás do s aliado s, e em
esc o nderijo s subt errâneo s. Mo na stério s d e Ilmater (d eus do s
flagelado s) rec e bem no mes de fl o res e sua s o rden s c arregam
no mes de g rand es h eró is da c re n ç a; o s Di
sc ípulo s d e San to So llars,
o Duas V ez es Martiriz ado , res ide m no Mo nastério da R o sa
Amarela p erto de Damara. O s mo nastério s de E be rro n c o mbinam
o s estudo s de arte s marc iais c o m uma v ida de estu do s. A maio ria
é devo to das divi nda des do So be rano Anfitrião . No

mun do de
Drago nlanc e, a maio ria do s mo nges são devo tado s a Majer e, deu s
da meditaç ão e pe nsame nto . E m Greyhaw k, m uito s mo nast ério s
são dedic ado s a X an Y ae, a de usa do c repúsc u lo e da
supe rio ridad e da me nte so b re m atéria, o u a Zuo ken, de us da
maestria me nt
al e físic a.

O s mo nges malig no s da I rman da de E sc arlate no mu ndo de
Gr
ey
haw k de rivam se u fa natismo não de devo ç ão a um deus, mas
de de dic aç ão a princ ípio s de s ua naç ão e raça
■t

a c renç a de qu e a
vertent e Su el da human idad e é d estina da a do minar o mun do .

ALADINO

Ve stido em uma armadura de placas que re luz a luz do
so l, a de spe ito da poe ira e suje ira de uma longa viagem,

um humano larga sua espada e escudo e co loca s uas mãos

e m um ho mem fatalmente fe rido. Radiação divina brilh a

de s uas mãos, o fe rimento do homem se fe cha e se us olho s

se arre galam co m espanto.

Um anão s e esgue ira por de trás de um afloramento ,
se u manto negro o to rna praticamente invisíve l durant e a

no ite , e o bs e rva uma banda de gue rra o rc celebrando s ua
recente vitória. Sile nciosamente , ele espreita e m me io a
e les e s ussurra se u juramento e do is o rcs morrem ante s

mesmo de pe rceberem que e le estava ali.

Co m um cabelo prate ado qu e brilha com um raio de
luz que pare ce iluminar ape nas ele, um elfo gargalha com

e xultação. Sua lança go lpeia num piscar, como o do s s eus

o lhos, pe rfurando de novo e de novo em um gigante

conto rcendo-se , até que finalmente s ua luz supe ra a

e scuridão de le.

Seja lá quais fo rem suas orige ns e s uas missõe s,
paladinos s ão unidos pe los se us juramento s de s e

impo rem co ntra as fo rças do mal. Que r se ja jurado ante o

alt ar de um de us co m um sacerdote co mo te ste munha,

quer se ja em um clareira sagrada diante do s espírito s da

natureza e s e res feé rico s, ou em um mo mento de

de se spe ro e aflição co m os mortos co mo únicas

te ste munhas , o juramento de um pala dino é um laço
po de roso . Ele é uma fonte de po de r que transfo rma um
gue rreiro de vo tado em um campe ão abençoado .

A C

AUSA DA

J

USTIÇA

Um pala dino jura de fe nde r a justiça e integridade , s e
mante r com as co isas boas do mundo co ntra a invas ão das

trevas e caçar as fo rças do mal o nde quer que ela se
e sconda. Diferente s paladin o s se fo cam em vários
as pe ctos da causa da justiça, mas to do s estão s uje ito s aos

juramento s que lhes co ncede po de r para fazer se u
trabalho s agrado . Embora, muito s paladinos s e rem
de vo to s de de use s do be m, o po de r de um paladino ve m

tanto do comprometimento com a justiça per si, quanto de um de us.

Os paladinos treinam por anos para aprender as perícias de combate, dominando uma variedade de armas

e armaduras. Mesmo assim, suas perícias marciais são secundárias ao poder mágico que ele empunha: o poder de curar os doentes e feridos, de destruir os cruéis e os mortos-vivos e de proteger os inocentes e aqueles que se unirem a eles na luta pela justiça.

A

LÉM

D

A

V

IDA

M

UNDANA

Praticamente por de finição, a vida de um paladino é uma vida de aventura. A menos que um feitiço permanente o tenha impedido de se aventurar por um tempo, cada

paladino vive nas linhas de frente da batalha cósmica

contra o mal. Guerreiros são raros o suficiente nas fileiras

P

ONTOS DE

V

I

DA

Dado de

Vida:

1d

10

p

or

nív

el

de

pala

d

ino

Po

ntos

de

Vida

no 1º

Ní

ve

l:

10

+s

eu

mod

ifica

d

or

de

Con

stit

u

ição

Po

ntos
de
Vida
nos
Ní
ve is S
eg
ui
ntes :
1d
10
(ou
6) +
se u
mod
ifica
d
or
de Con
stit
u
ição
p
o r
nív
e l
de
pala
d
ino
ap
ós o 1º
1 09
de
m ilíci
as
e ex
é rcit
os do m
und
o ,
ma
s
ai
nda men
o s
p
e sso
as pod
em
reiv
in
d
icar
a ver
dad
e ira
v
o cação
de um
pala
d
ino . Q
ua

ndo eles
re
c
eb
em o c
hamad
o ,
e
sse s
gu
e rre ir
os deixa s
ua
s
anti
g as oc
upaç
õese
se
arma
m
para
lutar c
on
tra o
mal
.

Alg
um
as
vezes, seus
juram e
ntoso
s
le
va
m a
se r
v
ir
à co
ro a c
omo
lí
deresde gr
up
os de e
lite
de
ca
v
al
e
ir
o
s,
ma
s a
té
en
tre
es
se s, s
ua le

aldad
e p
rimária
é
co m
a
ca
u
sa
da ju
stiça,
não com
a
co ro a
ou
paí
s.
Pala
d
ino s
av
ent u
re ir
os le
va
m
se
us
trabal
h
os
a s
é ri
o.
A
in
v
e sti
gaç
ão
de uma ru
in
a
ant
iga ou de um a
cri
p
ta
empoeirada pode
se r
um
a missão
gu
iada
p
o r u
m proposito
mai
o
r

qu
e
a aquis

ição
de t e
so
u
ro .
O
ma
l
esp
re ita
nas
ma
sm
o rras
e flo
re st
as p
rimiti
va
s e
,
a
té
mesmo, a me
no
r
v
itó ria c
on
tra
e
le
pode
inclin ar
a
bala
n
ça có s
m ic
a pa ra
lo
ng
e do es
qu
e cime
n
to.
C
RIANDO
U M
P
A
LA D
l
NO
O
asp
e cto
mai
s
im
p
o rta
n

te
de
um
p
e rso
nag
em
pala
d
ino
é
a nature za
da sua
bu
sca s
a g
ra
da
.
A pesa
r
da
caract
e
rística
de
cla
s
se
rela
ci
o
nad
a ao
se u
juram e
n
to
n
ão apar
e
ce r
a
té
v
o cê
che
ga
r
ao 3º ní
e l,
plan
eje a e
sco lha
ao
le
r
a d
e scrição
dos
juram e
ntos
no
f

inal
da
cla
s
se.
Vo
cê
é um servo
devot
ad
o do bem
, le
a
l ao s
de
us
es da
ju
stiça e
hon
ra,
um
ca
val
e
iro
s
ag
rado
em uma
arma
du
ra
bri
lha nte
av
ent u
ran
do-
se
para
d
e struir o
mal
? V
o cê
é
um
glo
ri
o
so
cam
peão da
luz,
acal
ent a
ndo
t o
da
s as bele
zas
qu
e

se
op
õem
con
tra
as
so
mbra
s,
um
caval
e
iro
c
uj
o ju
rame
nto
d
e sce
nd
e de
tra
d
iç
ões
mai
s
antiga
s
qu
e mu
ito s
deu
se s?
Ou v
o cê
é
amar
g u
ra
do
so lit
ári
o
qu
e
ju
ro u se
v
in
g
ar
co
n
tra
aqu
eles
qu
e f
iz
e
ram
g

ran
de
mal
, e
nv
iado
co
mo um
anj
o da m
orte
pelos
de
u
se s
ou
gu
iado
p
e la
sua
pr
óp
ria
v
in
ga n
ça?
O
ap
ênd
ice
B
t em
uma
li
s
ta
de mu
ito s
deu
se s
ad
o ra
dos p
o r
pala
d
ino s
at r
av
és do mu
lti
v
e rso , co
mo
Tor
m
,
Ty
r,
He
ir
oneou

S,
P
alad
ine ,
K
ir
i-Jo
lit
h, D
o l
Arr
ah
, o
Cham
a
Prate
ada
,
Baha
mu
t,
At he
na
,
Re-Ho
rakhty e
He
im
d
al
l.
Como v
o
cê
v
iven
ci
ou o
se u c
hamad
o pa
ra se r
v
ir co
mo
pala
d
ino ?
V
o cê
o
uv
iu
um su
ss
u
rro
de
um
deus ou
anj
o
ocu
lto

e
nquan
to
v
o cêre za
va
?
Ou
tro
pal
a d
ino
se
n
tiu o
potenc
ial
dent
ro
de
vo
cê
e de
ci
di
u
tr
ei
na
-o
co
mo
um
e
sc
ud
eir
o?

Ou
alg
um
ter
rível
event
o
OE
a
de
str
ui
ção
da
sua
ca
sa
,
ta
lv
ez
OE
o
levo
u

às
su
a
s
bus
cas?
Talv
ez vo
cê
te
nh
a
tropeça
do
em
um
bosq
ue
sa
g
ra
do
ou
num
e
ncla
ve
él
fico
es
co
nd
ido
e
se enc
o
nt
rou
co
mpe
l
ido
a
pr
otege
r

todos
esse
s r
e
fug
iados
da
bond
ad
e
e
belez
a
.
Ou
vo
cê

pode
ter
reco
brado
de
sua
s
memórias
mais
s
antigas
s
que
e
a
vida
da

de

pala
di
no
er
a
s
ua
vo
cação,

praticamente
e
como
se
você
i
ve
ssem
sido
en
v
iado
para
o
mundo
com
esse
pr
o
pósito e
st
am
pa
d
o
em
sua
alma
a.

Como
guarda
ações
com
n
tra
as f
o rças
da
s
tre
va
s,
pala
d
ino s
raramente
n
te
d
et ém
qualq
u
e r
al
i
nham
en
to
mali
g n
o .
A
mai
o
ria
deles
tri
l
ha
m o
cami
nh
o da
car
i
dad
e e
ju
stiça
a .
Con
side reco
mo a co
r
da sua
te
nd
ên
cia irá in
f
lue
n

ci
a r na
sua
bu
s ca s
ag
r
a
d
a e a ma
ne ira c
omo e
la c
o
ndu
zir á
você
d
iante
dos deu
se s
e
do
s m
o r tai
s
.
Seu
juram e
n
to
e
te
nd
ên
cia
dev
em
se
r
harm
ôn
ic
os ou
se u
juram e
n
to
deve
re
p
re
sent a
r
pad
rões de
co
mp
o r ta
men
to
qu
e v
o cê

ainda
nã
o
te
nh
a a
lca
n
ça
do.
O P
AL AD
I NO
B
ônu
sde
OE OE
OE
Esp
aç o
s de
M
ag
i
a
po
r
Ní
ve l
OE OE OE
Nív
el
Prof
ici
ê
nci
a
Caracterí
st
ic
as
1°
2°
3°
4°
5°
1 °
+2
S
en
t
id
o
Di
vi
n
o,
Cu
ra
p
el
as
Mãos
OE

Œ
Œ
Œ
Œ
2 °
+2
E s t
il
o
d e L u
ta,
Co n j u
ração,
Des
tr
ui
ção
Di
vi
na
2
Œ
Œ
Œ
Œ
3 °
+2
Sa ú d e
Di
vi
n
a,
Ju
ra
m
en
to
Sa gr a d o
3
Œ
Œ
Œ
Œ
4 °
+2
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a d e
3
Œ
Œ
Œ
Œ
5 °

+3
A
ta
qu e E xtr a
4
2
OE
OE
OE
6 °
+3
Au
ra
d e
Prot
e
ção
4
2
OE
OE
OE
7 °
+3
Cara
ct
er
ís
ti
ca
d e Ju
ram
en
to
S a gr a d o
4
3
OE
OE
OE
8 °
+3
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a d e
4
3
OE
OE
OE
9 °
+4
OE
4

3
2
Œ
Œ
10
°
+4
Au
ra
d
a
Co
r
a
g
em
4
3
2
Œ
Œ
11
°
+4
Des
tr u i
ção
Di
vi
n
a
Ap r im o
ra
da
4
3
3
Œ
Œ
12
°
+4
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
ida d e
4
3
3
Œ
Œ
13
°
+5
Œ

4
3
3
1
OE
14
°
+5
To
qu
e Pu r
ific
a d
or
4
3
3
1
OE
15
°
+5
Cara
ct
er
ís
ti
ca
d e Ju
ram
en
to
S a gr a d o
4
3
3
2
OE
16
°
+5
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a d e
4
3
3
2
OE
17
°
+6
OE
4

3
3
3
1
18
°
+6
Ap
r
im o
ram
en
tos
d e Au
ra
4
3
3
3
1
19
°
+6
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a d e
4
3
3
3
2
20
°
+6
Ca
r
a
ct
er
ís
ti
ca
d e Ju
ram
en
to Sa
gr a d o
4
3
3
3
2
C
O

NS
T
RU
Ç
ÃO
R
ÁPI
DA
V
o cê
pode
co
n
str
u
ir
um
pa
l
ad
ino
ra
p
ida
men
te
se
gu
indo
e ss
as s
ug
e st
õ
es. Primei
ro,
Fo rça
deve
se r
s
eu
val
o
r
de
hab
ilida
de
mai
s
al
to, se
gu
ido
p
o r
Cari
s
ma
. Se
gu
nd
o ,
escolha o

ant
ecedem
te
nobra
e.
C
AR
AC
TERÍST
ICA S
DE
C
LA
S
SE
Como
um
pala
dino

,
v
o cê
ad
quir
eas
se
gu
int
e
s
caract
e
rísticas
de
cla
sse.

110
P
ROFICIÊNCIAS

Armaduras :

To das as armaduras, escudo s

Armas :

Armas s imples, armas marciais

Ferramentas :

Ne nhum

Tes tes de Res istência:

Sabedo ria, Carisma

Perícias :

Escolha duas de ntre Atletismo, Intuição,
Intimidação, M e dicina, Pe rsuas ão e Re ligião

E

QUIPAMENTO

Vo cê co meça co m o se guinte equipamento , alé m do
e quipamento co ncedido pe lo s e u antecede nte :

(
a
) uma arma marcial e um escudo o u (
b
)
duas armas
marciais

(
a
)
cinco azagaias o u (
b
)
qualquer r arma simples co rpo-
a-corpo
(
a
) um pacote de sacre rdo te o u (
b
) um paco te de
ave nturoiro
Co ta de malha e um s ímbo lo s agrado
S

ENTIDO

D

IVINO

A prese nça de um mal po de roso é re gistrada nos s e us
se ntidos co mo um odo r no civo e o bem po deroso badala

como música celestial nos se us ouvidos. Co m uma ação ,
vo cê po de expandir s ua consciência para de te ctar tais
fo rças. Até o final do s e u próximo turno , vo cê s abe a

localização de qualquer celestial, corrupto r o u morto-vivo
a 18 metros de vo cê que não este ja com co bertura to tal.
Vo cê s abe o tipo (celestial, co rrupto r o u morto-vivo) de

qualquer se r cuja pre se nça vo cê s e ntiu, mas não s ua
identidade (o vampiro Co nde Strahd vo n Zarovish, po r
e xe mplo). De ntro do mesmo raio, vo cê também de te cta a

prese nça de qualquer lugar o u obje to que te nha sido
consagrado ou co nspurcado , co mo pe la magia
consagrar

.

Vo cê po de usar e ssa caracterís tica um nú mero de
ve ze s igual a 1 + s e u modificado r de Carisma. Q uando
vo cê co ncluir um de scanso longo , vo cê re cupe ra to do s os
uso s gas tos.

C

URA PELAS

M

ÃOS

Seu to que abençoado po de curar fe rimento s. Você te mum
po ço de po de r curativo que se enche quando vo cê re aliza
um de scanso longo . Com esse po ço, vo cê po de restaurar

um número to tal de po nto s de vida igual ao s e u níve l de
paladino x 5.

Co m uma ação , vo cê po de to car uma criatura e s ugar
po de r do s e u po ço para restaurar um número de po nto s de

vida da criatura, até o máximo de po nto s re stante s no
po ço.

Alte rnativamente , vo cê po de gas tar 5 ponto s de cura
do s e u po ço de cura para curar o alvo de uma doe nça ou

ne utralizar um ve ne no que o este ja afetando . Você po de

curar múltiplas doe nças e neutralizar múltiplos ve ne no s
com um único uso de Cura pe las M ãos, gas tando po ntos

de vida se paradamente para cada um.
Essa característica não gera nenhum efeito em mortos-vivos e constructos.

E STILO DE L UTA

No 2º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a

seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de

Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de

no vo . C OMBATE COM A RMAS G RANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você este já empunhando com duas mãos, você pode rolar o

da
d
o
novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

D EFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

D UELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-

corpo com uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

P ROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo

que este já a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impedir de vantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

C ONJURAÇÃO

No 2º nível, você aprende a extrair magia divina através de meditação e oração para conjurar magias, como um clérigo faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de

paladino. P REPARANDO E C

ON JU RANDO

M

AGIAS

A tabela O Paladino mostra quanto s espaço s de magia vo cê tẽ m para conjurar suas magias de 1º nĩve l e supe riores. Para conjurar uma de ssas magias, vo cẽ

precis a gas tar um espaço do nĩve l da magia ou s upe rior. Vo cẽ re cupe ra to do s os espaço s gas to s quando te rmina um de scanso longo . Vo cẽ prepara a lista de mag ias dispo nĩve is se lecio nando-as da lista de magias de pala dino. Vocẽ se lecio na um nú mero de magias igual ao s e u modificado r

de Carisma

+

metade do se u nĩve l de pala dino, arredondado para baixo (mĩnimo de uma magia). Essas

magias de ve m ser de nĩve is que vo cẽ po ssua espaço s de

magia.

Po r e xe mplo, se vo cẽ ẽ um paladino de 5º nĩve l, vocẽ po ssui quatro espaço s de magia de 1º nĩve l e dois de 2º

nĩve l. Com Carisma de 14, sua lista de magias preparadas pode incluir quatro magias, co mbinando as de 1º e 2º nĩve l em qualque r o rde m. Se vo cẽ preparar a

magia de 1º nĩve l curar ferimentos , vo cẽ po de co njurá-la

com um espaço de magia de 1º ou de 2º nĩve l. Ao co njurar

a magia, vo cẽ nã o a retira de s ua lista de magias

preparadas , pode ndo conjurá-la de novo se tive r e spaços de magia dispo nĩve is.

Vo cẽ po de modificar a sua lista de magias preparadas quando te rmina um de scanso longo . Preparar uma nova lista de magias de paladino reque r tempo gas to em preces e meditação: no mĩnimo 1 minuto po r nĩve l de ma gia para

cada magia preparada.

H

ABILIDADE DE

C

ON JU RAÇÃO

Caris ma ẽ a sua habilidade para vo cẽ co njurar suas magias de pala dino, jã que se u po de r de riva da fo rça das suas co nvicções

. V

o cẽ usa s

eu

Caris ma se mpre que alguma magia se re fe rir a sua habilidade de co njurar

111

magias. Alẽm disso , vo cẽ usa o s e u modificado r de Caris ma para definir a CD do s te ste s de resistẽ ncia para as magias de paladino que vo cẽ co njura e quando vo cẽ realiza uma jo gada de ataque co m uma magia.

CD para suas magias
= 8 + bônus de proficiência +
seu modificador de Carisma
Modificador de ataque de magia

=
seu bônus de proficiência +

seu modificador de Carisma

F

OCO DE

C

ON JU RAÇÃO

Você pode usar um símbolo sagrado (encontrado no

capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de
paladino.

D

ESTRUIÇÃO

D

IVINA

A partir do 2º nível, quando você atingir uma criatura
com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar
um espaço de magia de qualquer classe para causar dano

radiante no alvo, além do dano normal da arma. O dano
extra é de 2d8 para um espaço de magia de 1º nível, mais
1d8 para cada espaço de magia acima do 1º, até o máximo

de 5d8. O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um
corruptor ou um morto-vivo.

S

A

ÚDE

D

IVINA

No 3º nível, a magia divina flui através de você tornando

você imune a doenças.

J

URAMENTO

S

AGRADO

Quando você alcançar o 3º nível, você faz um juramento
que torna-o um paladino para sempre. Até então, você
estava em um estágio preparatório, guiado pelo caminho,
mas ainda não jurado a ele. Agora você escolhe o

Juramento de Devoção, o Juramento dos Anciões ou o
Juramento de Vingança, todos detalhados no final da
descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características no 3º nível e
no vamente no 7º, 15º e 20º nível. Tais características

incluem as magias de juramento e a característica

Canalizar Divindade.

M

AGIAS DE

J

URAMENTO

Cada juramento possui uma lista de magias associada a

e le. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do juramento. Uma vez que você tenha ganhado acesso a uma magia de juramento, você sempre a terá preparada. Magias de juramento não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você ganhar uma magia de juramento que não apareça na lista de magias de paladino, a magia será, no entanto, uma magia de paladino para você.

CANALIZAR DIVINDADE

Seu juramento permite que você canalize energia divina para abençoar e feitos mágicos. Cada opção de Canalizar

Divindade concedida por um juramento explica como usá-

la.

Quando você usa o seu Canalizar Divindade, você escolhe qual opção usar. Você deve determinar um descanso curto ou longo para poder usar seu Canalizar Divindade novamente.

Alguns efeitos de Canalizar Divindade requerem um teste de resistência. Quando você usar tais efeitos dessa

classe, a CD será igual a CD das suas magias de paladino.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º

e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à

sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de

habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu

turno.

ATAQUE DE PROTEÇÃO

A partir do

6°

nível, sempre que você ou uma criatura
amigável a até 3 metros de você tiver que fazer um teste

de resistência, aquela criatura ganha um bônus no seu

teste de proteção igual ao seu modificador de Carisma (com

um bônus mínimo de +1). Você deve estar consciente para

garantir esse bônus.

No 18° nível, o alcance de sua aura aumenta para 9
metros.

A

URA DE

C

ORAGEM

Quando no 10° nível, você e as criaturas amigáveis
dentro de um raio de 3 metros de você não podem ser
amedrontadas enquanto você estiver consciente.

No 18° nível, o alcance de sua aura aumenta para 9
metros.

D

ESTRUIÇÃO

D

IVINA

A

PRIMORADA

No 11° nível, você fica tão infundido com

o

poter da

justiça que todos os seus ataques corpo-a-corpo com arma

carregam poder divino neles. Sempre que você atingir

uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, a criatura

sufre 1d8 de dano radiante extra. Se você também usar
sua Estrução Divina em um ataque, você adiciona esse
dano ao dano extra da sua Estrução Divina.

T

OQUE

P

URIFICADOR

A partir do 14° nível, você pode usar sua ação para
tentar criar uma magia em si mesmo ou em uma criatura
voluntária que você escolher.

Você pode usar essa característica um número de
vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo uma

vez). Você recupera os usos gastos quando termina um

descanso longo.

J

URAMENTOS

S

AGRADOS

Se tornar um paladino envolve fazer coisas que vinculam o

paladino à causa da justiça, um caminho ativo na luta

contra o mal. O juramento final, feito quando ele alcança
o 3° nível, é a culminação de todo o treinamento do

paladino. Alguns pe rso nagens co m essa classe não se consideram paladino s de fato até che gare m ao 3º níve l e fazerem esse juramento . Para outros, a t o mada de po sse

do juramento é uma formalidade , o carimbo oficial do que

se mpre fo i real no co razão do paladino.

112

JURAMENTO DE DEVOÇÃO

O Jura mento de De vo ção vincula um pala dino aos mais sublimes ideias de justiça, virtude e orde m. Algumas ve ze s chamado s de campe õ e s, cavaleiros brancos o u gue rreiros s agrado s, esse s paladinos ate nde m o ideal do

cavaleiro na armadura bril hante, agindo co m ho nra em

busca de justiça e do bem maior. Eles se agarram aos

mais alt o s padrõe s de co nduta, e alguns, para o melhor o u

para o pior, co nsideram que o re sto do mundo de ve te r o s mesmos padrõe s. M uitos dos que fazem esse juramento são de vo tado s aos de use s da lei e do bem e usam os

do gmas de s e us de use s co mo medida de s ua devo ção . Eles

consideram

os

anjo s

o s perfe ito s se rvo s do bem

como

se us ideais e incorpo ram image ns de asas ange licais em

se us elmos ou brasõe s.

D

OGMAS DE

D

EVOÇÃO

Embora as palavras exatas e re striçõe s do Jurame nto de

De vo ção variem, os paladin o s que fazem esse juramento partilha de sse s do gmas.

Honestidade.

Não minta n em trapace ie. De ix e s ua

palavra s e r sua garantia.

Coragem.

Nunca te nha medo de agir, apesar de a

caute la se r se nsata.

Compaixão.

Ajude os outros, prote ja os fracos, puna

aqueles que os ameaçare m. Mo stre mise ricó rdia ao s se us

adve rsários, mas te mpe re isso com sabe do ria.

Honra.

Trate os o utros com equidade e de ix e s e us

fe ito s hono ráve is se rem exemplos para eles. Faça o

máximo de bem po ssíve l causando a meno r quantidade de

mazelas.

Dever.

Seja responsável pelo sucesso e por suas
consequências, proteja aqueles confiados aos vossos

cuidados e obedeça aqueles que tiverem autoridade sobre

você.

M

AGIAS DE

J

JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino

descritos.

M

AGIAS DE

J

JURAMENTO

DE

D

EVOCÇÃO

Nível de

Paladino

Magias

3

°

proteção contra o bem
e mal, santuário

5

°

restauração menor, zona da verdade

9

°

sinald e esperança, dissipar magia

13

°

movimentação livre, guarda da fé

17

°

comunhão, coluna de chamas

C

ANALIZAR

D

IVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha

as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

Arma Sagrada.

Com uma ação, você pode imbuir

uma arma que você esteja segurando com energia

positiva, usando-se a Canalizar Divindade. Por 1 minuto,

você adiciona seu modificador de Carisma às jogadas de

ataque feitas com essa arma (bônus mínimo de +1). A

arma também emite luz plena num raio de 6 metros e

penetra mais 6 metros além. Se a arma ainda não for

mágica, ela se torna mágica por essa duração.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte

de qualquer ação. Se você não estiver mais segurando ou

portando a arma, ou estiver inconsciente, esse efeito

termina.

Q

UEBRANDO

S

EU

J

URAMENTO

Um paladino tenta se manter no seu mais alto padrão de conduta,

mas, até mesmo o mais virtuoso paladino é falível. Algumas vezes,

o caminho certo se mostra muito exigente, algumas vezes, uma situação requer o menor dos males e, às vezes, o calor da emoção faz com que um paladino transgira seu juramento.

Um paladino que tenha que bravar um voto, geralmente

buscará absoção

de um clérigo que praticará sua renúncia ou de

o outro paladino da mesma ordem. O paladino deveria gastar toda

uma noite em vigília

, orando, como sinal de penitência, ou realizar

um ato rápido similar de abnegação. Depois de um rito de

confissão e perdão, o pal

adino se sente renovado.

Se um paladino, por vontade própria, violar seu juramento e

não demonstrar sinal de arrependimento, as consequências

podem ser mais severas. A critério do Mestre, um paladino

impenitente deveria ser forçado a abandonar a classe

e adotar

outra, ou ainda pagar a opção Paladino Quebra do Rito de Juramento,

que aparece no

Guia

do Mestre.

Expulsar o Profano.

Com uma ação, você apresenta

seu símbolo sagrado e faz uma oração censurando

corruptos e mortos-vivos, usando-se a Canalizar

Divindade. Cada corrupto ou morto-vivo que puder ver

ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um

teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no

teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até

sofrer dano.

Uma criatura expulsa de vez gas tar s e u turno te ntando se move r para longe de vo cê da melhor fo rma possíve l e não po de , vo luntariame nte , s e move r para um espaço a meno s de 9 metros de vo cê. Ela t ambém não po de re alizar

reação e s. Nas ação s de las, e las s ó po de rão re alizar a ação

de

Disparada ou te ntar escapar de um efe ito que as impe ça de s e move r. Se não ho uve r lugar para se move r, a

criatura po de usar a ação de Esquivar.

A

UR A DE

D

EVOÇÃO

A partir do 7º níve l, vo cê e as criaturas amisto sas a até 3

metros não po de m ser e nfe itiçadas e nquanto vo cê estive r

consciente .

No 18º níve l, o alcance de ssa aura aume nta para 9 metros.

P

UR EZA DE

E

SPÍR ITO

A partir do 15º níve l, vo cê estará se mpre s o b e fe ito da

magia

proteção co ntra o bem e ma l

.

H

ALO

S

AGRADO

No

20

º níve l, com uma ação, vo cê po de e manar uma aura de luz so lar. P o r 1 minuto , luz plena e mana de vo cê nu m

raio de 9 metros, pe numbra brilha mais 9 metros além.

Sempre que uma criatura inimiga começar se u turno

na luz plena, a criatura s o frerá 10 de dano radiante.

Além disso , po r e ssa duração , vo cê te m vantage m em

te ste s de re sistê ncia contra magias co njuradas po r

corrupto res ou mortos-vivo s.

Uma ve z que vo cê use essa caracterís tica, não po de rá fazê-lo novamente até te r terminado um de scanso longo .

J

URAMENTO DOS

A

NCIÕES

O Jura mento do s Anciõ e s é tão antigo quanto a raça dos

e lfos e o s rituais dos druida s. Algumas ve ze s chamado s de cavaleiros fe é rico s, cavaleiro s ve rde jantes ou cavaleiros do s chifre s, paladinos que fazem esse juramento lançam

sua sorte com o lado da luz na batalha cósmica contra as trevas, porque eles amam as coisas belas e vivificantes do

mundo, não necessariamente porque eles acreditam em

princípios de honra, coragem e justiça. Eles adornam suas

armaduras e roupas com imagens de coisas que crescem

folhas, galhadas ou flores

para refletir seu

comprometimento em preservar a vida e a luz no mundo.

D

OGMAS D

OS

A

NCIÕES

Os dogmas do Juramento dos Anciões têm sido

preservados por incontáveis séculos. Esse juramento enfatiza os princípios do bem acima de qualquer interesse de ordem ou caos. Se os quatro princípios centrais são

simples.

Acenda a Luz.

Através dos seus atos de misericórdia, gentileza e piedade, acenda a luz da esperança no mundo,

afastando o desespero.

Abrigue a Luz.

Onde houver bem, beleza, amor e riso no mundo, mantenha-se contra a maldade que pode

e negligenciar isso. Onde a vida floresce, mantenha-se contra as

forças que podem torná-la estéril.

Preserve Sua Própria Luz.

Deleite-se com música e

risadas, beleza e arte. Se você permitir que a luz morra

a

em seu coração, você não poderá preservá-la no mundo.

Seja a Luz.

Seja um glorioso guia para todos que

vivem em desespero. Dê a luz da sua alegria e coragem

brilhar através de todos os seus feitos.

M

AGIAS DE

J

URAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino

descritos.

M

AGIAS DE

J

URAMENTO

D

OS

A
NCIÕES

Nível de
Paladino

Mágias

3
°

golpe constritor, fazer com anímais

5
°

raio lunar, passos nebuloso

9
°

ampliar planos, proteção contra energia

13
°

tempestade de gelo, pele de pedra

17
°

com
unhão com a natureza, caminhar em
árvores

C
ANALIZAR
D
IVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha
as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.
Fúria da Natureza

Voçê pode usar seu Canalizar
Divindade para invocar forças primitivas para enredar

um oponente. Com uma ação, você pode fazer com que

vinhas espinhosas cresçam e alcancem uma criatura a até

3 metros de você, que você possa ver. A criatura deveser

bem sucedida num teste de resistência de Força ou

Destreza (a escolha de la) ou ficará impedida. Enquanto
estiver impedida pelas vinhas, a criatura repetetiveste de
resistência no final de cada turno de la. Se obtiver sucesso,

ela se liberta e as vinhas desaparecem.
Expulsar os Infiéis

.

Vo cê po de usar se u Canalizar
Divin dade para pronunciar palavras antigas que s ão

do lorosas para fadas e corruptores que as ouve m. Com
uma ação , vo cê ergue s e u s ímbo lo s agrado e cada fada o u
corrupto r que pude r ve r o u o uvir vo cê e este ja a até 9

metros, de ve re alizar um teste de resistê ncia de

Sabedo ria. Se a criat ura falhar no te ste de resistê ncia, ela

se rá expulsa por 1 minuto ou até s o frer dano.
Uma criat ura expulsa de ve gas tar s e u turno te ntando
se move r para longe de vo cê da melhor fo rma possíve l e

não po de , vo luntariame nte , s e move r para um espaço a

meno s de 9 metros de vo cê. Ela t ambém não po de re alizar

reação e s. Nas ação s de las , e las s ó po de rão re alizar a ação

de Disparada ou te ntar escapar de um efe ito que as

impe ça de s e move r. Se não ho uve r lugar para se move r, a
criatura po de usar a ação de Esquivar.

A
UR A DE
V
IGILÂNCIA

A partir do 7º níve l, a magia antiga fica tão profunda em
vo cê que ela forma uma prote ção mística. Você e as

criaturas amisto sas a até 3 metros te m resistê ncia ao
dano de magias.

No 18º níve l, o alcance de ssa aura aume nta para
9
metros.

S
ENTINELA
I
MOR TAL

A partir do 15º níve l, qua ndo vo cê fo r reduzido a 0 po nto s
de vida, mas não morrer totalme nte , vo cê po de escolhe r
cair para 1 ponto de vida no lugar. Uma ve z que vo cê use

e ssa caracte rística, não po de rá fazê-lo novamente até te r

te rminado um de scanso longo .

Além disso , vo cê não so fre nenhum efe ito co lat e ral por
e nve lhecer e vo cê não po de e nve lhecer magicamente .

C
AMPEÃO DOS
A
NCIÕES

N
o
20

º níve l, vo cê po de assumir a fo rma de uma antiga
fo rça da natureza, to mando a aparênci a que de se jar. Po r

e xe mplo, s ua pele po de ria ficar ve rde ou adquirir uma

textura de casca de árvore, seu cabelo poderia ficar com aparência de folhas ou musgo ou poderia crescer galhadas ou uma juba como a de um leão.

Usando sua ação, você sofre uma transformação. Por 1 minuto, você ganha os seguintes benefícios:

No início de cada um dos seus turnos, você recupera 10 pontos de vida.

Sempre que você for conjurar uma magia de paladino

que tiver um tempo de conjuração de 1 ação, você pode

conjurá-la

usando uma ação bônus, ao invés.

Criaturas inimigas a até 3 metros de você tem

desvantagem em testes de resistência contra suas

magias de paladino e as opções de Canalizar

Divindade.

Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

114

J

URAMENTO DE

V

INGANÇA

O Juramento de Vingança é um comprometimento solene de punir aqueles que cometem pecados graves. Quando forças malignas chacinam campo neossindicalistas, quando todo um povo se volta contra a vontade dos deuses,

quando uma guilda de ladrões cresce e se torna violenta e

podeosa, quando um dragão invade a zona

rural

em momentos como esses, paladinos surgem e

fazem o Juramento de Vingança para tornar certo o que já foi errado. Para esses paladinos

algumas vezes

chamados de vingadores ou de cavaleiros negros

sua

própria pureza não é tão importante quando trazer justiça.

D

OGMAS DE

V

INGANÇA

Os dogmas do Juramento de Vingança variam de

paladino para paladino, mas todos os dogmas giram em

torno de punir malfetores a qualquer custo. Paladinos

que defendem esses dogmas estão dispostos a sacrificar,

até mesmo sua própria integridade para fazer justiça

sofrendo aqueles que praticaram o mal, de modo que, muitas

vezes, os paladinos são neutros ou leais e neutros e m

alinhamento. Os princípios fundamentais dos dogmas são

brutalmente simples.

Combater o Mal Maior.

Entre escolher lutar contra

meus inimigo s jurado s ou co mbater um mal me no r. Eu

e escolho o mal maio r.

Sem Misericórdia para os Malignos.

Inimigo s

comuns po de m ter min ha m ise ricó rdia, mas meus

inimigo s jurado s não.

A Todo Custo.

Me us escrúpulos não po de m ficar no

caminho do exte rmínio do s meus inimigo s.

Restituição.

Se meus inimigo s causaram ruina no

mundo , é po rque eu falhei em de tê-los. De vo ajudar

aqueles prejudicados pe los de lit o s.

M

AGIAS DE

J

URAMENTO

Vo cê ganha magias de juramento nos níve is de paladin o

de scritos.

M

AGIAS DE

J

URAMENTO

DE

V

INGANÇA

Níve l de

Paladi no

M ag ias

3

°

p er d içã o, mar ca d o ca çad or

5

°

imob iliz a r p esso a , p a sso n eb u

loso

9

°

velocid a d e, p r oteçã o con tra en erg ia

13

°

b a n imen to, p or ta d imen sion a l

17

°

imob iliz a r mon str o, vid ên cia

C ANALIZAR D DIVINDADE

Quando vo cê faz esse jurame nto , no 3º níve l, você ganha as duas opçõe s se guintes de Canalizar Divin dade .
A bjuar Inim igo.

Co m uma ação, vo cê ergue s e u símbo lo s agrado e faz uma pre ce de co nde nação, usando

se u Canalizar Divindade . Es colha uma criat ura a at é 18

metros de vo cê que vo cê po ssa ve r. A criatura de ve

realizar um te ste de resistênc ia de Sabedo ria, a não s er

que s e ja imune a se r amedrontada. Co rrupto res e morto s- vivo s te m de svantage m ne sse teste de re sistê ncia.

Num fracasso no te ste de resistê ncia, a criatura ficará amedrontada por 1 minuto o u até s o frer qualquer dano.

Enquanto estive r amedrontada, o de slocamento da cr

iat ura s e rá 0 e ela não pode re ceber qualquer bônus de de slocamento .

Em um s ucesso , o de slocame nto da criatura é re duzido à metade po r 1 minuto ou até que ela so fra qualquer

dano.

Vo to de Inim izade.

Co m uma ação bônus, vo cê po de pronunciar um vo to de inimizade co ntra uma criatura que

vo cê po ssa ve r a até 3 metro s, usando s e u Canalizar Divin dade . Você ganha vantage m nas jo gadas de ataque contra a criat ura po r 1 minuto ou até ela cair a 0 pontos

de vida ou cair inconsciente .

V INGADOR I IMPLACÁVEL

No 7º níve l, se u fo co s o bre natural ajuda vo cê a impe dir a fuga de um inimigo . Quando vo cê atinge uma criatura com um ataque de opo rtunidade , vo cê po de s e move r até

metade do s e u de slocamento , ime diat amente de po is do ataque e co mo parte da mesma reação. Es se movimento não provo ca ataques de opo rtunida de .

A LMA DE V INGANÇA

A partir do 15º níve l, a auto ridade co m a qual você fala

se u Vo to de Inimizade lhe dá maior po de r so bre s e u

inimigo . Quando uma criatura s o b efe ito do se u Vo to de

Inimizade re alizar um ataque , vo cê po de usar s ua reação

para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra
essa criatura, se ela estiver ao seu alcance.

A

NJO

V

INGADOR

No 20º nível, você pode assumir a forma de um anjo
vingador. Usando sua ação, você sofre uma

transformação. Por 1 hora, você ganha os seguintes

benefícios:

Asas crescem nas suas costas e lhe concedem
deslocamento de voo de 18 metros.

Você emana uma aura de ameaça num raio de 9
metros. A primeira vez que qualquer criatura inimiga

entra na aura ou começa seu turno nela, durante

uma batalha, a criatura deve ser bem sucedida num

teste de resistência de Sabedoria ou ficará
amedrontada em relação a você por 1 minuto ou até
sofrer qualquer dano. Jogadas de ataque contra a
criatura amedrontada têm vantagem.

Uma vez que você use essa característica, não poderá
fazê-lo novamente até ser terminado um descanso longo.

115

P

ATRUÍDO

De aparência áspera e

selvagem, um humano

espreita sozinho através das

ramblas das árvores, caçando

os orcs que ele sabe estarem

planejando um assalto a uma

fazenda próxima. Segurando

uma espada curta em cada mão,

ele se transforma em um vendaval

de aço, talando um inimigo após o outro.

Após se evadir de um combate arrojado,

uma elfa encontra-se de pé e se acausa o arco das costas,

disparando uma flecha no dragão branco. Ignorando a

onda de medo que emana do dragão, assim como ignorou

o frio dos seus próprios pés, ela envia uma flecha após a outra

tentando encontrar as brechas entre as espessas escamas

do dragão.

Erguendo sua mão para o alto, um meio-elfo assobiu

para o falcão que o circunda acima, chamando o pássaro

de volta para o seu lado. Sussurrando instruções em

Élfico, ele aponta para o urso-coruja que ele estava

rastreamento e envia o falcão para distrair a criatura

enquanto ele prepara seu arco.

Logo do alvoroço das cidades e vilas, passando das

divisas que abrigam a fazendas mais longínquas do s

horrores do ermo, e entre as árvores densas de florestas
se m trilhas e através das vastas planícies vazias, os
patrulheiros mantêm sua vigília interminável.

C

AÇADORES

M

ORTAIS

Guerreiros da natureza, os patrulheiros se especializaram
em caçar monstros que ameaçam as margens da
civilização

nas saltantes humanoides, bestas e
monstruosidades de vastas terras, gigantes terríveis e

dragões e s mortais. Eles aprendem a rastrear suas

presas como os predadores fazem, movendo-se

silenciosamente nas florestas e se escondendo atrás
de arbustos e pedregulhos. Os patrulheiros focam seu
treinamento de combate em técnicas que se ejam

especialmente úteis contra seus inimigos favoritos

e específicos.

Graças a sua familiaridade no ambiente selvagem,
os patrulheiros adquiriram a habilidade de conjurar

magias atreladas ao poder da natureza, similar ao que o

druída faz. Suas magias, assim como suas habilidades de

combate, enfatizam a velocidade, furtividade e caça. Os

talentos e habilidades de um patrulheiro são afinados

com o foco mortal na árdua tarefa de proteger as
fronteiras.

A

VENTUREIROS

I

NDEPENDENTES

Apesar de um patrulheiro ganhar a vida como um
caçador, um guia ou um rastreador, a verdadeira vocação
de um patrulheiro é defender as zonas perigosas da
civilização das investidas de monstros e hordas de

humanoides que vêm das regiões selvagens. Em alguns

lugares, os patrulheiros se reúnem em ordens e cretáculos

juntam forças com os círculos druídicos. Mesmo os
patrulheiros, no entanto, não indevidamente até
comete um erro, sabendo que, quando um dragão ou
um bando de orcs ataca, um patrulheiro deve se ar

primeira

e posteriormente a última
linha de defesa.

■■■■■

ATRULHEIRO

B

ônu

sde

Magias

OECE

CE

Esp

aç os

de

M

ag

ia

po

r

Nív

e l

OECECE

E

ssa in

depe

nd

ên

cia feroz

fa

z

dos

pa

tr

u

lhe ir

os ó

timos

av

ent u

re ir

o

s,

já

qu

e eles são

ac

o

st

um a

dos a v

ida lo

ng

e do

co

nf

o rto

de uma

cama

se ca e

banh

o

qu

en

te .

Co

nf

ro

nt ado

co m
avent u
re ir
os
mai
s u
rban
os
qu
e
reclamam
e
ch
orami
ng am
so
br
e a du
re
za da v
ida
no
ambi
ente
se l
vag
em
, o s
pa
tr
u
lhe ir
os
re s
po
nd
em
com
uma mist ura de
div
e rti
men
to, f
ru
stração
e
co
mp
aixã
o .
Ma
s,
ele
s
ra
p
ida
men
te apr
end
em
qu
e os ou
tr

os
av
ent u
re ir
os
que
pod
em
carr
e
ga
r se
us p
ró
prios
fard
os em uma lu
ta c
on
tra
os
inimi
gos da
ci
v
ilização
são di
gn
os de
qualqu
e r e
nca rgo
a d
ici
o
nal
. Gen
te
m im
a da d a
cida
de pod
em
não s
ab
e
r co
mo
se
al
iment a
r
ou en
co
n
trar
águ
a f
re sca
nas
flo
re s
ta
s,

ma
s
eles
co
mpensam
is
so de ou
tras
man
e ira
s.
C
RIANDO UM
P
A TRU
LH E I
RO
Nív
el
Prof
ici
ê
nci
a
Caracterí
st
ic
as
C
onh
e
cid
as
1°
2°
3°
4°
5°
1 °
+2
l
ni
mi
g
o
F
av
o r i
to, E
x
pl
ora
d
or
Na t u
ral
œ
œ
œ
œ
œ
œ
2 °
+2

E s t
il
o
d e L u
ta,
Co
nju
ração
2
2
œ
œ
œ
œ
3 °
+2
Co n cl
ave
de
Pat
ru
l
hei
r o
, C
o
ns
ciên ci
a Prim
iti
va
3
3
œ
œ
œ
œ
4 °
+2
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
ida d e
3
3
œ
œ
œ
œ
5 °
+3
Cara
ct
er
ís

ti
ca
de Co n cl
ave
de
Pa
t r u
lh
ei
ro
4
4
2
Œ
Œ
Œ
6 °
+3
l
ni
mi
go F
av
o r i
to
Ma
i
or
4
4
2
Œ
Œ
Œ
7 °
+3
Cara
ct
er
ís
ti
ca
de Co n cl
ave
de
Pa
t r u
lh
ei
ro
5
4
3
Œ
Œ
Œ
8 °
+3
In
cr
em
en
to

n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a
de
,
Pés
Rá
pid
os
5
4
3
œ
œ
œ
9°
+4
œ
6
4
3
2
œ
œ
10
°
+4
Mim et
is
mo
6
4
3
2
œ
œ
11
°
+4
Cara
ct
er
ís
ti
ca
de Co n cl
ave
de
Pa
t r u
lh
ei
ro
7
4
3
3
œ
œ

12
.
+4
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a d e

7
4
3
3
OE
OE
13
.

+5
OE
8
4
3
3
1
OE
14
.

+5
Des
a p a r ecer
8
4
3
3
1
OE
15
.

+5
Cara
ct
er
ís
ti
ca
d e Co n cl
ave
de
Pa
t r ulh ei

ro
9
4
3
3
2
OE

16
°
+5
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de
Ha
bil
id a d e
9
4
3
3
2
OE
17
°
+6
OE
10
4
3
3
3
1
18
°
+6
S
en
t
id
os
S
el
v
ag
en s
10
4
3
3
3
1
19
°
+6
In
cr
em
en
to
n
o
V
alor
de

Ha
bil
id a d e
11
4
3
3
3
2
20
°
+6
Mata
d
or
de l
ni
m
ig
o s
11
4
3
3
3
2
Q
ua
ndo v
o cê
f
o r criar se u pe rso
nag
em
pa
tr
u
lhe ir
o
,
co
n
side re
a
nature za
do
tre
i
na
me
n
to
qu
e
lhe
co
n
ce
d
eu
s
ua
s
ca

pacida
des
par
ti
cu
la
r
e s.
Vo
cê
t r
e ino u
com
um
men
to r e
x
clusi
v
o ,
v
iajan
do p
e las
flo
re st
as
jun
tosa
té
que
v
o cê
do
m ina
sse
os mo
do
s de
pa
tr
u
lhe ir
o
?
V
o cê
ab
a
nd
on
ou
se u
apr
e
nd
izado
ou
se u
men
to r
f
o i
ass

as
sina
do Æ t
alv
e z
p
e lo
menos
tipo
de mon
stro
qu
e
se
torn
ou
s
eu
inimi
go
fav
o rito ?
Ou t
alv
ez v
o cê
te
nh
a
apr
e
nd
ido s
ua
s p
e rícias
co
mo
par
te
de
um
band
o de
pa
tr
u
lhe ir
os
afiliad
os a
um
círc
u
lo
druíd
ic
o
, tre ina
dos em
cami
nhos
mí
stic

os
as
sim
co
mo em co
nh
e cime
n
to
se l
v
ag
em
.
V
o cê
pode
se r
aut
od
idat
a
,
um
re cluso
qu
e
ap
re
nd
eu
p
e rícias
de
co
mb
a
te,
rastre io
e ,
a
té
mesm
o , co
nex
ões
má
g
icas
com
a
na
t u
re
za
dev
ido
a
ne ce ssida
de de
so
b
re
viv

er
no
ambi
en
te
se l
va
g
e
m.
Q
ua
l
a fon
te
do
seu
ód
io
par
ticular
p
o r
um c
e rto
tipo
de
inimi
g
o ? U
m mon
stro
m a
to u
alg
u
ém
qu
e vo
cê
ama
v a
o u
d
e str
u
iu s
ua v
ila
natal?
Ou v
o cê
viu mu
ita
da
d
e str
u
ição
causa
da p
or ess
es mon
stro s

e
se
im
p
e liu
a
acaba
rcom
suas
dep
re
daç
õ
e s?
Sua
carre ira c
o
mo
av
ent u
re iro
é uma con
tin
ua
ção
do
seu trabal
ho em
p
ro te
g
e r
as f
ro
n
te ira
s
,
ou uma mu
danç
as
ig
n
ifica
t iva? O
qu
e f
e z
v
o cê
se
jun
t a
r
a
um
ban
do de
av
ent u
re ir
o
s?
Você

ach
ou
qu
e
se ria
des
afiad
o r e
n
sinar
novos
al
i
ad
os o
s
cami
nhos da
na
t u
re za,
ou
vo cê
apr
e ci
ou a
lib
e
rtação
da
so lidão
qu
e eles of
e re ce ra
m?
C
O
NS
T
RU
Ç
ÃO
R
ÁPI
DA
V
o cê
pode
co
n
str
u
ir
um
pa
t ru
lhe iro
ra
p
ida
men
te
se
gu

in
do e
ss
as s
ug
estõe
s.
P
rime ir
o
, co l
o
qu
e s
eu
val
o
r
de
hab
ilida
de
mai
s
al
to
em D
e stre za, se
gu
ido
de
Sa
bedori
a.
(Alg
uns
pa
tr
u
lhe ir
os
qu
e
se
focam
no
co
mbat
e
com
dua
s
arma
sdei
xa
m a
Fo rça
mai
o
r
qu
e a Destreza.) Se
gund
o ,

escolha o
ant
ecedente
te
f
o ra
s
te ir
o.
C
AR
AC
TERÍST
ICA S
DE
C
LA
S
SE
Como
um
pa
tr
ulh
e ir
o
,
v
o cê
adqu
ire
as
se
gu
int
e
s
caract
e
rísticas
de
cla
sse.
P
ON T OS DE
V
I
DA
Dado de
Vida:
1d
10
p
o r
nív
e l
de
pa
tr
u
lhe iro
Po
ntos
de

Vida
no 1º
Ní
ve
l:
10
+ s
eu
mod
ifica
d
o r
de
Con
stit
u
ição
Po
ntos
de
Vida
nos
Ní
veis S
eg
ui
ntes :
1
d1
0
(ou
6) +
se u
mod
ifica
d
or
de Con
stit
u
ição
p
o r
nív
el
de
pa
tr
u
lheiro
ap
ós o 1º
P
R
OF I
C
IÊ
N
C IA
S
Ar m
a
dur
a

s :
Ar
ma
d
uras
leves
,
armadu
ras
méd
ia
s
,
e sc
ud
os
Ar m
a
s :
Arma
s
sim
ple
s,
ar
ma
s
marc
iais
Fe
rr
ame
nta
s:
Nen
hum a

117
Tes tes de Res istência:
Força, De streza
Perícias :
Escolha três de ntre Ade strar Animais ,
Atle tismo, Furtividade , Intuição, Inve stigaçã o,
Natureza, P e rcepçã o e So bre vivê ncia
E
QUIPAMENTO

Vo cê co meça co m o se guinte equipamento , alé m do

e quipamento co ncedido pe lo s e u antecede nte :

(
a
)
brune a
ou
(
b
)
armadura de co uro
(
a
)
duas espadas curtas o u (
b

)
duas armas simples
corpo-a-corpo
(
a
) um pacote de explorador ou (
b
) um pacote de
aventureiro
Um arco longo e uma aljava com 20 flechas

I
NIMIGO
F
AVORITO

A partir do 1º nível, você tem experiência significativa
e estudando, rastreado, caçando e, até mesmo, falando

com certos tipos de inimigos.
Escolha um tipo de inimigo favorito: bestas, fadas,
humanóides, monstruosidades
ou
mortos-vivos. Você
recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com ataques
com armas contra criaturas do tipo escolhido. Além disso,
você tem vantagem em testes de Sabedoria

(Sobre vivência) para rastrear e usar inimigos favoritos,

assim como em testes de Inteligência para lembrar

informações sobre eles.
Quando você adquire essa característica, você também
aprende um idioma, à sua escolha, que se já falado pelos

seus inimigos favoritos, se eles falarem algum.

E
XPLORADOR
N
ATURAL

Você é um mestre na navegação pelo mundo natural e

você reage de forma rápida e decisiva quando é atacado.

Isso fornece a você os seguintes benefícios:

Você ignora terreno difícil.

Você tem vantagem em rolagens de iniciativa.

No seu primeiro turno de combate, você tem vantagem
nas jogadas de ataque contra criaturas que ainda não
tenham agido.

Além disso, você é perfeito em navegar pelo ambiente
se livra. Você ganha os seguintes benefícios quando
estiver viajando por uma hora ou mais:

Terrreno difícil não atrasa a viagem do seu grupo.

Seu grupo não pode se perder, exceto por meios
mágicos.

Mesmo quando você está engajado em outra atividade

além de viajar (como forragear, navegar ou rastrear),
você permanece alerta ao perigo.

Se você estiver viajando sozinho, você pode se mover
furtivamente com um ritmo de viagem normal.

Quando você forrageia, você encontra o dobro de

comida que normalmente encontraria.

Enquanto estiver rastreando outras criaturas, você

também de sobre o número exato de las, seu tamanho e há quanto tempo elas passaram pela área.

E
STILO DE
L
UTA

No 2º nível, você adota um estilo de combate particular

que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de

Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de

novos.

A
REQUIARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas

com uma arma de ataque à distância.

C
COMBATE COM
D
UAS
A
RMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade na jogada de dano do seu segundo ataque.

D
EFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

D
UELIS
MO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo e em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2

de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

C
ONJURAÇÃO

Quando você alcançar o 2º nível, você aprende a usar a essência mágica da natureza para conjurar magias, como um druida faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de

conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de

patrulheiro.

E
SPAÇOS DE
M
AGIA

A tabela O Patrulheiro mostra quanto espaço de magia

você tem para conjurar suas magias de 1º nível e

superiores. Para conjurar uma dessas magias, você deve

gas tar uma espaço de magia do nível da magia ou

superior. Você recebe todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º

nível

veja

amizade animal

e você tiver um espaço de magia de

1º nível e um de 2º nível disponível, você poderá conjurar

amizade animal

usando qualquer dos dois espaços.

M

AGIAS

C

ONHECIDAS DE

1º N

ÍVEL E

S

UPERIORES

Voce conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha

há

, da

lista de magias de patrulheiro.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Patrulheiro

mostra quando você aprende mais magias de patrulheiro,

118

à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela.

Por exemplo, quando você alcança o 5º nível da classe,

você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa

classe, você pode escolher uma magia de patrulheiro que

você conhece e substituí-la por outra magia da lista de

magias de patrulheiro, que também deve ser de um nível

ao qual você tenha espaços de magia.

H

ABILIDADE DE

C

ONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para conjurar suas magias

de patrulheiro, já que sua magia vem da sua sintonia com

a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma

magia se refere à sua habilidade de conjurar magias.

Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de patrulheiro que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias

= 8 + bônus de proficiência +

seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia

=
seu bônus de proficiência +

seu modificador de Sabedoria

C
ONCLAVE DE
P
ATRULHEIRO

No
3º nível, você escolhe e mular os ideais de treinamento de um conclave de patrulheiro: o Conclave da Besta, o Conclave do Caçador ou o Conclave do Ras-treador

Subtende o

,
todas as detalhadas no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3º nível

e novamente no 5º, 7º, 11º e 15º nível.

C
ONSCIÊNCIA
P
RIMITIVA

A partir do 3º nível, sua mestraria do conhecimento de

patrulheiro permite que você estabeleça um ponto de contato e lo

com bestas e com a terra ao seu redor.

Voce possui uma habilidade inata de se comunicar com bestas e elas consideram você como um espírito semelhante. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples a bestas como uma ação e pode compreender seu ânimo e intenção básicos. Você aprende o

estado emocional dela, suas necessidades imediatas (como comida e abrigo) e ações que você pode tomar (se aplicável) para persuadi-la a não atacar.

Voce não pode usar essa habilidade contra uma criatura que você tenha atacado nos últimos 10 minutos. Além disso, você pode sintonizar seus sentidos para detectar se algum dos seus inimigos favorito está espreitando nas redondezas. Ao passar 1 minuto ininterrupto em concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia), você pode sentir se algum

dos seus inimigos favoritos está presente a até 8

quilômetros de você. Essa característica revela qual dos

seus inimigos favoritos está presente, a quantidade de les

es e a direção e distância aproximadas dessas criaturas (em quilômetros) de você.

Se houver múltiplos grupos de seus inimigos favoritos no alcance, você descobre essas informações de cada grupo.

I
INCREMENTO NO
VALOR DE
HABILIDADE

Quando vo cê atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º

e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, e m 2 ou vo cê pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, e m 1. Como padrão, vo cê não

po de elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa

característica.

I
NIMIGO
F
AVORITO
M
AIOR

A partir do 6º nível, vo cê está pronto para caçar mesmo as
presas mais mortais. Escolha um tipo de inimigo favorito

maior: aberrações, celestiais, constructos, corruptores,
dragões, elementais ou gigantes. Você ganha todos os
benefícios contra o inimigo escolhido que vo cê
normalmente ganha contra seu inimigo favorito, além do
idioma adicional. Seu bônus nas jogadas de dano contra

todos os seus inimigos favoritos aumenta para +4.
Além disso, vo cê tem vantagem em testes de
resistência contra magias e habilidades usadas por um

inimigo favorito maior.

P
ÉS

R
ÁPIDOS
Co

meçando no 8º nível, vo cê pode usar a ação de
Disparada como uma ação bônus no seu turno.

M
IMETISMO

A partir do 10º nível, você pode permanecer

perfeitamente imóvel por longos períodos de tempo para

preparar uma emboscada.

Quando vo cê tenta se esconder no seu turno, vo cê
pode optar por não se mover nesse turno. Se vo cê evitar

se mover, criaturas que tentarem detectar vo cê sofrem

10 de penalidade em testes de Sabedoria (Percepção) até
o começo do seu próximo turno

.
Vo cê perde esse benefício
caso se mova ou caia no chão, voluntariamente ou por um
efeito externo. Você ainda se rá automaticamente
detectado caso algum efeito ou ação faça com que vo cê não
esteja mais escondido.

119

Se vo cê ainda estiver escondido no seu turno, vo cê
pode continuar imóvel e ganhar esse benefício até ser
detectado.

D

ESAPARECER

Co meçando no 14º nível, você pode usar a ação de

Esconder, com uma ação bônus, no seu turno. Além disso, você não pode ser rastreado por meios não-mágicos, a não ser que você decida deixar um rastro.

S

ENTIDOS

S

ELVAGENS

No

18

o

nível, você ganha sentidos preternaturais que o ajudam a lutar contra criaturas que você não pode ver.

Quando você atacar uma criatura que você não possa ver,

sua incapacidade em vê-la não impõe nenhuma desvantagem nas suas jogadas de ataque contra ela.

Você também está ciente da localização de qualquer criatura invisível a até 9 metros de você, considerando que a criatura não esteja se escondendo de você e você não esteja cego ou surdo.

M

ATADOR DE

I

INIMIGOS

No 20º nível, você se torna um caçador incomparável.

Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria na jogada de ataque ou jogada de dano de um ataque que você fizer.

Você pode escolher usar essa característica antes ou

depois da rolagem, mas antes de qualquer efeito da

jogada ser aplicado.

C

CONCLAVES

DE

P

ATRULHEIRO

Através do ambiente selvagem, patrulheiros reunem

para formar conclave

as sociedades independentes cujos

membros partilham uma visão similar da melhor forma de proteger a natureza daqueles que a despojam.

C

CONCLAVE DA

B

ESTA

Muitos patrulheiros sentem-se mais à vontade no ambiente selvagem que na civilização, ao ponto de

animais consideram-nos como semelhantes. Patrulheiros do Conclave da Besta desenvolvem um vínculo pessoal com uma besta, fortalecendo esse vínculo

com o uso de magia.

C

COMPANHEIRO

A

NIMAL

No 3º nível, você aprende a usar sua magia para criar um

po deroso vínculo com uma criatura do mundo natural.
Com 8 horas de trabalho e o gasto de 50 po em ervas
raras e comida boa, você invocará um animal do ambiente

se livrará para se virar como um companheiro leal. Você
geralmente escolhe seu companheiro dentre os seguintes
animais:

um
arminho gigante

, um
javali

,
um
gorila

,
um
lobo

, uma
mula

, uma
pantera

,
um
texugo gigante

o u
urso negro

. Porém, seu Mestre pode escolher um
desses animais para você baseando nos terrenos ao redor e
em que tipos de criaturas logicamente poderiam estar

presentes na área.

Ao final das 8 horas, seu companheiro animal aparecerá
e adquirirá todos os benefícios da sua habilidade Vínculo

com o Companheiro. Você só poderá ter um companheiro

animal por vez.

M

ONITORANDO A

P

ROFICIÊNCIA

Quando você adquirir seu companheiro animal no 3º nível, o
bônus de proficiência dele se equipará ao seu em +2. Conforme
você ganha níveis e

aumenta seu bônus de proficiência, lembre

-

se

que o bônus de proficiência do seu companheiro também
aumenta e é aplicado às seguintes áreas: Classe de Arma dura,
perícias, testes de resistência, bônus de ataque e jogadas de dano.

Se o seu companheiro animal for morto, o vínculo
mágico que vocês compartilham permanece que você o traga

de volta à vida. Com 8 horas de trabalho e o gasto de 25

po em ervas raras e comida boa, você pode invocá-lo

e espírito do seu companheiro e usar sua magia para criar

um novo corpo para ele. Você pode trazer um
companheiro animal de volta à vida dessa forma mesmo
que você não possa qualquer parte do corpo dele.
Se você usar essa habilidade para trazer um
companheiro animal antigo de volta à vida enquanto você

já tiver o outro companheiro animal, seu companheiro

animal atual abandonado na vida é substituído pelo
companheiro animal ressuscitado.

V ÍNCULO COM O C OMPANHEIRO

Seu companheiro animal ganha uma variedade de
benefícios enquanto estiver vinculado a você.
O companheiro animal perde a ação Ataques
Múltiplos, caso ele possa.
O companheiro obedece aos seus comandos da melhor
forma possível. Ele geralmente iniciava como qualquer outra

criatura, mas você determina suas ações, decisões,

atitudes e afins. Se você estiver incapacitado ou ausente,

seu companheiro age por conta própria.
Quando estiver usando sua característica Explorar
Natural, você e seu companheiro animal podem se mover

furtivamente com ritmo normal.
Seu companheiro animal tem habilidades e
estatísticas de jogabilidade em parte determinadas pelo seu nível.

Seu companheiro usa seu bônus de proficiência ao invés
do próprio. Além das áreas onde ele normalmente
aplicaria o bônus de proficiência dele, um companheiro

animal também adiciona o bônus de proficiência a CA e

jogadas de dano dele.
Seu companheiro animal ganha proficiência em duas
perícias de sua escolha. Ele também se torna proficiente
em todos os testes de resistência.
Para cada nível que você adquirir após o 3º, seu
companheiro animal ganha um dado de vida adicional e
aumenta os pontos de vida dele proporcionalmente.

A TAQUES M ÚLTIPLOS, P OR

Q
UE

N

ÃO
?

Ataques Múltiplos é um ferramente crucial para manter o monstro simplificado para o Mestre. Ele funciona e é um incremento ofensivo, mas esse incremento é pensado para tornar uma besta desafiadora para uma única batalha.

uma noção que não se encaxa bem com uma besta que tem pretensões de lutar com o grupo, ao invés de com ela. Projete os Ataques Múltiplos por uma aventura inteira e um companheiro animal corre o risco de superar o grupo.

Por isso, em termos de história, seu companheiro animal troca uma parte de sua ferocidade (na forma de Ataques Múltiplos) por consciência apurada e habilidade de lutar com mais eficiência junto com você.

120
E
XP ANDINDO A S

O
P
ÇÕES DE

C
COMPANHEIRO

Depender da natureza da sua companhia, o Mestre pode escolher e xpandir as opções para o seu companheiro animal. Como uma regra geral, uma besta pode servir como companheiro animal caso ela seja Média ou menor, tenha 15 ou menos pontos de vida e não possa causar mais de 8 pontos de dano em um único ataque. Em geral, isso se aplica a criaturas com nível de desafio 1/4 ou menor, mas existem exceções.

Sempre que você ganhar a característica de classe Incremento no Valor de Habilidade, as habilidades do seu companheiro também aumentam. Seu companheiro pode aumentar um valor de habilidade de sua escolha em 2, ou

ele pode aumentar dois valores de habilidade de sua escolha em 1. Como normalmente, seu companheiro não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20 usando essa característica a não ser que sua descrição diga o contrário.

Seu companheiro partilha de sua tenacidade e possui um traço de personalidade e um defeito das tabelas abaixo. Seu companheiro partilha do seu ideal e o vínculo

de l

companheiro adorado por que me daria minha vida de

Seu companheiro animal ganha os benefícios da sua característica Inimigo Favorito e Inimigo Favorito Maior, quando você ganha essa característica no 6º nível. Ele usa o inimigo favorito escolhido por você para essas características.

d
6

Trança

1

Sou resolutivo em face do adversário.

2

Mexer com meus amigos, mexer com o amigo.

3

Permaneço alerta para que os outros descancem.

4

Assim que vejo um animal

me estimam. Eu uso isso para ganhar vantagem.

5

Eu tenho o costume de aparecer no momento certo.

6

Eu coloco as necessidades dos meus amigos na frente das minhas em tudo.

d
6

Defeito

1

Se deixar em cima por aí, eu vou comer.

2

Eu rosnar para estranhos e todos, exceto meu patrão, são estranhos pra mim.

3

Toda hora é hora para um carinho na barriga.

4

Eu tenho um medidor de água.

5

Minha ideia é o lá é um monte de lambidas na cara.

6

Eu salto sobre criaturas para dizer

-

lhes o quanto as

amo.

A

TAQUE

C

OORDENADO

A partir do 5º nível, você e seu companheiro animal formam um time de luta mais poderoso. Quando você

usar a ação de Ataque no seu turno, seu companheiro pode ver você, ele pode usar a reação dele para realizar um ataque corpo

po

-a-corpo.

D

EFESA DA

B

ESTA

No 7º nível, enquanto seu companheiro pode ver você,

ele tem vantagem em todos os testes de resistência.

T

EMPESTADE DE

G

ARRAS E

P

RESAS

A partir do

o

11

º nível, seu companheiro pode usar a ação dele para realizar um ataque corpo-a-corpo contra cada criatura, a escolha dele, a até 1,5 metro dele, com uma jogada de ataque e parada para cada alvo.

D

EFESA DA

B

ESTA

S

UPERIOR

A partir do 15º nível, sempre que um atacante que seu companheiro pode ver atingi-lo com um ataque, ele pode usar a reação dele para reduzir o dano de esse ataque à metade.

C

ONCLAVE DO

C

AÇADOR

Alguns patrulheiros buscam do minar armas para proteger melhor a civilização dos terríveis do ambiente selvagem. Membros do Conclave do Caçador aprendem técnicas especializadas de luta usadas contra as mais

te rrive is ameaças , de sde o gros enfurecido s e hordas de o rcs até eno rme s gigantes e dragõ e s ate rrado res.

P

RESA DO

C

AÇADOR

No 3º ní ve l, você ganha uma das s e guintes

caracterís ticas, à sua escolha.

A ssassino de Colossos.

Sua te nacidade po de

de rrubar os mais po de roso s opo ne nte s. Quando vo cê

atinge uma criatura co m um ataque com arma, a criatura so fre 1d8 de dano extra, s e ela estive r abaixo do máximo de po ntos de vida de la. Você s ó po de causar esse dano e xtra uma ve z po r turno .

Matad or de Gigantes.

Quando uma criatura Grande

o u maio r a até 1,5 metro de vo cê atingir ou errar um

ataque co ntra vo cê, vo cê po de usar sua reação para at acar

a criatura, ime diat amente após o ataque de la,

considerando que vo cê po ssa ve r a criatura.

Destruidor de Hordas.

Uma ve z em cada um do s

se us turno s, quando vo cê fizer um ataque com arma, vo cê

po de re alizar outro ataque co m a me sma arma contra

uma criat ura diferente que este ja a até 1,5 metro do alvo

o riginal e este ja no alcance da sua arma.

A

TAQUE

E

XT

RA

A partir do 5º ní ve l, você pode atacar duas ve ze s, ao inv é s

de uma, se mpre que vo cê re alizar a ação de Ataque no s e u turno.

T

ÁTICAS

D

EFENSIVAS

No 7º ní ve l, você ganha uma das s e guintes

caracterís ticas, à sua escolha.

E scapar da Horda.

Ataques de opo rtunidade co ntra

vo cê s ão fe ito s co m de svantage m.

Def esa Contra Múltiplos A taques.

Quando uma

criatura atinge vo cê co m um ataque , vo cê re cebe +4 de

bônus na CA contra to do s os ataques s ubse quente s fe ito s po r e ssa criatura no re sto do turno .

121

V ontade de A ço.

Vo

cê te m vantage m em teste s de

resistência para evitar ser amedrontado .

A

TAQUE

M

ÚLTIPLO

No 11º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Sarivada.

Você pode usar sua ação para realizar um ataque à distância contra qualquer número de criatura a até 3 metros de um ponto que você possa ver, no alcance da sua arma. Você deve ter munição para cada alvo, como normalmente, e você realiza uma jogada de ataque e parada para cada alvo .

Ataque Giratório.

Você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra qualquer número

de criaturas a até 1,5 metro de você, realizando uma jogada de ataque e parada para cada alvo .

D

EFESA DE

C

AÇADOR

S

UPERIOR

No 15º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Evasão.

Você pode esquivar-se rapidamente de certos efeitos em área, como o fogo de um dragão vermelha ou uma magia relâmpago

. Quando você for alvo

de um efeito que exige um teste de resistência de

Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

Manter-se Contra

a

Maré.

Quando uma criatura

hospedar você com um ataque corpo-a-corpo, você pode

usar sua reação para forçar a criatura a repetir o mesmo ataque contra outra criatura (que não ela mesma), à sua escolha.

Esquiva Sobrenatural.

Quando um atacante que

você possa ver, atinge você com um ataque, você pode

usar sua reação para reduzir o dano causado pelo ataque à metade .

C

ONCLAVE DO

R

ASTREADOR

S

UBTERRÂNEO

Muito simples de se mover para as profundezas do Subterrâneo apenas sob as condições mais urgentes, empregando

alguma busca de se espelha ou se guiando promessas de
vastas riquezas. Com demasiada frequência, males
antigos ocultos abaixo da terra e patrulheiros do Conclave
dos Ras-treadores Subterrâneos se esforçam para
descobrir e derrotar tais ameaças antes que elas possam
alcançar a superfície.

B
ATEDOR DO
O
S
SUBTERRÂNEO

No 3º nível, você domina a arte da emboscada. No seu

primeiro turno durante o combate, você ganha +3 metros
de bônus no seu deslocamento

e,
s
e

você usa a ação de

Ataque nesse turno, você pode realizar um ataque
adicional.

Você também é especialista em evitar criaturas que
contam com visão no escuro. Tais criaturas não ganham
qualquer benefício quando tentarem detectar você em
condições de escuridão ou penumbra. Além disso, quando
o Mestres de Termino se você pode se esconder de uma

criatura, tal criatura não ganha qualquer benefício
de visão no escuro dela.

M
AGIA DO
R
ASTREADOR
S
SUBTERRÂNEO

A partir do 3º nível, você ganha visão no escuro com um

alcance de 27 metros. Você também ganha acesso a
magias adicionais no 3º, 5º, 9º, 13º e 17º níveis. Uma vez
que tenha adquirido uma magia de rastreador
subterrâneo, ela conta como uma magia de patrulheiro
para você, mas não conta na quantidade de magias de
patrulheiro que você conhece.

M
AGIAS DO
R
ASTREADOR

S
SUBTERRÂNEO

Nível de
Patrulheiro

Magias

3
º

disfarçar
-
se

5
°

tru q ue d e cor da

9
°

g lifo d e vig ilâ n cia

13
°

in visib ilid a d e ma ior

17
°

simila r id a d e

A
TAQUE
E
XTR A

A partir do 5° níve l, você pode atacar duas veze s, ao inv é s

de uma, se mpre que vo cê re alizar a ação de Ataque no s e u turno.

M
ENTE DE
A
ÇO

No 7° ní ve l, você ganha proficiência em teste s de resistê ncia de Sabedo ria.

R
AJADA DO
R
ASTREADOR

A partir do 11° níve l, uma v e z em cada um do s s e us

turno s quando vo cê errar um ataque , vo cê po de re alizar o utro ataque.

E
SQUIVA DO
R
ASTR EADOR

No 15° ní ve l, se mpre que uma criatura atacar vo cê e não

tive r vantagem, vo cê po de usar s ua reação para impo r de svantage m na jo gada de ataque da criatura co ntra vo cê. Vo cê po de usar e ssa caracterís tica antes ou de po is da jo gada de ataque s e r fe ita, mas de ve s e r usada antes do resultado da jo gada se r de te rminado .

122

123
C
APÍ TULO

4:

P
PERSONALIDADES E
A
ANTECEDENTES
PERSONAGENS SÃO DEFINIDOS POR MUITO MAIS DO
que sua raça e classe . Eles são indivíduos com
suas próprias histórias, interesses, conexões e
capacidades que vão além do que sua raça ou
classe pode fazer. Esse capítulo apresenta

os detalhes que distinguem os personagens
uns dos outros, incluindo o básico, como os nomes e a

descrição física, as regras de antecedentes e idiomas, a
tê

aqueles pontos mais refinados, como os detalhes de sua
personalidade e tendência.

D
DETALHES DO
P
PERSONAGEM

O nome do seu personagem e a descrição física podem ser
as primeiras coisas que os outros jogadores na mesa

aprendem sobre você. É melhor pensar como essas

características refletem o personagem que você tem em

mente .

N
NOME

A descrição racial do seu personagem inclui alguns

exemplos de nomes para os membros daquela raça. Gaste

um tempo pensando nisso , mesmo
se

for escolhê-lo de
uma lista.

S
SEXO

Você pode jogar com um personagem do sexo masculino
ou feminino e receber benefícios adicionais ou sofrer
desvantagens por isso . Penso sobre como seu personagem
se comporta em relação à expectativa de comportamento

sobre sexo , gênero e sexualidade . Por exemplo, um clérigo
drow masculino despreza a divisão tradicional de gênero
da sociedade drow, o que pode ter sido a razão para que

seu
personagem tenha abandonado aquela sociedade e
decidido subir à superfície.

T
TAKA E
A
ARTEMIS :
P
PERSONAGENS

C ONTRASTANTES

O s detalh es n ess e c ap
í
tu lo fa z em uma grand e dife renç a ao
demo nstrar co mo seu p erso nag e m é
diverso

d e qua lqu er o utro .
Co nsider e o s seg uin tes guer reiro s humano s.

V inda do c enário de D rago nlanç e , T ika W aylan fo i uma
ado lesc ent e impr ude nte que t ev e uma infância difícil. F ilha d e um
ladrão , ela f ugiu de c asa e exe rcit o u o negó c io do pai nas ruas de
So lac e. Quan do ela ten to u ro uba r o pro prietário da H o spe daria
Derrade i
ro L ar fo i pega no ato , e o pro prietário a a c o lheu, dan do a
ela um empr ego c o mo garço nete. Mas quan do o s
draco niano s

devastaram a c idad e de So lac e e destr uíram a es talagem, a
nec ess idad e fo rço u T ika a se av enturar ao lado de ami go s qu e ela
c o nhec era na s ua

infância. S ua h abilida de c o mo guerre ira (uma
frigide ira c o ntin ua a ser uma de s uas armas favo ritas) c o mbinada
c o m sua histó ria nas r uas d eram a ela v alio sas hab ilida des para
sua c arreira de av ent ure ira.

Artemis E n treri c r esc eu nas rua s de Calimpo rto ,
no s
R eino s
E squec ido s
. E le uso u d e se u racio c ínio , fo rça e agilidade para
esc ulp ir se u pró pr io territó rio em uma c idade de c ent enas de
fav elas. Apó s vá rio s ano s, el e atr aiu a a tenç ão de um do s mais
po dero so s líd ere s de g uil da, e asc ende u rap idamen te na
o rganiz
aç ão , apesar da po uc a ida de. Art emis veio a se r o assass ino
fav o rito de um do s paxá s da c ida de, qu em o envio u até o
lo ngín quo V ale do V ento Géli do para rec up erar uma g ema
ro ubada. E le é um a ssas sino pro fi ssio nal, c o nstant ement e se
desafian do para mel ho rar
as pró prias ha bili dade s.

T ika e Artemis são ambo s humano s e guerr eiro s (c o m alguma
exp eriê nc ia c o mo ladino s) , po ssu indo ín dic es e levado s d e Fo rça e
Destrez a, mas é aí que a s imilari d ade termi na.

Vo cê não precis a ficar limitado a noçõe s binárias de
se xo e gê ne ro. O de us élfico Co rellon Lare thian é muitas
ve ze s visto co mo andrógino ou hermafro dita, por e xe mplo,

e alguns elfos no multive rso fo ram fe ito s a sua image m e

se melhança. Você também po de ria jogar com um

pe rso nage m fe minino que s e apre se nta como ho mem, um

ho mem que s e s e nte aprisionado em um corpo fe minino,
o u uma anã barba da que ode ia se r confundida com um
anão. Se ndo assim, a orientação se xual do s e u

pe rso nage m é de s ua to tal escolha.

A
LTURA E
P
ESO

Vo cê de cide a altura e o pe so do s e u pe rso nage m e po de

usar a info rmação fo rne cida na de scrição de s ua raça o u

na tabela de alt ura e pe so aleató rios. Pe nse nos valores de

habilidade do s e u pe rso nage m e s ua influência na altura e pe so . Um pe rso nage m fraco e ágil po de s e r magro. Um pe rso nage m fo rte e resistente po de s e r alto o u apenas pe sado .

Se quise r, vo cê po de jo gar aleato riamente a altura e pe so do s e u pe rso nage m na tabela Altura e Pe so

Aleató rios.

A
rolagem de dado obtida na coluna
Mo dificado r de Altura, de te rmina a altura adicional (em centímetros) do pe rso nagem além de s e u valor base . Es se mesmo valor

,
multiplicado pe la rolagem de dado ou
quantidade de scrita na coluna Mo dificado r de Pe so ,

dividi do po r 5

,
de te rmina o pe so adicional do s e u
pe rso nage m (e m quilogramas) além de s e u valor base .

A
LTURA E
P
ESO

A
LEA TÓRIOS

Raça

Altur a
Base

M odif icad or
de Altur a

Pe so
Base

M odif icad or
de Pe so

H umano

1,42

m

+6d10

cm

55

kg

x

(2d^{4/5}
) kg

Anão , c o lina

1,12

m

+6d⁴

cm

57

kg

x

(
2
d
6/5
) kg

Anão , mo ntanha

1,22

m

+6d⁴

cm

65

kg

x

(
2
d
6
/
5
) kg

E lfo , alto

1,37

m

+6d¹⁰

cm

45

kg

x

(
1d4/5
) kg

E lfo , flo restas

1,37

m

+6d10

cm

50

kg

x

(
1
d
4
/
5
) kg

E lfo , dro w

1,32

m

+6d6

cm

48

kg

x

(
1
d
6
/
5
) kg

H alfling

0,78

m

+6d4

cm

18

kg

x

1/
5

kg

Drac o nato

1,67

m

+6d8

cm

87

kg

x

(
2
d
6
/
5
) kg

Gno mo

0,88

m

+6d4

cm

18

kg

x

1/
5

kg

Meio

-
elfo

1,45

m

+6d8

cm

55

kg

x

(
2
d
4
/
5
) kg

Meio

-
o rc

1,47

m

+6d10

cm

70

kg

x

(
2
d
6
/
5
) kg

T iefling

1,45

m

+6d8

cm

55

kg

x

(
2
d
4
/
5
) kg

Por exemplo, como humana, Tika tem uma altura de 1,42 metro mais 6d10 centímetros. Se o bômetro rolar 6d10 e o bômetro tem um total de

31, então Tika mede 1,73 metro de altura (1,42 + 0,31 = 1,73).

Então o jogador utiliza a mesma rolagem de

31 e multiplica por 2d4 dividido por 5 quilos. A rolagem de 2d4 de lá é

3, então Tika pesa mais 18,5 kg (

31 x 3

÷ 5 = 18,5

) além do valor base de 55 kg

, chegando a um total de 73,5 kg.

O
UTRAS
C
CARACTERÍSTICAS
FÍSICAS

Voce escolhe a idade do seu personagem e a cor de seu cabelo, olhos e pele. Para adicionar um toque distinto, voce pode incluir no seu personagem uma característica física incomum ou memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, ou o fato de ser manco.

124
T
IKA E
A
RTEMIS :
D
ETALHES DOS
P
ERSONAGENS

Considera como os nomes TikaW aylan e Artemis Entre si
diferenciam essas pessoas na mesma medida, o outro se reflete sua
personalidade. Tika é uma mulher jovem, determinada a pro-
var
que não é mais uma criança, se uniu mesmo a jovem e o ordinário.
Artemis Entre si vem de uma terra exótica e carrega um nome bem
mais misterioso.

Tika tem dezenove anos de idade no início de sua carreira de
aventureira, tem cabelos ruivos, olhos verdes, pele
e cara salpicada
de sardas e um sinal na pele em seu quadril direito. Artemis é um
homem pequeno, com o peito e o músculo firmes. Ele tem
feições bem marcadas e maçãs do rosto bem altas, e sempre
aparenta precisar se barbear. Seu cabelo preto é denso e cheio,
seus olhos são cinzas e sem vida
■t

revelando o vazão de sua vida e
alma.

T ENDÊNCIA

Uma criatura típica no mundo de D
UNGEONS
&
D
RAGONS

possui uma tendência, algo que descreve de
maneira ampla sua moral e suas atitudes pessoais.

A
tendência é uma combinação de dois fatores: um
identifica a moralidade (bom, mau ou neutro), o outro
descreve as atitudes perante a sociedade e às leis (leal,

caótico ou neutro). Assim, noventa e duas tendências distintas são

definidas pelas possíveis combinações.
Esses breves resumos das noventa e duas tendências descrevem
o comportamento típico de uma criatura que a possui. Os
indivíduos podem variar significativamente de seu
comportamento típico e poucas pessoas são perfeitas e

consistentemente fiéis aos preceitos básicos de sua

tendência.

Leal e Bom

(LB) é a tendência de criaturas que se
comprometem para fazer o que é correto, como é esperado
pela sociedade. Dragões e sacerdotes, paladinos e muitos
anões são leais e bons.

Neutro e Bom

(NB) é a tendência do povo que faz o
melhor que pode para ajudar outros de acordo com suas

necessidades. Muitos celestiais, alguns gigantes das
nuvens, e grande parte dos gnomos são neutros e bons.

Caótico e Bom

(CB) é a tendência de criaturas que
agem de acordo com sua própria consciência, se
impondo pouco com as expectativas dos outros.

Dragões e serpentes, muitos elfos e unicórnios são caóticos e

bons.

Leal e Neutro

(LN) é a tendência dos indivíduos que

agrem de acordo com as leis, tradições ou códigos pessoais.

Muitos monges e alguns magos são leais e neutros.

Neutro

(N) é a tendência daqueles que preferem

manter distância de questões e assuntos morais e não tomar partido,

fazendo o que aparenta ser melhor conforme a situação.

O

poço lagarto, muitos druidas e divinos humanos são

neutros.

Caótico e Neutro

(CN) é a tendência das criaturas

que seguem seus caprichos, mantendo sua liberdade

pessoal acima de tudo. Muitos bárbaros e ladinos, e

alguns bardos, são caóticos e neutros.

Leal e Mau

(LM) é a tendência das criaturas que

conseguem metodicamente tudo o que querem, dentro dos

limites de uma tradição, lei ou ordem. Diabos, dragões e

azuais e hobgoblins são leais e maus.

Neutro e Mau

(NM) é a tendência daqueles que farão

tudo o que quiserem, sem compromisso ou remorso. Muitos

drow, alguns gigantes das nuvens e yugoloths são neutros

e maus.

Caótico e Mau

(CM) é a tendência de criaturas que

agrem com violência arbitrária, estimulada por sua

ganância, ódio ou sede de sangue. Demônios, dragões e

vermeiros e orcs são caóticos e maus.

T

ENDÊNCIAS NO

M

ULTIVERSO

Para muitas criaturas pensantes, a tendência é uma

escolha moral. Humanos, anões, elfos e outras raças

humanas podem escolher seguir o caminho do bem ou

do mal, da ordem ou do caos. Até onde se sabe, os deuses

de tendência boa que criaram essas raças deram a elas o

livre arbítrio para escolher seus caminhos morais,

sabendo que bondade e liberdade é escravidão.

As divindades malignas que criaram as outras raças,

entretanto, as fizeram para que os servisse. Essas raças

têm uma forte tendência inata de corresponder a

natureza de seus deuses. Muitos orcs compartilham a

violência e se livraria de seus Gruumsh, e então são

inclinados ao mal. Mesmo se um orec escolher a tendência

boa, ele luta contra suas tendências inatas durante toda a vida (mesmo os meio-orecs se ntem essa inclinação à tendência dos orecs).

A tendência é uma parte essencial dos seres celestiais e demônios. Um diabo não escolhe se é bom, e

também não pode para esse lado, ao invés disso, a lealdade e a maldade são sua essência. Se por algum

motivo ele deixar de ser bom, deixará também de ser um diabo.

Muitas das criaturas que carecem de capacidade racional não possuem uma tendência

e elas são

imparciais

. Esse tipo de criatura é incapaz de realizar

escolhas morais ou éticas e age de acordo com sua

natureza bestial. Tubarões são predadores selvagens, por exemplo, mas nem por isso são maus. Eles apenas não

possuem uma tendência.

125

I

IDIOMAS

Sua raça indica os idiomas que se pode aprender e conhece por padrão e se o antecede talvez conceda acesso a um ou mais idiomas, à sua escolha. Anote-os

em sua ficha de

aprender.

Escolha seus idiomas da tabela Idiomas Padrão

ou

, ou

escolha um que seja mais comum na sua campanha. Com a permissão do Mestre, você pode escolher algum idioma

da tabela Idiomas Exóticos ou um idioma secreto, como as gírias de ladrão ou druídico.

Alguns desses idiomas são, muitas vezes, famílias de

idiomas com muitos dialetos. Por exemplo, o idioma

Primordial inclui os dialetos Auran, Aquan, Igname

Terran, um para cada plano elemental. Criaturas que

falam diferentes dialetos da mesma língua podem se comunicar entre si.

I

IDIOMAS

P

ADRAO

Idioma

Falado por

Alfabeto

Anão

Anões

Anão

Comum

Humanos

Comum

Élfico

Élfos

Élfico

Gigante

Ogros, gigantes

Anão

Gnom
mic
o

Gnomos

Anão

Goblin

Goblinoides

Anão

Halfling

Halfings

Comum

Orc

Orcs

Anão

IDIOMAS
EXÓTICOS

Idioma

Falado por

Alfabeto

Abissal

Demônios

Infernal

Celestial

Celestiais

Celestial

Dialeto Subterrâneo

Devores de mente,
observados

■t

Dracônico

Dragões, d
racionais

Dracônico

Infernal

Diabos

Infernal

Primordial

Elementais

Anão

Silvestre

Criaturas féricas

Élfico

Subcômico

Comerciantes do
Subterrâneo

Élfico

T
IKA E
A
RTEMIS :
T
ENDÊNCIA

Tika W aylan é neutra e boa, possui um bom coração e esforçasse para ajudar os outros sempre que puder. Artemis é leal e mau, despreocupado do valor da vida, mas ainda assim profissional na maneira como vai matar.

Como um personagem mau, Artemis não é um aventureiro ideal. Ele ignora sua carreira como um vilão e apenas como o perceptor

o s heróis q uando é nec es sário

■t

e quan do c o ndiz c o m seus

inter ess es. E m muito s jo go s, pers o nagens mau s c ausam
pro blemas em gru po s c o m aquel es qu e não c o mpartilham o s
mesmo s inte res ses e o bj etivo s. N o geral, tend ênc ias más são m
ais
apro priadas para vilões e mo nstr o s.

C

ARACTERÍSTICAS

P

ESSOAIS

Co nstruir a perso nalidade do s e u pe rso nagem
com uma

variedade de traços, mane irismos, hábito s, cre nças e
de fe ito s que fo rne cem a uma pe sso a sua identidade única
ajudará a dar vida ao pe rso nagem durante o jogo.

Quatro cate go rias de caracterís ticas s ão e xplicadas aqui:
traços de pe rso nalidade , ideais, vínculos e de fe ito s. Além
de ssas cate go rias, pe nse em algumas pala vras ou frase s,
tiques ou ge sto s co muns, vícios e pirraças , ou qualquer

co

isa que vo cê po ssa imagin ar para ele.

Cada antecede nte aprese ntado mais à frente nesse
capítulo, po ssui suge stões de caracterís ticas que vo cê

po de usar para at içar sua i maginação. Você não está
limitado às opçõe s dispo níve is, elas s ão apenas um bom
po nto de partida.

T

R AÇOS DE

P

ERSONALIDADE

Co nceda ao s e u pe rso nagem do is traços. Um traço de

pe rso nalidade é a mane ira mais s imples de de mostrar
como s e u pe rso nagem é diferente do s outros. Eles de vem
dizer algo dive rtido e interessante so bre se u pe rso nagem.

Eles devem ser auto de scritivo s e e spe cíficos. "Eu s o u
inteligente " não é uma boa opção , po r que isso descreve
uma grande variedade de pe rsonage ns. "Eu leio meus

livro s à luz de ve las" diz algo interessante so bre seu
pe rso nagem, algo de talhis ta.

Traços de pe rso nalidade de ve m de screve r as co isas
que s e u pe rso nagem go sta, suas re alizaçõe s pas sadas ,
coisas que ele não de sgo sta o u te me, sua at itude a
mane irismos ou a influência exe rcida nas habilidade s.

126

T

IKA E

A

RTEMIS :

C

ARACTERÍSTICAS

P

ESSO

A IS

T ika e Artemis po ssu em traço s de perso nali dad e dis tinto s.

T ika

W aylan não go sta de o ste ntaç ão e tem medo de

a ltura,

graça s a

uma que da f eia em s ua c arreira c o mo ladra. Artemis

E ntr eri e stá

sempre pre parado para o pio r e s e mo ve c o m

co nfiança, rápido e

prec iso .

Co nsider e se us i deais. T ika W ayla n é ino c ent e, quas e

infa ntil,

ac redita no va lo r da v ida e na im po rtânc ia de ap rec iar a to do s.

De

tend ênc ia n eutra e bo a, ela seg u e ideai s da v ida e do

res peito .

Artemis E n treri nu nc a dei xa sua s emo ç õ es o

co ntro lare

m, e ele s e

desafia

c o nstan teme nte para m el ho rar

suas habili dad es. S ua

tend ênc ia é l eal e mau e c o nfere a ele

id eais d e imparcial idad e e

desejo po r po d er.

O vínc ulo de T ika W aylan é a H o spedaria D errad eiro L ar.

O

pro prietár io do lo c al co nc edeu a ela uma no

va c hanc e na v i da,

e

sua am iz ade c o m seus c o mpan he iro s de av en tura fo i fo rjada

durant e o tempo em qu e ela tra b alho u lá. A d estr uiç ão da

estalagem pelo s

draco niano s

de u a T ika uma raz ão pesso al

para

o diá

-

lo s ardent emen te. S eu vínc ulo po de se r fraseado

as sim
: "E u
farei o que fo r prec i so para pu nir o s
draco niano s

pela dest ruiç ão
da H o spedaria D errad eiro L ar".

O vínc ulo de Art emis E ntr eri é u ma relaç ão estranha e quas e
parado xal co m Driz z t Do ' Urden, s eu refl exo nas habil idad es

d e
espadac h im e d etermi naç ão infle
xível. E m sua primeira

batalha
c o ntra Driz z t, Artemis rec o nh ec e u algo de s i no

o po nent e, alguma
indic aç ão de q ue po r mais que su a v ida

tivess e si do difer ente, e le
po deria te r tido um c amin ho be m

parec ido c o m o do dro w .
Naque le mo mento , Artem is s e

to rno u ma
is do q ue um c rimi no so
assassi no , ele s e viu c o mo

um anti
-
heró i, gu iado pela sua
rivalidad e c o m Driz z t. Seu

vínc u lo po de ser fra seado ass im: "E u
não desc ansar ei

e nqua nto não pr o var a m im mesmo que so u
melho r do que

Driz z t Do ' Urden".

Cada um de
sse s per so nag
e ns te m também um def eito
impo rtante. T ika W aylan é i ngê n ua e emo c io nalmente

v uln erável,
é mais jo vem do que seu s aliado s e se irr ita

po r

el es ain da
pensa rem q ue ela é a c rianç a que eles c o nh ec eram

ano s atrás. E la
po de fica r tenta da a agir co ntra s eus p rin
c í pio s

c aso se c o nvenç a
que uma c o nq uista em partic u lar po de

demo nstrar s ua
maturidad e. Art emis E ntr eri é c o mpletame nte

fecha do a qualq uer
tipo de re lac io namento , e ape nas quer ser

d eixa do em paz

.

Uma bo a mane ira de co meçar a pe nsar s o bre s e us
traços é obse rvar sua habilidade mais alta, e a mais
baix
a, e de finir traços que co ndizem co m eles. Se ja ele
ne gativo ou po sitivo : vo cê quer trabalhar duro para e levar
um
a habilid ade
baix
a, po r e xe mplo, ou po de s e r
prete nsioso em re lação a uma
alt
a.

I
DEAIS

De screva um ideal que guia s e u pe rso nage m. Seus ideais
são s uas maio res co nvicçõ e s, os princípios éticos e morais

mais fundamentais de s e u pe rso nage m, algo que o
compe le a agir. Ide ais englobam tudo , de sde s e us
o bje tivo s de vida às s uas convicçõe s fundamentais.
Ide ais po de m ser a re spo sta para qualquer uma de stas
questõ es: Quais s ão os princípios que vo cê nunca trai? O

que co mpe le vo cê a fazer sacrifícios? O que o faz agir e

guia se us obje tivo s e ambiçõ e s? Qual a coisa mais
impo rtante pe la qual vo cê lutaria?
Vo cê po de s e le cionar quais quer ide ais que de se jar,
mas a te ndê ncia do s e u pe rso nage m é um ótimo po nto de
partida. Cada antecede nte nesse capítulo inclui se is

suge stõ es de ideais. Cinco de las s ão ligado s a algum

as pe cto de te ndê ncia: le i, cao s, bem, mal e ne utralidade . A
última sugere stão te m um po uco mais a ve r com o
antecede nte em particular do que co m pe rpe ctivas éticas

e morais.

V
ÍNCULOS

Crie um vín culo para o s e u pe rso nage m. Vínculos
represe ntam a cone xão do pe rso nage m co m pe sso as ,
lugare s e eve nto s no mundo . Eles amarram vo cê aos

de talhes de s e u antecede nte . Eles po de m inspirá-lo ao

níve l de heroísmo, ou levá-lo a agir até mesmo co ntra

se us próprios interesses, caso os vínculos s e jam
ameaçado s. Eles po de m funcionar muito pare cido s com os
ideais, guiando s uas motivaçõe s e o bje tivo s.
Vínculos po de m ser a re sposta para uma de stas

questões: Com que motivo você mais se impõe? Com qual

lugar você sente uma conexão especial? Qual é a sua

possibilidade mais preciosa?

Seus vínculos podem estar ligados à sua classe, seu antecedente, sua raça ou qualquer outro aspecto da

história ou personalidade dos seus personagens. Você

também pode ganhar novos vínculos ao longo de suas aventuras.

D

EFEITOS

Finalmente, seleciono um efeito para seu personagem.

Ele representa uma espécie de vício, compulsão, medo ou

fragilidade

específica, qualquer coisa que outra

pessoa possa explorar para chantá-lo ou para fazer

você agir contra seus melhores interesses. Mais

significantes do que traços negativos de personalidade, de feitos podem ser a resposta para algumas questões:

O que o enfurece? De qual pessoa, conceito ou evento você

tem pavor? Quais são seus vícios?

127

I

INSPIRAÇÃO

Inspiração é uma regra que o Mestre pode usar para recomendar você a interpretar seus personagens de acordo com seus traços de personalidade, ideais, vínculos e

feitos. Ao usar a inspiração, você pode recorrer ao seu traço de personalidade de conexão junto aos mendigos

para dar a você uma vantagem na negociação com o

Príncipe dos Pobres. Ou pode incorporar sua inspiração em

seu vínculo de fé à sua aldeia natal e ao pobre e

feito de uma magia sobrenatural.

G

ANHANDO

I

INSPIRAÇÃO

Seu Mestre pode escolher conceder a você inspiração por uma variedade de razões. Tipicamente, você receberá esse benefício quando interpretar seus traços de

personalidade, conceder às suas desvantagens descritas por

seus feitos e vínculos, ou de qualquer outra maneira

de mostrar como seu personagem realmente é. Seu

Mestre diz como você pode obter inspiração durante o jogo.

Você tem inspiração ou não tem inspiração

você não

pode acumular múltiplas "inspirações" para uso posterior.

U SANDO I NSPIRAÇÃO

Se vo cê po ssuir inspiração, vo cê po de gas tá-la quando realizar uma jo gada de ataque, te ste de re sistê ncia ou de habilida de

. Usar s ua inspiração co ncede vantage m na jo gada espe cífica.

Adicionalme nte , s e vo cê po ssuir inspiração, vo cê po de recompe nsar outro jo gado r po r boa interpretação,

raciocínio inteligente ou s implesmente po r fazer algo e xcitante no jo go . Quando outro pe rso nage m faz algo que realme nte co ntribua para a histó ria, de uma mane ira dive rtida e interessante, você po de abrir mão de s ua inspiração para forne cê-la àquele pe rso nage m.

A NTECEDENTES

To da histó ria te m um início. Os antecede ntes de se us pe rso nage ns re ve la de onde eles vieram, como se to rnaram ave ntureiros e s eu lugar no mundo . Se u

gue rreiro po de te r sido um co rajo so cavaleiro ou um

so ldado ve te rano . Se u mago talvez te nha sido um s ábio o u

um artista. Se u ladino talvez te nha participado de uma

guilda de ladrô e s ou entrete ve

o público co mo um bufão.

Escolher um ante cede nte fo rne ce a vo cê impo rtante s pistas s o bre a identidade de s e u pe rso nage m. A que stão

mais impo rtante a se r respo ndida pe lo s e u antecede nte é

oque mudo u?

Po r que vo cê paro u de fazer algo do s e u antecede nte e começo u a se ave nturar? Aonde vo cê

conse guiu recurso s para comprar se u equipamento inicial, o u, caso vo cê po ssua um antecede nte que indique riqueza, po rque vo cê não te m mais os re curso s? Como vo cê

aprende u as pe rícias que co mpõ e m sua classe ? O que o

se para das pe sso as o rdinárias que co mpartilham do se u

mesmo antecede nte ?

Os exe mplos de antecede nte s que esse capítulo aprese nta concede m a vo cê tanto bene fícios co ncreto s

(caracterís ticas, proficiências e idiomas), quanto

suge stões de interpretação .

T IKA E

A RTEMIS :

A

NTECEDENTES

Tika W aylan e Artemis Entrer i pa ssaram se us ano s

i nfante s

c o mo

menino s de rua

. T er as sumi do mais tarde a

c arre ira de garço nete

não a m udo u tanto assim, e ntão ela

esc o lhe u o antec ed ent e de

Ó rfão

, rec ebendo

pro ficiênc ia nas

períc ia s P resti dig itaç ão e

Furtivi dad e, e

apre nde ndo a uti li z ar as ferramentas de la drão .

Artemis é

mel ho r defin ido no ant ec eden te Crimi no so , o que o

c o nc ede

as per íc ias E nga naç ão e Furtivi dad e, assim c o mo

pro ficiênc ia

c o m f erramentas de ladrão e vene no s.

P

ROFICIÊNCIAS

Cada antecede nte fo rne ce a um pe rso nage m proficiência

e m duas pe rícias. As pe rícias s ão de scritas no capítulo 7.

Além disso , muito s antecede nte s co ncede m ao

pe rso nage m proficiência com uma ou mais fe rrame ntas.

As fe rrame ntas e s uas proficiências s ão de talhadas no capítulo 5.

Cas o um pe rso nage m ve nha a receber a mesma

proficiência de duas fo nte s diferente s, ao invé s disso ele

po de escolher o utra proficiência do mesmo tipo (pe rícia o u fe rrame nta).

I

DIOMAS

Alguns antecede nte s também pe rmite m ao pe rso nage m

aprende r idiomas adicionais, alé m daqueles já concedidos

po r sua raça. Veja "Idiomas " no começo de sse capítulo.

E

QUIPAMENTO

Cada antecede nte fo rne ce um co njunto inicial de

e quipamento . Se vo cê utilizar a regra opcional do capítulo

5 para comprar e quipament o na construção de

pe rso nage m, vo cê não re cebe o equipamento inicial

fo rne cido pe lo s e u antecede nte .

C

ARACTERÍSTICAS

S

UGERIDAS

Um antecedente contém sugestões de características

peças baseadas no seu passado. Você pode selecionar

uma delas, jogá-la aleatoriamente ou usá-las

para se

inspirar em características que você mesmo criou.

P

ERSONALIZANDO UM

A

NTECEDENTE

Você pode querer alterar um pouco algumas características de um antecedente para que ele se

encaixe melhor no conceito dos seus

pe

rsos ou de

seu

cenário de

campanha. Para personalizar um

antecedente você pode substituir uma

característica por outra, e escolha quaisquer duas peças, e escolha um total de duas proficiências em ferramentas ou idiomas dos outros antecedentes aqui e multiplicados. Você pode

utilizar o equipamento do

seu antecedente ou

gastar seus recursos, como

descrito no capítulo 5 (se

você escolher a segunda

opção, não poderá escolher

nenhuma das itens

sugeridos na descrição

de

sua classe).

Finalmente escolha

dois traços de

personalidade, um ideal,

um vínculo e um defeito

.

Se

v

ocê não encontrar

uma característica que

bata com o que você

deixa já, converse com

seu Mestre para criar

uma.

128

129

A CÓLITO

Vo cê vive u a se rviço de um te mplo de algum de us
e spe cífico ou de um panteão de de use s. Você age co mo um
interme diário entre o re ino divino e o re ino do s mortais,
realizando rituais e ofe rtando s acrifícios para conduzir

cada ve z mais pe sso as a adorarem a divin dade . Você não

é necessariame nte um clérigo
realizar rito s s agrado s
não é a mesma coisa que canalizar po de r divino.
Escolha um de us, um panteão de de use s ou o utro se r
quase divino entre aqueles de scritos no apêndice B o u

o utro espe cificado pe lo se u M e stre para detalhar a

natureza do s e u s e rviço re ligioso . Você fo i um s e rviçal

meno r no te mplo, criado de sde a infância para auxiliar
os

sace rdo te s e m rito s sagrado s? Ou vo cê fo i um alt o

sace rdo te que re pe ntinamente s e ntiu o chamado para
se rvir s e u de us de uma mane ira dife rente ? Talvez vo cê fo i
olíde r de um pe quen o culto não asso ciado a te mplo

algum, ou mesmo uma se ita se creta que se rvia a uma
e ntidade de moníaca que ago ra vo cê nega.

Proficiência em Perícias

:

Intuição, Religião

Idiomas :

Do is à sua escolha

Equipamento:

Um símbolo s agrado (um prese nte dado
quando vo cê entrou no te mplo), um livro de preces ou
uma conta
de

o ração s,

5

vare tas de incenso ,

ve stimentas , um co njunto de ro upas co muns e uma

algibe ira conte ndo 15 po

C

AR ACTERÍSTICA:

A

BR IGO DOS

F

IÉIS

Co mo um acólit o , vo cê de têm o re spe ito daqueles que

compartilham de s ua fé, e vo cê po de re alizar cerimônias

de s ua divin dade . Vo cê e s eus companhe iros de ave ntura

po de m até re ceber cura e caridade de um te mplo,

santuário ou outro posto de sua fé, embora devam
fornecer quaisquer componentes materiais necessários
para as magias. Aqueles que compartilham de sua
religião vão garantir a você (mas apenas você), custando
um estilo de vida modesto.
Você também pode possuir laços com um templo
específico de modo à sua divindade ou panteão, e fixar
residência nele. Pode ser o templo que você está
acostumado a servir, se ainda tiver boas relações com ele,

ou um templo no qual você encontrou um novo lar.

Enquanto frequentar as redondezas desse templo, você

pode solicitar os serviços para assisti-lo, desde que essa

assistência não seja de alguma forma perigosa e que você
sempre esteja em uma boa relação com seu templo.

C

ARACTERÍSTICAS

S

UGERIDAS

Acólitos são moldados pelas suas experiências em templos ou
comunidades religiosas. Seu estudo da história e dos

deuses, e sua relação com os templos, santuários ou
hierarquias afetam seus maneirismos e ideais. Seus
defeitos podem ser uma hipocrisia oculta ou ideias
heréticas, ou um ideal ou vínculo visto como fanatismo.

d8

Tratado de Personalidade

1

Eu idolatro um herói particular da minha fé, e

constantemente me refiro a seus feitos e exemplos.

2

Eu consigo encontrar semelhanças mesmo entre os

inimigos mais violentos, com empatia e sem pre

trabalhar pela paz.

3

Eu vejo presságios em cada evento e ação. Os

deuses

estão falando conosco, nós apenas temos

de ouvir

-

lo s.

4

Nada pode abalar minha
atitude otimista.

5

E u c i t o (c o r r e t a m e n t e o u n ã o) t e x t o s s a g r a d o s e
p r o v é r b i o s e m q u a s e q u a l q u e r s i t u a ç ã o .

6

E u s o u t o l e r a n t e (o u i n t o l e r a n t e) a q u a l q u e r o u t r a
f é , e
r e s p e i t o (o u c o n d e n o) a a d o r a ç ã o a o u t r o s
d e u s e s .

7

E u a p r e c i o c o m i d a r e q u i n t a d a , b e b
i d a s e a e l i t e
e n t r e o
a l t o e s c a l ã o d e m e u t e m p l o . U m a v i d a d u r a
m e i r r i t a .

8

E u p a s s e i t a n t o t e m p o n o t e m p l o q u e p o s s u o p o u c a
p r á t i c a e m l i d a r c o m a s p e s s o a s m u n d o a f o r a
.

d6

I d e a l

1

T r a d i ç ã o .

A s t r a d i ç õ e s a n c e s t r a i s d e a d o r a ç ã o e

s a c r i f í c i o
d e v e m s e r

p r e s e r v a d a s e p e r p e t r a d a s .

(L e a l)

2

C a r i d a d e .

E u s e m p r e t e n t o a j u d a r a q u e l e s e m
n e c e s s i d a d e , n ã o i m p o r t a n d o o c u s t o p e s s o a l .

(B o m)

3

M u d a n ç a .

Nó s d evemo s ajudar a c o nduz ir as

muda nç as
que o s d eus es e stão c o nstantem ente

tra balha ndo para o
mundo . (Caó tic o
)

4

Pode r .

E u espero q ue um dia e u c o nsiga c hegar ao

to po
na hierar quia da min ha reli gião . (L eal)

5

Fé .

E u ac redito qu e min ha divi nd ade gu ia minha s

aç õ es.
E u tenho fé q ue, se eu tra balhar duro , c o isas

bo as
ac o ntec erão . (L eal)

6

Aspir ação .

E u bu sc o ser d
i gno da graça do meu

de us ao
c o rrespo nder m inha s aç õ es ao s s eus

e nsi namento s.
(Qualq uer)

d6

Vínc ulo

1

E u mo rreria para rec u perar uma relíq uia ance stral

d e
minha f é, pe rdi da há muito tem p o .

2

E u ainda ter ei min ha v in ganç a c o ntra o templo

c o rrupto
que me

ac u so u de here sia.

3

E u devo minha vida ao sac er do te que me ac o lhe u

q uando
meus pai s mo rreram.

4

T udo o que fa ç o , fa ço pelo po vo .

5

E u fa rei qual qu er co isa para pro t eger o temp lo que
s irvo .

6

E u busc o guar dar um te xto sagra do que me us

i nimigo s
diz em s
er
heré tic o
e tentam d est ru
í
-
lo .

d6

De f e ito

1

E u julgo o s o utro s severame nte, e a m im mesmo

mais
ainda.

2

E u depo sito mui ta c o nfiança naq uele s que det êm o

po der
na hierar quia de me u temp lo .

3

Minha d evo ç ão é muitas vezes m e c ega pera nte

aq uel es
que p r
o fessam a fé do meu de us.

4

Meu p ensame nto é infl ex ível.

5

E u susp eito de estra nho s e s emp re esp ero o pio r
del es.

Depois

de

escoller um objetivo, eu fico obcecado em

cumpri-

lo, até mesmo em detrimento de qualquer

outra

coisa em minha vida.

130

A
ARTESÃO DE
G
UILDA

Voocê é membro de uma guilda de artesãos, peçor e m um campo específico e intimamente associado a outros artesãos. Você é uma parte bem estabelecida do mundo mercantil, livre, graças aos seus talentos e riqueza, das

restrições de uma ordem social feudal. Voocê aprendeu

suas perícias como aprendiz de um mestre artesão, como o

patrocínio da sua guilda, até se tornar um mestre por seus próprios méritos.

Proficiência em Perícias

:

Intuição, Persuasão

Proficiência em Ferramentas

:

Um tipo de ferramenta

de

artesão

Idiomas:

Uma, à sua escolha

Equipamento:

Um conjunto de ferramentas de artesão

(à sua escolha), uma carta de apresentação da sua guilda, um conjunto de roupas de viajante e uma algibeira com 15 po

N

EGÓCIOS DA

G

UILDA

Guildas são encontradas, geralmente, em cidades grandes e osuficiente para suportar inúmeros artesãos praticando o mesmo negócio. No entanto, sua guilda, ao invés disso, pode ser uma rede de artesãos, cada um trabalhando em

uma vila diferente dentro de um reino maior. Converse

com o Mestre para determinar a natureza da sua guilda.

Voocê pode escolher seu negócio da guilda da tabela

Ne gócios da Guilda o u ro lar aleato riamente .
Co mo um membro da sua guilda, vo cê co nhe ce as
pe ríCIAS necessárias para criar ite ns co mpleto s a partir de

matéria-prima (refletido na sua pro ficiência em um certo

tipo de fe rrame nta de arte são), assim como, os princípios
de co mércio e boas práticas co merciais. A questão ago ra é
se vo cê abando na se u co mércio para se ave nturar o u fa
z
um esfo rço extra para te ntar mante r ave nturas e

comércio junto s.
d20

Ne g ócios da Gu ilda

1

Alqu imistas e bo tic ário s

2

Armeiro s, c haveiro s e f erreiro s fi no s

3

Cervejeiro s, d estila do res e vi tic ul to res

4

Calígrafo s, esc riba s e esc r ivães

5

Carpint eiro s,

c o nstruto re s de t el hado e est uc ado res

6

Cartó grafo s, agrimenso re s e de se nhista s

7

R emendõ es e sapat eiro s

8

Co z inheiro s e pa deiro s

9

V idraceiro s e esc ulto res

10

Jo alheiro s e lap idário s

1
1

Co ureiro s, pel eiro s e c urt ido res

1
2

Pedreiros e marceneiros

1
3

Pintores, iluminadores e construtores de placas

1
4

Oleiros e telheiros

1
5

Armadores e vendedores

1
6

Ferreiros e forjadores

1
7

Funileiros, latoeiros e galheteiros

1
8

Fabricantes de carroças e fabricantes de rodas

19

Tecelões e tintureiros

20

Entalha
dores, talhoeiros e construtores de arcos

C
ARACTERÍSTICA:
A
SSOCIADOS DA
G
UILDA

Como um membro cativo e resgatado da guilda, você pode contar com certos benefícios que a sociedade garante. Seus camaradas, membros da guilda, irão providenciar o seu alojamento e comida, se necessário, e pagarão pelos seus funerais se preciso for. Em algumas cidades e vilas, um salão da guilda oferece um local central para

conhecer outros membros de profissão, podendo ser um

bom lugar para se conhecer patrões, aliados e empregados

empotencial.

Guildas, muitas vezes, detêm tremendo poder

po lít icos. Se vo cê fo r acusado de um crime, s ua guilda irá
ampará-lo s e uma boa defe sa pude r se r aprese ntada pa ra
provar s ua ino cência ou s e o crime fo r justificáve l. Você
po de , também, ter ace sso a figuras po lít icas po de rosas
atravé s da guild a, se vo cê fo r um me mbro bem

po sicionado . Tais co ne xões de ve m exigir do açõ e s de
dinhe iro ou ite ns mágicos para os co fres da guilda.
Vo cê de ve pagar co tas de 5 po po r mê s a guilda. Se
vo cê não pagar, vo cê irá contrair uma dí vida para
pe rmanecer nas boas graças da guilda.

C AR ACTERÍSTICAS

S
UGER IDAS
Artesõ es de guilda e stão dentre as pe sso as mais co muns
do mundo
até que eles largam suas fe rrame ntas e faze m
uma carre ira como ave nture iros. Eles co mpree nde m o
valor do trabalho duro e a impo rtância da comunidade ,
mas eles são vulneráve is aos pe gado s da ganhâ ncia e
cobiça.

131
d8

Tr aço de Pe r sonalida de

1

E u ac redito que tudo q ue va lha a pena f az er, v ale a p ena se r
feito direito . E u não po sso evita r
■t

E u so u perf ec c io nis
ta.

2

E u so u um es no be q ue o lha d e c i ma a baixo aque les que
não sabem apr ec iar artes r eq uint adas.

3

E u sempre qu ero apre n der co mo as co isas func io nam e o
que d ei xa as pe sso as mo tivadas.

4

E u so u c heio de af o rismo s e spir it uo so s e ten ho um
pro verbio para
c ada o c asião .

5

E u so u gro sso c o m as pesso as q u e não tem o mesmo
c o mpro metimento que eu c o m o trabalho du ro e ho nes to .

6

E u go sto de fa lar lo ngame nte so b re minha pro fissão .

7

E u não gasto meu di nhe iro fa c ilmente e vo u bargan har inc ansavelm ente para c o n seg uir o melho r aco rdo po ssível.

8

E u so u bem c o nhec i do pelo meu trabalho e q uero ter c erteza que to do s o aprec iam. E u sempre fico su rpre so quan do c o nheç o pesso as q ue nã o o uviram f alar de mim.

d6

Ide al

1

Co munidad e. É dever d e to do c id adão c iviliz ado f o rtalec er o s elo s da c o munida de e a segu ranç a da c iviliz aç ão . (L eal)

2

Gene ro sidad e. Meu s tale nto s me fo ram dado s para que eu pu de sse usá

- lo s para ben efici ar o mundo . (Bo m)

3

L iberdad e. T o do s deveriam s er liv res para pers egu ir se us pró prio s meio s d e vida . (Caó tic o)

4

Ganânc ia. E u só esto u a qui pelo dinh eiro . (Mau)

5

Po vo .E u so u c o metido c o mo povo c o m quem me impo rto , não c o m ideias. (Neutro)

6

Aspi raçã o . E u trabalho duro para ser o melho r no meu o fício . (Qualquer)

d6

Vínc ulo

1

A o ficina o nde apr en di meu negó c io é o lo c al mais impo rtante do mundo pra mim.

2

E u criei um trabalho incrível para alguém, mas descobri
que ele não merecedor de receber

-

lo. Ainda estou à
procura de alguém que seja merecedor.

3

E u tenho uma grande dívida para com minha
guilhermina
fazendo mim a pessoa que sou hoje.

4

E u busco riquezas para conseguir o amor de alguém.

5

Um dia eu voltei para a minha guilda e procurei que sou
o maior artesão dentre eles.

6

E u irei me vingar das forças malignas que destruíram
meu local
e negligenciei e arruinaram meu estilo de vida.

d6

De fato

1

E u farei tudo para pôr minha mão sobre algo raro ou
inestimável.

2

E u rapidamente presumo que alguém está tentando me
trapacear.

3

Ninguém nunca pode saber quem eu, certa vez, roubei
dinheiro
dos cofres da guilda.

4

E u nunca estou satisfeito com o que tenho
■t

e u sempre
quero mais.

5

E u mataria para adquirir um título de nobreza.

6

E u sou terrivelmente invejoso com qualquer um que
possa ofuscar meu ofício. Todo lugar que eu vou, estou
cercado

de rivais.

V
ARIAÇÃO
DE
A
RTE SÃO DE
G
UILDA:
M
ERCADOR DE
G
UILDA

Ao invés de um artesão de guilda, você pertence a uma guilda de mercadores, mestres de caravana ou comerciantes. Você não constrói itens, mas ganha a vida comprando e vendendo os trabalhos dos outros (ou a

matéria-prima que os artesãos precisam para praticar

seus ofícios). Sua guilda de vendas é um grande comércio (ou

família) de mercadores com interesse por toda a região .

Talvez você transporte bens de um lugar para outro, de barco , carroça ou em caravana, ou compre esses bens de comerciantes que viajam e os vendem na sua própria

pequena loja. De certas formas , a vida de comerciante

viajante por si, tendo a levar a aventuras, muito mais que

a vida de artesão.

Ao invés de proficiência com ferramentas de artesão, você desenvolveria proficiência com ferramentas de

navegação ou um idioma adicional. E, ao invés de

ferramentas de artesão, você poderia começar com uma

mula ou carroça.

A
RTISTA

Voce cresce em frente a uma audiência. Você sabe como fasciná-los, entretê-los e, até mesmo, inspirá-los. Suas

poesias podem avivar o coração daqueles que te ouvem,

despertando tristeza ou alegria, risadas ou ira. Sua música ergue seus espíritos ou captura suas aflições. Seus passos de dança cativam, seu humor se extasia

rapidamente . Qualquer que sejam as técnicas que você use , sua arte é sua vida.

Proficiência em Perícias:

Acrobacia, Atuação
Proficiência em Ferramentas
:
Kit de disfarce, um tipo
de instrumento musical

Equipamento:

Um instrumento musical (à sua escolha),
um presente de um admirador (carta de amor, mecha
de cabelo ou uma bijuteria), um traje e uma algibeira
contendo 15 pontos

Resposta

ROTINAS DE

Artista

Resposta

Um bom artista é versátil, apimentando cada atuação
com uma variedade de rotinas diferentes. Escolha de uma
a três rotinas, ou role na tabela abaixo, para definir suas

especialidades artísticas.

d10

Rotinas de Artista

d10

Rotinas de Artista

1

Acrobata

6

Engolidor de fogo

2

Atores

7

Instrumentista

3

Bufão

8

Malabarista

4

Cantor

9

Narrador

5

Dançarino

10

P

oeta

C
ARACTERÍSTICA:

P
ELA
D
EMANDA
P
OPULAR

Vo cê se sempre encontra um lugar para atuar, geralmente
em tavernas ou estalagens mas, possivelmente em circo s,

teatros ou até em cortes nobres. Em tais lugares, vo cê

recebe alojamento e comida modesta ou de padrões

confortáveis, de graça (dependendo da qualidade do

estabelecimento), contanto que vo cê atue a cada noite.

Além disso, sua atuação torna vo cê um tipo de figura
local. Quando estranhos reconhecerem vo cê em uma
cidade em que vo cê já tenha atuado, eles geralmente

gozaram de vo cê.

132
C
ARACTERÍSTICAS
S
UGERIDAS

Artistas bem sucedidos tem que ser capazes de capturar e
prender a atenção da plateia, por isso, eles tendem a ter

personalidades extravagantes ou conturbadas. Eles são
propositos ao romantismo e, muitas vezes, se agarram a
nobre ideias sobre a prática da arte e aprendizagem da

beleza.
d8

Trço de Personalidade

1

Eucônio uma
história

relatando de praticamente todas
as situações.

2

Sempre que eu chego em um lugar novo, eu coloco os
rumores locais e espalho fofocas.

3

Eusou um romântico incorrigível, sempre em busca
^%µ o Pµ' >]oX_

4

Ninguém fica com raiva de mim ou perto de mim por muito

tempo , já que e u po sso ac abar co m qualq uer ti po de
tensão .

5

E u amo um bo m insulto , até o s di rec io nado s
a mim.

6

E u fico sentido se eu não fo r o c entro das ate nç õ es.

7

E u não vo u me c o ntentar co m nada meno s q ue a pe rfeiç ão .

8

E u mudo de ânimo o u d e pe nsam ento tão rápido qua ndo
mudo eu mu do de no ta em uma c anç ão .

d6

Ide al

1

Bele za.

Quando e u atuo , eu to rn o o mundo um lugar
melho r. (Bo m)

2

Tr adição.

As
h is
tó rias
, le ndas e c anç õ es do passado
nunc a d evem ser esq uec i das, po i s elas no s ens inam
quem nó s so mo s. (L eal)

3

C r iativida de .

O mundo pr ec isa d e no vas ideia s e

aç õ es
o usadas. (Caó tic o)

4

G anância.

E u só e sto u aqu i pe lo dinh eiro e p ela f ama .
(Mau)

5

Povo.

E u go sto d e ver o s so rriso s no s ro sto s das pesso as

quan do eu atuo . Isso é tudo que é imposita. (Neutro)

6

Honestidade .

A arte deve refletir a alma; ela deve vir

de

dentro e revelar quem realmente somos. (Qualquer)

d6

Vínculo

1

Meu instrumento é meu bem mais valioso e ele me
lembra de alguém que eu amo .

2

Alguém roubou meu precioso instrumento e, algum dia,
eu vou pegá

-

lo de volta.

3

E quero ser famoso , custe
o que custar.

4

E uido latro um herói dos contos antigos e meus
feitos baseados nessa personalidade.

5

E u vou fazer tudo para provar que sou superior e u meu
o diabo rival.

6

E u faria qualquer coisa pelos membros da minha antiga
trupe.

d6

De fei
to

1

E u fa rei de tudo para ganhar fama e renome.

2

E u viro um idiota quando vejo um rosto bonito .

3

Um escândalo me impede de voltar para casa
no momento. E se tipo de problema parece me perseguir

po r ai.

4

E u, c erta v ez , satiriz ei um no br e que ai nda q u
er mi nha
c abeç a. Fo i um erro qu e eu a do raria repe tir.

5

E u tenho pro bl emas em e sc o nde r meus ver dade iro s
sentim ento s. Mi nha lí ng ua af iada me mete em c o nfusão .

6

Apesa r do s meu s mel ho res e sfo rço s, meus amigo s não
me c o nsideram c o nfiável.

V
AR IAÇÃO

DE

A

RT

ISTA:

G

LADIADOR

Um gladiador é tanto um artista quanto qualquer

mene strel ou artista circe nse , treinado para to rnar as
arte s do co mbate e m um espe táculo para a multidão
po de r se dive rtir. Esse tipo de co mbate chamativo é s ua

rotina de artista, apesar de vo cê também de ve r ter

alguma pe rícia como acro bata ou ato r. Usando s ua

caracterís tica P e la Demanda Po pular, você po de

e ncontrar um lugar para atuar em qualque r lugar que
considere o co mbate uma forma de entrete nimento

talvez uma arena gladiat ó ria ou um clube de luta se creto
no s ubúrbio. Você po de trocar o instrumento musical do

se u paco te de equipamento s po r uma ar ma barata, porem

incomum, como um tridente ou uma rede .

133

C

HARLATÃO

Vo cê se mpre te ve je ito co mas pe sso as. Você sabe o que o s
de ixa extas iados, vo cê po de de strinchar os de se jo s e m
se us co raçõe s após alguns minuto s de co nve rsa e, co m
algumas pe rguntas capciosas , vo cê po de lê-los co mo s e

e les fosse m livros infantis. É um tale nto útil e que vo cê

e stá perfe itamente disposto a usar em sua vantag e m.

Vo cê s abe o que as pe sso as querem e vo cê as entrega
o u, pe lo meno s, promete que irá entregar. O bom senso
de ve ria mante r as pe sso as lo nge de co isas que pare cem
muito boas pra s e rem ve rdade , mas o bom senso pare ce

de saparecer quando vo cê está por perto. A garrafa de líquido com o rosa-íra, se mdúvida, curar e ssa brotoe já

ho rrenda, essa pomada nada mais é que um pouco de banha com uma pitada de sal de prata po de re staurar a juve ntude e vigo r e e xiste uma ponte na cidade que

acabar de ficar a ve nda. Essas maravilhas são am improváveis, mas vo cê as faz so ar co mo barganhas reais. Proficiência em Perícias

: Enganação, Prestidigitação Proficiência em Ferramentas

: Kit de disfarce, kit de falsificação

Equipamento: Um conjunto de roupas finas, um kit de disfarce, ferramentas de trapaça, à sua escolha (de z garrafas tampadas preenchidas com líquido colorido s,

um conjunto de dados viciados, um baralho de cartas

marcadas ou um anel de sinete de um duque

imaginário), e uma algibeira contendo 15po

E
SQUEMAS
P

REDILETOS Cada charlatão tem um tipo de esquema que ele prefere

usar em detrimento de outros. Escolha sua tramoia

predileta ou role na tabela abaixo.
d6

Tramoia

1

É um trapaceiro em jogos de azar.

2

É um falsificador modesto ou forjado documentos.

3

É um infiltrado na vida das

pessoas para descobrir suas fraquezas e ficar com suas fortunas.

4

É um troco de identidade como troco de roupa.

5

E u fa ç o furto s rápido s nas e sq uin as das rua s.

6

E u c o nvenç o as pesso as q ue tra n queira s in útei s va lem
seu s uado di nhe iro .

C

AR ACTERÍSTICA:

I

DENTIDADE

F

ALSA

Vo cê crio u uma se gunda i de ntidade que inclui

do cumento s, co nhe cido s e stabelecido s e disfarces que
po ssibilit am que vo cê assum a essa perso na. Além disso ,
vo cê po de fo rjar do cumento s, incluindo pape is oficiais e

cartas pe sso ais, co ntanto que vo cê te nha visto um

e xe mplo de sse tipo de do cumento ou a caligrafia de qu e m

vo cê está te ntando co piar.

C

AR ACTERÍSTICAS

S

UGER IDAS

Charlat ães s ão pe rso nage ns de múltiplas face tas que

o cultam se u ve rdade iro eu atrás de máscaras que eles

constroe m. Eles re fle te m o que as pe sso as querem ve r, o

que elas querem acre ditar e co mo elas ve e m o mundo .

Mas s e u ve rdade iro eu, às ve ze s é ato rme ntado po r uma
consciência inquieta, um velho inimigo ou problemas de
confiança profundo s.

d8

Tr aço de Pe r sonalida de

1

E u me

apaixo no e d esapai xo no fa c ilmente, e e sto u s empre
em busc a d e algu ém.

2

E u tenho uma p iada para c ada o c asião , espec ialme nte
o c asiõ es em que o h umo r é inapr o priado .

3

Ba julaç ão é meu truq ue p red ileto para c o nsegu ir o que eu
quero .

4

E u so u um jo gado r nat

o que não c o nsegue r esi stir a s e

arrisc ar po r uma po ss ível rec o mp ensa.

5

E u minto so bre q uase t udo , mes mo quando não exi ste
qualq uer bo a raz ão .

6

Sarca smo e ins ulto s são minha s a rmas pre diletas .

7

E u tenho vá rio s sím bo lo s sagrado s c o migo , e invo c o a
di
vin dade que seja m ais ú til em c ada dado mo mento .

8

E u furto qualq uer co isa q ue e u ve jo que po ssa t er algum v alo r.

d6

Ide al

1

Inde pe ndê nc ia.

So u um esp irito l ivre
■t

ni ng uém me d iz o
que fa z er. (Caó tic o)

2

Justiça

.

E u n unc a ro ubo de pes so as que não po de
m
perd er alg umas mo edas. (L eal)

3

C ar idade .

E u distr ibuo o din heiro que ad qui ro c o m as
pesso as que r ealme nte pr ec isam. (Bo m)

4

C r iativida de .

E u nu nc a fa ç o a m esma trapaç a duas v ez es.
(Caó tic o)

5

Amiza de. B en s materiai s vem e v ão . O s laço s de amiz ade
dur
am pra semp r e. (Bo m)

6

Aspiração .

Eu estou determinado a fazer algo por mim mesmo . (Qualquer)

d6

Vínculo

1

Eu extorqui a pessoa errada e devo trabalhar para que esse indivíduo não cause mais cruzes e meu caminho o u o das pessoas com quem me importo .

2

Eu devo
o tudo ao meu mentor
■t

Eu ma pessoa terrível que,
provavelmente, está apoiando na cadeia em algum lugar.

3

Em algum lugar por aí, eu tenho um filho que não me conhece. Eu estou tornando o mundo melhor para ele.

4

Eu vim de uma família pobre, um dia, i
reivindicar
minhas terras e título da queles que o roubaram de mim.

5

Uma pessoa poderosa matou alguém que eu amava.
Algum dia, em breve, terei minha vingança.

6

Eu enganei e arruinei a vida de uma pessoa que não merecia. Eu busco reparar meus erros,
mas talvez nunca
seja capaz de me perdoar.

d6

Defeito

1

Não resisto um rostinho bonito .

2

Estou sempre com dividas. Eu gasto meus lucros ilícitos com luxúrias decedentes mais rápido do que os ganho ...

3

E sto u c o nvenc ido que nin guém p o de me enga nar da fo rma que eu e nga no o s o utro s.

4

E u so u gananc io so demai s pra m eu pró pr io bem. E u não c o nsigo resis tir a me arri sc ar se ti ver din heiro e nvo lvido .

5

E u não resisto a en ganar pes so as que são mais po dero sas que e u.

6

E u o deio admitir e vo u me o diar po r iss o , mas, eu vo u c o rrer e salvar min ha pró pria pel e se as co isas engro ssar em.

134

C

RIMINOSO

Vo cê é um crimino so expe riente co m um histó rico de contrave nõe s. Você gas to u um bom tempo entre o utros criminoso s e ainda manté m co ntato co m eles e como submundo do crime. Você está mais pe rto do que a

maio ria do s ubmundo do assas sinato, ro ubo e violência

que prevalece no ve ntre da so ciedade , e vo cê so bre viveu

até esse po nto desprezando a le i e os regulamento s da so ciedade .

Proficiência em Perícias

:

Enganação, Furtividade

Proficiência em Ferramentas

:

Um tipo de kit de jogo ,

fe rrame ntas de ladrão

Equipamento:

Um pé de cabra, um co njunto de ro upas

e scuras co muns co m capuz e uma algibeira conte ndo

15 po

E

SPECIALIDADE

C

R IMINOSA

Existe m vários tipos de crimino so s, e de ntro de uma

guilda de ladrõe s ou outra organização crimi no sa, cada membro po ssui sua espe cialidade . M e smo os criminoso s que ope ram fo ra de tais organizaçõe s tê m fo rtes

prefe rências po r certos tipos de crimes s o bre o s o utros.

Escolha um pape l que vo cê assumiu durante sua vida como crimino so , ou role na tabela abaixo .

d8

E specialida de

d8

Especialidade

1

Assaltante

5

Contrabandista

2

Assassino de aluguel

6

Executo

3

Batedor de carteira

7

Ladrão de estrada

4

Chantagista

8

Recaptado

C

ARACTERÍSTICA

:

C

ONTATO

C

RIMINAL

Voçê possui contatos de confiança que agem como seus

informantes em uma rede criminosas. Você sabe como se

comunicar com eles mesmo em grandes distâncias. Voçê conhece especialmente os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos, e marinheiros escusos que podem

transmitir seus recados.

C

ARACTERÍSTICAS

S

UGERIDAS

Criminosos parecem ser vilões por fora, e muitos deles são vilões por dentro também. Mas alguns possuem características impáticas, se não rederntas. Podem sim

haver honra entre ladrões, mas criminosos raramente

mostram qualquer respeito pela lei ou autoridade.

d8

Tr aço de Pe r sonalida de

1

E u sempre ten ho um plano para quan do as
c o isas dão errado .

2

E u esto u sem pre c almo , não impo rta a situaç ão .

E u nunc a
levanto minha v o z o u de
i xo minh as

emo ç õ es me c o ntro larem.

3

A prime ira c o isa que fa ç o ao c hegar a um no vo

lo c al é dec o rar
a lo c aliz aç ão de c o isas va lio sas
■t

o u o nde es sas c o isas po d em
estar esc o n didas.

4

E u prefiro fa z er um no vo amigo a um no vo
inimigo .

5

E u so u inc rivelm ente

rec eo so em c o nfiar.

Aquel es q ue
parec em ma is amigáv eis g eralme nte

têm ma i s a esc o nde r.

6

E u não presto atenç ão ao s risc o s envo lvido s em

uma s ituaç ão ,
nunc a me ale rte so br e as

p ro babi lidade s d e frac asso .

7

A melho r mane ira de m e levar a f az er algo é

diz e
n do que eu
não po sso fa z er.

8

E u explo do ao meno r in sulto .

d6

Ide al

1

Honr a.

E u não ro ubo de irmão s d e pro fissão .

(L eal)

2

L ibe r dade .

Co rrentes fo ram feita s para ser em

parti das,
assim c o mo aqueles que a s fo rjaram.

(Caó tic o)

3

C ar idade .

E u ro ubo do s
ric o s par a dar ao s que

r ealmen te
prec isam. (Bo m)

4

G anância.

E u fa re i qua lqu er co isa para me to rnar

ric o . (Mal)

5

Povo.

E u so u leal ao s meu s amig o s, não a

qualque r idea l, e
to do s sabem q ue po s so viajar

até o E stige po r aque les que
me impo rto .

(Neutro)

6

Re de nção.

H á uma c ent elha de b o ndade em to do

mu ndo .
(Bo m)

d6

Vínc ulo

1

E u esto u te ntando q uitar uma dív ida qu e ten ho

c o m um
gene ro so benfei to r.

2

Meus ga nho s, ho ne sto s o u não , s ão para

suste ntar min ha
fam ília.

3

Algo impo rtant e fo i ro ubado de mim, e
eu vo u

rec up erá
-
lo .

4

E u me to rnarei o maio r ladrão qu e já exis tiu.

5

E u so u c ulpado po r um t errível c rime, esp ero

algum d ia
po der me re dimir.

6

Algu ém qu e amo mo rreu po r ca u sa de um erro

que c o meti.
Isso nunc a ac o ntec erá no vam en t e.

135

d6

De f e ito

1

Quan do vejo algo va lio so , não consigo pe nsar

em ma is na da,
além de ro u bá
-
lo .

2

Quando o confronto com uma escotilha entre

dinheiro e
amigo, eu bem que escotilho o dinheiro.

3

Se há um plano, eu vou esquecer

-

lo.

Se eu não

esquecer

-

lo,

vou ignorar

-

lo.

4

Eu tenho um "tique" que revela se estou

mentindo.

5

Eu viro as costas e corro quando as coisas

cometam a ficar

ruins.

6

Um inocente foi preso por um crime que eu

cometi. Por mim

tudo bem.

V

ARIAÇÃO DE

C

RIMINOSO

:

E

SPIÃO

Embora suas habilidades não sejam muito diferentes de
ladrões ou contrabandistas, você as aprendeu e as

praticou em um contexto bem diferente: um agente de

espionagem. Você pode ser um oficial sancionado pela
coroa ou talvez seja só alguém que vende os segredos que
descobre pela oferta mais alta.

E

REMITA

Você viveu em reclusão

ou em uma comunidade isolada

como um monastério ou completamente sozinho

por um

período importante da sua vida. No tempo em que passou

longe do clamor da sociedade, você encontrou quietude,

so lidão e, talvez, algumas das re spo stas que procurava.

Proficiência em Perícias

:

Me dicina, Re ligião

Proficiência em Ferramentas

:

Kit de herbalismo

Idiomas :

Um

à sua escolha

Equipamento:

Um esto jo de pergaminho che io de notas

do s s e us estudo s e o rações, um co bertor de inve rno ,

um co njunto de ro upas co muns, um kit de herbalismo

e 5 po.

V

IDA DE

I

SOLAMENTO

Qual foi o motivo do s e u isolame nto e o que mudo u para

pe rmitir que vo cê de sse fim a s ua so lidão ? Você po de

trabalhar co m o M e stre para definir a natu reza exata da

sua reclusão ou vo cê po de escolher rolar na tabela abaixo

para dete rminar a razão por trás do s e u iso lame nto .

d8

Vida de Iso lame nto

1

E u estava em bu sc a de e sc larec i mento esp iritua l.

2

E u es

tava partic ipando da v i da c o munal d e ac o rdo c o m

o s ditames d e uma o rdem r elig io sa.

3

E u fui exi lado po r um c rime que não c o meti.

4

E u me af astei da so c iedade a pó s um evento q ue mu do u
minha v ida.

5

E u prec isava d e um lu gar tran qui l o para trabalhar mi nha
arte, literat ura, m úsic a o u manife sto .

6

E u prec isava c o mungar co m a nat urez a, lo nge da
c iviliz aç ão .

7

E u era o guardião de uma ruína ou relíquia antiga.

8

E u era um peregrino em busca de uma pessoa, lugar ou relíquia de grande significado espiritual.

C

ARACTERÍSTICA:

D

ESCOBERTA

A calma reclusão da seu eremitério prolongado lhe deu acesso a descobertas únicas e poéticas. A natureza exata de suas revelações depende da natureza da sua reclusão.

Poderia ser uma grande verdade sobre o cosmos, os deuses, os poderes de outros planos ou as forças da natureza. Poderia ser um local nunca visto por mais

ninguém. Você poderia descobrir um fato que a muito foi esquecido, ou descobrir uma relíquia do passado que poderia reescrever a história. Poderia ser uma

informação que seria pre judicial para as pessoas

responsáveis pelo seu exílio, com seu quente mente, a razão

que fez você voltar para a sociedade.

Converse com o Mestre para determinar os detalhes da sua descoberta e o impacto na campanha.

C

ARACTERÍSTICAS

S

UGERIDAS

Alguns eremitas estão bem preparados para a vida em

isolamento, enquanto outros se irritam com isso e anseiam por companhia. Se eles abraçaram a solidão ou tentam escapar dela, a vida solitária molda suas atitudes e ideias. Alguns poucos acabam mesmo loucos de vida aos anos longe da sociedade.

136

d8

Tratado de Personalidade

1

E u fiquei tanto tempo isolado que raramente falo, preferindo gestos e grunhidos ocasionais.

2

E u sou absurdamente sereno, mesmo em face do desespero.

3

O líder da mi

nha comunidade tem algo sábio a dizer

sobre cada tópico, eu estou ansioso para partilhar de sua

sabedoria.

4

E sinto uma empatia tremenda por todos que sofrem.

5

E estou alinhado à etiqueta e expectativas sociais.

6

E a relação no todo que acontece comigo
a um grande
plano cósmico.

7

E, muitas vezes, me perco em meus pensamentos e
contemplação me tornando alheio ao meu redor.

8

E estou trabalhando em uma grande teoria filosófica e
adoro compartilhar minhas ideias.

d6

Ideal

1

Bem Maior.

Meus dons devem
ser compartilhados com
todos, não usados em benefício próprio (Bom)

2

Lógica.

Em coisas não podemos esquecer meus sentimentos
do que é certo e verdadeiro, o meu pensamento lógico.
(Leal)

3

Penso em Livres.

Questioamento e curiosidade são
os pilares do progresso
(Caótico)

4

Poder.

Isso lamentavelmente são caminhos para
poderes místicos e mágicos. (Mau)

5

Viva e Deixe Viver.

Se i ntro meter no s assu nto s do s
o utro s só traz pro blemas. (Ne utr o)

6

Autoc onhe c ime nto.

Se vo c ê c o nhec e a si me smo , não a
mais nada pa
ra saber. (Qual quer)

d6

Vínc ulo

1

Nada é mais im po rtante qu e o s o utro s membro s do
eremité rio , o rdem o u asso c iaç ão .

2

E u entre i em rec lu são para me es c o nder daq uel es q ue
ainda d evem estar m e c aç ando . Algum dia ire i c o nfro ntá
-
lo s.

3

E u ainda b usc o o esc
larec imento que e u p erse guia
durant e meu iso lamento e c o nti n uo a m e iludi r.

4

E u entre i em rec lu são po rque eu ama va alguém qu e eu
não po dia ter.

5

Se min ha de sc o berta v ir à to na, e la po derá traz er
destr uiç ão ao mundo .

6

Meu iso lame nto me de u gran de disc
er nimen to so bre um
grand e mal qu e ape nas e u po sso destr uir.

d6

De f e ito

1

Ago ra que vo lte i ao mundo , eu d esfruto de seu s praz er es
um po uc o demais.

2

E u esc o ndo nas so mbras, pen sa mento s san gui nário s q ue
meu iso lamen to e meditaç ão não c o nseguiram a pagar.

3

E u so u do gmátic o em meus p en s amento s e filo so fia.

4

E u deixo me u de seja de ve nc er di sc ussõ es o fusc ar
amiz ades e harmo nia.

5

E u me arrisc o muito para de sc o brir um po uc o de
c o nhec imento per di do .

6

E u go sto de guar dar se gre do s e n ão o s partilho c o m
ning
uém.

O

UTR OS

E

R EMITAS

O antecede nte eremita pressupõ e m um tipo de iso lame nto
conte mplat ivo que pe rmite espaço para estudo e oração.

Se vo cê de se ja jo gar co m um rude re cluso s e lvage m que
vive em terras ermas enquanto te nta evitar a companhia
de outras pe ssoas, ve ja o antecedente fo raste iro. Po r o utro

lado, s e vo cê de se ja ir por um caminho mais vo ltado à

religião , o acolito po de s e r o que vo cê procura. Ou vo cê

po de ria, até mesmo, se r um charlat ão, fingindo s e r uma

pe sso a sábia e s anta, deixando to los fe rvo ros

os

suste ntare m vo cê.

F

ORASTEIRO

Vo cê cresceu em uma área se lvage m, lo nge da civilização
e do s co nfo rtos da cidade e te cno logia. Vo cê teste munho u
a migração de ma nadas ma iores que flore stas , so bre vive u

à climas mais extremos que qualquer cidadão po de ria

co mpreen de r e é adepto da so lidão de se r a única criatura

pe nsante em quilômetros, em qualque r direção . O

iso lame nto e stá no se u s angue , quer vo cê s e ja um

nô made , um explorado r, um re cluso, um fo rrage ado r o u
mesmo um s aqueado r. Me smo em lugare s que vo cê não

conhe ça as caracterís ticas espe cíficas do te rreno , vo cê
vai conse guir s e virar.

137

Proficiência em Perícias

:

Atle tismo, Sobre vivê ncia

Proficiência em Ferramentas

:
Um tipo de
instrumento musical

Idiomas :
Um
à sua escolha
Equipamento

:
Um bordão, uma armadilha de caça, um
fe tiche de um animal que vo cê matou, um conjunto de
roupas de viajante e uma algibeira contendo 10 po
O
RIGEM
Vo cê esteve em locais estranhos e viu coisas que os outros

não conseguiram entender. Considere algumas das
terras distantes que vo cê visitou e qual impacto elas
causaram em vo cê. Você pode rolar na tabela a seguir ou
determinar sua ocupação durante seu período no ermo, ou
escolher o que melhor se encaixa ao seu propósito.
d10

Origem

d10

Origem

1

Assentado

6

Guia

2

Armadilheiro

7

Mateiro

3

Caçador de recompensa
8

Nômade tribal

4

Exilado ou pária

9

Peregrino

5

Fo rrageado r

10

Saqu eado r triba l

C

AR ACTERÍSTICA:

A

NDARILHO

Vo cê te m uma me mória excelente para mapas

e ge o grafia, e vo cê se mpre po de re cobrar

oplano ge ral de te rreno s, asse ntamentos
o u outras caracterís ticas ao s e u re do r. Além disso , vo cê
po de encontrar comida e água fre sca para vo cê a at é cinco

o utras pe sso as a cada dia, considerando que a te rra

o fe reça bagas, pe quenas frutas , água e s imilares.
d8

Tr aço de Pe r sonalida de

1

E u fui guia do po r uma se de d e vi agens que m e levo u a
abando nas me u lar.

2

E u c uido do s meus ami go s c o mo se ele s fo ssem f il ho tes
rec ém
-
nasc ido s.

3

C

erta v ez , eu c o rri quar enta q uilô metro s sem parar
alertar meu c lâ da apro ximaç ão d e uma ho rda o rc. E u
faria de no vo se fo sse nec es sário .

4

E u tenho uma liç ão pra c ada si tu aç ão , aprendida
o bservando a nat urez a.

5

E u não vejo lugar para o po vo ric o e educ a
do . Din heiro e
mo do s não vã o salvá
-
lo de um urso
-
c o ruja f aminto .

6

E sto u sempre pega ndo c o isas, dis traidamen te br inc ando

c o m elas e, às vez es, que bran do

-

as.

7

E u me sinto muito mais c o nfo rtá vel entr e animai s qu e
entre pes so as.

8

E u fui, de fa to , c riado
po r lo bo s.

C

AR ACTERÍSTICAS

S

UGER IDAS

Ge ralmente co nsiderado s rude s e grosse iro s de ntre o po vo

civilizado , foraste iros te m po uco re spe ito pe las s utile zas

da vida urbana. Os laços de tribo, clã, família e mundo

natural de que fazem parte s ão os vínculos mais

impo rtante s para os fo rasteiros.

d6

Ide al

1

M udança.

A vi da é co mo as estaç õ es, em c o nstante
mudanç a, e nó s d evemo s mudar c o m ela. (Caó tico)

2

Bem maior .

É respo nsa bili dade d e to do s traz er a maio r
felic idad e para to da a tri bo . (Bo m)

3

Honr a.

Se

eu me deso nrar, e u d e so nrarei to do o meu c lâ.
(L eal)

4

For ça.

O mais fo rte d eve go verna r. (Mau)

5

Natur e za.

O mundo natural é mais importante e que todo das as
construções da civilização. (Neutro)

6

Gloria.

Eu devo adquirir glória e batalha, para mim e para
meu clã. (Qualquer)

d6

Vínculo

1

Minha família, clã ou tribo é a coisa mais importante na
minha vida, mesmo quando eles estão longe.

2

Uma ofensa a natureza intacta do meu lar é uma ofensa
a mim.

3

Eu trarei uma fértil terra aos malfetores que
destruíram minha terra natal.

4

Eu sou o último da minha tribo e caberá a mim garantir que
seus nomes façam parte das lendas.

5

Eu sou feroz de visões terríveis de um desastre vindo, e
farei qualquer coisa para impedir
isso.

6

É meu dever prover filhos para su-
stentar minha tribo.

d6

Defeito

1

Sou muito apaixonado por cerveja, vinho e outras
bebidas.

2

Não existe lugar para precaução em uma vida vivida ao
máximo.

3

E u lembro de cada insulito que sofri e nutro um
ressentimento silencioso contra qualquer um que
já tenha
me insultado

4

E u tenho dificuldade em confiar em membros de outras
raças, tribos ou sociedades.

5

A violência é minha responsabilidade para quase todos os
obstáculos.

6

Não espere que eu salve aqueles que não conseguem se
virar sozinhos. É a lei da
natureza que os fortes
prospere e os fracos pereçam.

H
ERÓI DO
P
OVO

Você veio de uma parreira humilde da sociedade, mas está

destinado a muito mais. O povo de sua vila já o reconhece

como campeão, e seu destino o conduz a batalhas contra
tiranos e monstros que ameaçam o povo aonde quer que
você vá.

Proficiência em Perícias

:

Adestrar Animais ,
Sobrevivência
Proficiência em Ferramentas

:

Um tipo de ferramenta
de artesão, veículos (restrito)

Equipamento:

Um conjunto de ferramentas de artesão
(à sua escolha), uma pá, um pote de ferro, um conjunto
de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

E
VENTO

D
EFINIDOR

Você possuía uma simples profissão entre os camponeses,
talvez um fazendeiro, mineiro, serralheiro, pastor, lenhador
ou até mesmo cozeiro. Mas algo aconteceu e o colocou em
um caminho diferente, marcando-o para grandes feitos.
Escolha aleatoriamente o evento que definiu você como o
herói do povo.

138
d10

Evento Definidor

1

E u me
o pus

c o ntra age ntes de u m tirano .

2

E u salvei p esso as d urant e um d es astre nat ural
.

3

E u enfren tei so z in ho um terrív el mo nstro .

4

E u ro ubei d e um merc ado r co rru pto para ajudar o s
po bres.

5

E u lider ei uma m il íc ia na batal ha c o ntra um exército .

6

E u invadi o c astelo de um tirano e ro ubei arma s para
entre gar ao po vo .

7

E u trein ei o s c
ampo nese s no uso de ferrame ntas do

c ampo c o mo armas para enfrent ar so ldado s de um
tirano .

8

Um lo rde resc i ndi u um d ec reto q ue de sfav o rec ia o
po vo
apó s eu pro te star co ntra el e.

9

Um ser cele stial, f eér ic o , o u similar, deu
-
me uma

b
ê
nç ão
o u revelo u min ha o r
igem s ec reta .

10

R ec rutado para o exército d e um lo rde, eu p revalec i
na

liderança e fui
conhecido

por heroísmo.

Característica:
Hospitalidade
Resistência

Já que você ascende u da categoria de pessoas comuns até
onde você está agora, é fácil se misturar a eles. Você pode
encontrar lugar entre os camponeses para se esconder,
descansar ou se recuperar, a menos que isso o faça um

risco direto a eles. Eles o escondem da lei e de qualquer

um que venha perguntando por você, desde que não

tenham que arriscar suas vidas.

Características
Sugestões

Um herói do povo é uma pessoa comum, para melhor ou

para pior. Muitos olham para suas origens humildes como

uma virtude, não um defeito, e seus lares e comunidades

permanecem muito importantes para eles.

d8

Traço de Personalidade

1

Eu julgo as pessoas por suas ações, não por suas

palavras.

2

Se alguém está em apuros, eu estou sempre

pronto para
ajudar.

3

Quando eu fixo minha mente em algo, eu sigo

esse
caminho, não importa o que fique no

caminho.

4

Eu possuo um forte

senso de justiça e sempre

tento
enc o ntrar a so luç ão mais eq uili br ada para
as di sc us sões.

5

E u c o nfo em minhas hab ilida des e fa rei o que fo r
nec essá rio para qu e o s o utro s c o nfiem também.

6

Pensar é para o s o utro s, eu pr efiro agir.

7

E u abuso de palavr
as lo nga s na t entativa d e so ar
inteli ge nte.

8

E u me ente dio fá c il. P ara o nde de vo ir para me
enc o ntrar
c o m meu desti no ?

d6

Ide al

1

R espeito . A s pe sso as merec em se r tratadas c o m
dign idad e e re spe ito . (Bo m)

2

Justiça. Ni ngu ém merec e tra tamento

difer enc i
ado
perant e a lei, mui to meno s estar
ac ima dela. (L eal)

3

L iberdad e. Não po de hav er pe rmi ssão para
tirano s
o primirem o po vo . (Caó tico)

4

Fo rça. Se eu fica r fo rte, eu po sso pegar t udo o
que e u
quis er

■t

o qu e eu des ejar. (Mal)

5

Sinc eri dad e. Não há nada d
e bo m em f ingir ser

algo q ue
não so u. (Neutro)

6

Desti no . Nada, nem n ing uém, po de me mant er

lo nge do
meu c hama do . (Qual quer)

d6

Vínc ulo

1

E u tenho fa mília, embo ra não fa ç a a mínima ideia

de
o nde ele s es tão , espero enc o ntrá
-
lo s um dia.

2

E u trabalho
a terra, e u amo a terr a e eu vo u

def end er a
terra.

3

Um no bre o rgul ho so me de u um a bela su rra, e

eu vo u t er
minha v in ganç a em q ualq uer val então

que enc o ntrar.

4

Minhas f erramen tas são símbo lo de min ha v ida

pa ssada,
eu as carrega rei pa ra nu nc a me

e squee er

de mi nha s
o rigens.

5

E u devo pro teger a que les que nã o po dem se

def end er.

6

Go staria qu e meu amo r vies se c o migo para

seg uir me u
desti no .

d6

De f e ito

1

O tirano que c o manda min ha terr a não va i parar

até ver
meu c adáver.

2

E u esto u c o nvenc ido so br e o si
gn ifica do do meu

des tino ,
e c ego ao s risc o s e fa lhas.

3

As pe sso as q ue me c o nh ec em de sde c rianç a

sa bem d e
um v ergo nho so se gre do meu, eu não

po derei vo ltar para
c asa nunc a.

4

E u tenho uma f raq uez a pe lo s vício s da c idade,
espec ialm ent e a be bed eira.

5

Sec r
etame nte, e u ac redito q ue a s c o isas estariam
melho res se alg um tirano c o mandasse a r egião .

6

E u tenho dific ulda des em c o nfiar em meus
alia do s.

M
ARINHEIR O

Vo cê nave go u em um navio pe lo mar po r anos. Ne sse
pe ríodo , vo cê enfre nto u po de rosas to rme ntas , monstros

das profundezas e aqueles que queriam afundar o seu

ganha-pão para as profundezas insensíveis. Seu primeiro

amor é a distante linha do horizonte, mas chegou a hora de voltar suas mãos em algo novo.

Conversando sobre a natureza do navio que você navegou anteriormente com seu Mestre. Era um navio mercante, uma embarcação na val, um navio de exploração ou um

navio pirata? O quão famoso (ou infame) ele é? Ele era

muito viajante? Ele continuava navegando, ou está de saparecido e, provavelmente, perdido com seus tripulantes?

Quais eram seus deveres a bordo
contramestre,

capitão, navegador, cozinheiro ou outra posição? Quem

eram o capitão e primeiro marinheiro? Você deixou o navio de bem com seus companheiros ou fugiu?

Proficiência em Perícias

:

Atletismo, Percepção

Proficiência em Ferramentas

:

Ferramentas de

navegação, veículo (aquático)

Equipamento:

Uma mala-gueta (clava), 15 metros de

corda de seda, uma amuleto da sorte como um pé de coelho ou uma pequena

pedra com um furo no centro
(ou você pode rolar uma bugiganga da tabela

Bugigangas no capítulo 5), um conjunto de trajes comuns e uma algibeira contendo 10 po

Comuns e uma algibeira contendo 10 po

C

ARACTERÍSTICA:

P

ASSAGEM DE

N

AVIO

Quando você precisar, você pode conseguir passagem de

graça em um navio para você e seus companheiros de aventura. Você precisa viajar no navio em que você trabalha ou em outro navio com o qual você teve boas

139

relações (talvez um comandado por um ex-companheiro de tripulação). Por ser um favorito, você não pode solicitar

uma programação ou rota que atenda à todas as suas

necessidades. Seu Mestre determina quanto tempo levará para chegar aonde você quer ir. Em troca da passagem grátis, espera-se que você e seus companheiros ajudem a

tripulação durante a viagem.

C

ARACTERÍSTICAS

S

UGER IDAS

Marinheiros podem ser muito rudes, mas as
respostas da vida em um navio tendem a torná-los
confiáveis também. A vida a bordo de um navio molda sua

visão e forma suas mais importantes amizades.
d8

Tratado de Personalidade

1

Meus amigos sabem que podem contar comigo porque
der e vier.

2

Eutrabalho duro para que possa me divertir muito
quando o trabalho estiver pronto.

3

Eugosto de navegar para nos portos e fazer novas
amizades acompanhado de uma jarra de cerveja.

4

Eumodifícil alguns fatos para o bem de uma bo-
ahistória
.

5

Pra mim, uma

briga de taverna é uma ótima forma de
conhecer uma nova cidade.

6

Eununca deixo passar uma apostamigável.

7

Meu vocabulário é tão sujo quanto o couro de um otufo.

8

Eugosto de trabalhar bem feito, especialmente se eu
puder convencer alguém a fazê-

los.

d6

Ideal

1

Respeito.

A coisa que mantém um navio unido é o

resp eito mútuo en tre o c apitão e a tripulaç ão . (Bem)

2

Justiça.

T o do s nó s fa z emo s o trabalho , po rtanto , to do s
partilhamo s o s e spó lio s. (L eal)

3

L ibe r dade .

O mar é liber dade

■t

a liber dade

de ir ao n de
quis er. (Caó tic o)

4

Domín io

.

E u so u um pre dado r e o s o utro s navio s no mar
são minhas pr esas. (Ma u)

5

Povo.

E u so u a pega do ao s meus c o mpanheiro s d e
tripu laç ão , não a ideais. (Neut ro)

6

Aspir ação .

Alg um dia e u s erei do no do meu pró prio navio
e traç arei meu pró prio de sti no . (Qualq uer)

d6

Vínc ulo

1

E u so u leal ao meu c apitão , prim eirament e, o resto vem em
segu ndo .

2

O navio é o mais impo rtante

■t

tr i pulant es e c ap itães v em e
vão .

3

E u sempre m e lemb rarei do meu primeiro navio .

4

Em uma cidade
de portuária, eu tenho uma amante que quase
me roubou do mar.

5

Eu fui enganado na divisão dos espólios e eu quero o que
me é devido.

6

Cruéis piratas mataram meu capitão e o companheiro de
triplaço, saquearam no nosso navio e me deixaram para
morrer. A vingança será minha.

d6

Defeito

1

Eu sigo o destino, mesmo que eu acho que são erradas.

2

Eu direi qualquer coisa para evitar trabalho extra.

3

Certa vez, alguém ouviu da minha coragem, eu nunca
recuo, não importa o quanto perigosa seja a situação.

4

Quando começo a beber, é difícil para mim parar.

5

Eu não resisto a uma sacolinha de moedas dando sapo ou
outras bugigamas que encantarão.

6

Meu orgulho por vovô me levará a minha destruição.

V
ARIAÇÃO
DE
M
ARINHEIRO:
P

IRATA

Voçê passou sua juventude sobre o dorso de um pirata
infame, um degolador cruel que te ensinou a sobreviver
em um mundo de tubarões e selvageria. Você participou
de saques em alto-mar e enviou mais de uma alma

merecedora para uma sepultura sagrada. Me doeu
de arrependimento de sangue não são estranhos para você, e
você já adquiriu uma reputação um tanto de sagrada

em várias cidades portuárias.

Se vo cê de cidir que s ua carre ira como marinhe iro
e nvo lve pirataria, vo cê po de escolher a caracte rística Má

Re putação (ve ja a no ta) ao invé s da característica
Pas sage ns de Navio.

V
A RIA ÇÃ O DE

C
A RA CTERÍS TICA :
M
Á
R
EPUTA ÇÃ O

Se o seu perso na gem tive r o ante c edent e marin heiro , vo cê po de
esc o lher e ssa c arac terís tic a de an tec ede nte ao invé s de P as sage ns
de Navio .

Não impo rta ao nde vo cê vá , as pesso as te
m me do de vo cê
devido a sua r ep utaç ão . Quando vo cê está em lo c ais c iviliz ado s,
vo cê po de c o meter peq ueno s del ito s, c o mo se negar a pagar po r
c o mida em uma tav erna o u po r a baixo po rtas d e lo jas lo c ais, já
que a m aio ria da s pe sso as não vã o denunci ar suas at
ividad es às
auto ridade s.

N
OBRE

Vo cê ente nde de riqueza, pode r e privilégios. Você carrega
um tít ulo de nobre za, sua família possui te rras, cole ta
impo sto s e e xe rce uma influ ê ncia polít ica significativa.
Vo cê po de s e r um aristo crata mimado po uco familiarizado
com o trabalho ou co m o de sconfo rto, um ex-comerciante
e levado à nobre za ou um malandro de se rdado co m um
se ntido de spropo rcio nal de direito s. Ou po de s e r um do no
de
te rra ho ne sto e trabalhado r que s e preo cupa com as
pe sso as que vive m e trabalham em sua te rra, sutilme nte

ciente da sua respo nsabilidade para com e les.
Co nve rse co m seu M estre para chegar a u m tít ulo
ade quado e de te rminar a quantidade de autoridade
esse
título carrega. Um título de nobre za não fica com vo cê

é
cone ctado a uma família int e ira, e qualquer título que

vo cê po ssuir pasará para se us filho s. Você não precis a
de te rminar se u título de nobre za so zinho , vo cê também
de ve co nve rsar co m seu M estre para de screve r sua
família e a influência de la so bre vo cê.
Sua família é antiga e estabelecida ou s ó rece nte mente
vo cê fo i agraciado co m seu título? Qual a influê ncia que
sua família exe rce e s o bre qual área? Que tipo de
reputaçã o sua família te m entre os outros aristo cratas da
região? Como as pe sso as comuns consideram sua fa mília?
Qual é s ua po sição na família? Um herde iro ou che fe
da família? Vo cê já he rdo u o título? Como vo cê se se nte
so bre essa respo nsabilidade ? Você está tão abaixo da
linha de herança que ningué m se impo rta com o que você

faz, contanto que não envergonhe a família? Como é que o chefe da família se sente sobre a sua carreira de aventuras? Você está de bem com a família ou anda afastado de lá?

140

Sua família tem um brasão de armas? Uma insígnia que você pode usar em um anel de sinete? Cores e especificações que você usa o tempo todo? Um animal que você considera como um símbolo de sua linhagem ou um membro espiritual da família?

Esses detalhes ajudam a estabelecer sua família e seu título como características do mundo de campanha.

Proficiência em Perícias

:

História, Persuasão

Proficiência em Ferramentas

:

Um tipo de kit de jogos

Idiomas :

Um

à sua escolha

Equipamento:

Um conjunto de trajes finos, um anel de sinete, um pergaminho de linhagem e uma algibeira contendo 25 po

C

ARACTERÍSTICA:

P

OSIÇÃO

P

RIVI LEGIADA

Grças a sua origem nobre, as pessoas atendem a pessoa o melhor de você. Você é bem-vindo na alta sociedade e as pessoas assumem que você tem o direito de estar onde

está. As pessoas comuns fazem todos os esforços para

acomodá-lo e evitar seu desprezo, e outros nobres o

tratam como um membro da mesma classe social. Você pode conseguir uma audiência com um nobre local se precisar.

C

ARACTERÍSTICAS

S

UGERIDAS

Nobres nascem e são criados para uma vida muito diferente do que a maioria das pessoas, e suas

personalidades refletem sua educação. Um título nobre vem com uma infinidade de vínculos

responsabilidades

com a família, com outros nobres (incluindo o sobrano),

com o povo que confia nos cuidados da família ou mesmo

com o próprio título. Mas essa responsabilidade é uma

boa maneira de enfraquecer um nobre.

d8

Trço de Personalidade

Minha bajulação é o que me faz com que todos com

quem

eu converse consigo mesma a respeito mais

maravilhosa e

importante do mundo.

2

As pessoas comuns me amam por minha bondade e

generosidade.

3

Ninguém pode

duvidar, o lhanço para o meu porte

real, que

estou acima das massas plêbeias.

4

E tenho grande cuidado de sempre estar no meu

meio e

seguir as últimas modas.

5

E não gosto de sujar minhas mãos, e eu não vou ser

prego

em ação quando es inadaptadas.

6

Apes

ar da minha origem nobre, e não estou acima

dos

outros. O sangue é um só.

7

Meu apoio, uma vez perdido, não volta.

8

Se você me ferir, eu irei esmagá

-

lo, arruinar-se

no me, e

salgar-se aos campos.

d6

Ideal

1

Re peito.

O resp eito a m im é d eido po r ca us
a da

min ha
po siç ão , mas to das as pesso as,

i n depe nd entem ent e da
po siç ão merec em ser

trata do s c o m digni dade. (Bo m)

2

Re sponsabi lida de .

É o meu dever respe itar a

auto ri dade
daque les ac ima d e mim, assim c o mo

aqueles a baixo d e
mim devem me re sp eitar. (L eal)

3

Inde pe ndê nc ia

.

Devo pro var qu e po sso me c uidar s em

o s
mimo s da minha f amília. (Caó tic o)

4

Pode r .

Se eu pu der alc anç ar mais po der, nin gu ém v ai

me
diz er o que fa z er. (Mau)

5

Famíl ia.

O sang ue c o rre mais gro sso que a á g ua.

(Qual qu er)

6

O br ig ação Nobr e .

É
o meu dever pro teger e c uidar

das
pesso as a baixo de mim. (Bo m)

d6

Vínculo

1

Eu vou encarar qualquer desafio para ganhar a

aprovação
da minha família.

2

A aliança da minha casa com a outra família no brejeiro

se
mantida a todo custo.

3

Nada é mais importante
ante do que o nosso membro

da
minha família.

4

Eu sou apaixonado pela herdeira de uma família que

a
minha família despreza.

5

Minha lealdade ao meu sobrinho é inabalável.

6

As pessoas comuns devem me ver como um herói do

popo.

d6

Defeito

1

Eu sei
eternamente acredito que todos estão abaixo de
mim.

2

Eu escando um segredo verdadeiramente

escandaloso
que poderia arruinar minha família para

sempre.

3

Muitas vezes eu o uço insultos e ameaças veladas em cada palavra dirigida a mim, e me irrito muito rápido.

4

Eu tenho um desejo insaciável por prazeres carnavais.

5

Na verdade, o mundo gira ao meu redor.

6

Pelas minhas palavras e ações, muitas vezes

,
envergo não
minha família.

V
ARIAÇÃO

DE

N

OBRE:

C

AVALEIRO

A fidalguia, e está entre os títulos de nobreza mais baixos

na maioria das sociedades, mas ele pode ser o caminho

para posições maiores. Se você deseja ser um cavaleiro,

escolha a característica Retentores (veja a caixa de texto

abaixo) ao invés da característica Posição Privilegiada.

Um dos seus plebeus retentores é substituído por um nobre que serve como seu escudeiro, ajudando-o em troca de treinamento no próprio caminho de le para a

cavalaria. Seus dois retentores restantes podem ser um

cavaliço, para cuidar do seu cavalo, e um servo que possui

sua armadura (e até mesmo ajuda-o a vesti-la).

Como um emblema de cavalaria e as ideias de amor cortês, você poderia incluir entre seus equipamentos um

estandarte ou outro símbolo de um nobre lorde ou lady a

quem você usa e sua coração

em uma espécie de voto de

e

castidade. (Essa pessoa pode ser seu vínculo.)

V

ARIAÇÃO DE

C

ARACTERÍSTICA

:

R ETENTORES

Se o seu perso na gem tive r o ante c edent e no bre, vo c ê po de esc o lher e ssa c arac terís tic a de an tec ede nte no l ugar da P o siç ão Privilegia da.

V o c ê tem o serviç o de três ret en t o res leais a sua f amília. E ss es retento re s po dem ser ate nd ente s o u mensag eiro s, e um po de s er um mo rdo mo . Seus ret ento re s sã o c ampo nes q ue po dem realiz ar tarefas co muns para vo c ê, mas eles não irã o lutar po r vo c ê, não irã o segui -
lo para área o bviamente p erigo sa s (c o mo masmo rras) e irã o embo ra se fo rem f requ ent ement e ex po sto s ao perigo o u ab uso .

Ó RFÃO

Vo c ê cresceu nas ruas , s o zinho , órfão e po bre . Você não tinha ningué m p ara cui dar de vo c ê ou te alimentar,
e ntão, apre nde u a se virar s o zinho . Você lutou ferozmente po r comida e s e mante ve co nstantemente ate ndo a outras
almas de se spe radas que pude sse m te ro ubar. Você do rmiu em telhado s e becos, expo sto aos elemento s e supo rtou do e nças s e m ajuda da me dicina o u um lugar para se re cupe rar. Vo c ê s o bre vive u a de spe ito de tudo e,
conse gui u isso atravé s de astucia, força, agilidade ou uma
combinação de cada.

141

Vo c ê co meça s ua carre ira de ave ntureiro co m dinhe iro os uficiente para vive r mo de stamente , mas e m segurança, po r pe lo meno s de z dias. Como vo c ê co nse gui u esse

dinhe iro? O que aconte ceu para que vo c ê co nse guisse se libe rtar das circunstancias de se spe rado ras e e mbarcasse e m uma vida melhor?

Proficiência em Perícias:

Furtividade , Prestidigitação

Proficiência em Ferramentas

:

Kit de disfarce,

fe rrame ntas de ladrão

Equipamento:

Uma faca pe quena, um ma pa da cidade

e m que vo c ê cresceu, um rato de estimação , um

pe queno obje to para lembrar do s s e us país, um

conjunto de ro upas co mu ns e uma algibeira conte ndo

10 po

C

AR ACTERÍSTICA:

S

EGR EDO S DA

C

IDADE

Vo cê co nhe ce os padrões s e creto s e o fluxo das cidade s e po de encontrar pas sage ns atravé s da expansão urbana que os outros de ixariam passar. Quando vo cê não estive r e m co mbate, vo cê (e os co mpanhe iros que vo cê guiar) po de m viaja r e ntre do is locais quais quer na cidade co m o

do bro da velocidade normalmente pe rmitida.

C

AR ACTERÍSTICAS

S

UGER IDAS

Órfãos fo ram mo lda do s po r vidas de po bre za extrema,

para o bem ou para o mal. Eles te nde m a se rem guiados

pe lo co mprometimento co mas pe sso as co m que m

dividira m a vida nas ruas ou po r um de se jo incontrolável

de encontrar uma vida me lho r

e , talvez, obte r algo em

reto rno de to das as pe sso as ricas que o trataram tão mau.

d8

Tr aço de Pe r sonalida de

1

E u esc o ndo pedaço s d e c o mida e bugi ganga s em meu s bo lso s.

2

E u perg unto um mo nte e c o isa s.

3

E u go sto de me es preme r em lo c ais pe que no s o nde ning uém po s sa me alc anç ar.

4

E u durmo enc o stado em um mu r o o u árvo re, abraça do c o m to das as minhas po ss es.

5

E u c o mo feito um po rco e tenho maus mo do s.

6

E u ac ho que to do s qu e são gen tis c o migo tem segun d as intenç õ es.

7

E u não go sto de to mar banho .

8

E u digo na c ara o que as o utra s p esso as in sin uam o u
esc o ndem.

d6

Ide al

1

R espeito . T o das as p esso as, ric as o u po bres, merec em
resp eito . (Bo m)

2

Co munidad e. Nó s temo s q ue to mar c o nta uns do s o utro s,
po rqu
e nin guém ma i s o fa rá. (L eal)

3

Mudanç a. O s bai xo s se ergu erão e o s alto s irão to mbar. A
mudanç a é a nat urez a das c o isas. (Caó tic o)

4

R etribu iç ão . O s ric o s prec isam v e r co mo a v ida e mo rte é
nas sarjeta s. (Mau)

5

Po vo .E u ajudo as pesso as que m e ajudam
■t

é isso q ue
no s mantem v ivo s. (Neu tro)

6

Aspi raçã o . E u vo u pro var que so u merec edo r de uma v ida
melho r. (Qual quer)

d6

Vínc ulo

1

Minha c ida de o u vila é m eu lar, e eu vo u lutar para def end ê
-
lo .

2

E u patro c ino um o rfanato para q ue o utro s não pas sem
pelo

qu e fui fo rçado a passar.

3

E u devo minha so br evivênc ia a o utro s ó rfão que me
ensi no u a v ida na s ruas.

4

E u tenho uma dívida que nunca posso pagar com uma
pessoa que teve pena de mim.

5

E u sai da minha vida e proibindo uma pessoa
importante,
e u sou obrigado por isso .

6

Ninguém deveria ter suportar as dificuldades pelas quais
passo .
d6

De fato

1

Se eu estiver em desespero, e u vou fugir de uma briga.

2

Ouro parece ser muito dinheiro pra mim, e eu faria
praticamente qualquer coisa por
mim.

3

E u nunca vou confiar em ninguém plenamente, além de mim
mesmo .

4

E u prefiro matar alguém em quanto do que uma luta
justa.

5

Não é roubo se eu preciso mais que outra pessoa.

6

As pessoas que não podem se virar sozinhas, tem o que
merecem.

S
ÁBIO

Voê ficou anos aprendendo sobre o conhecimento do
multiverso . Você decorou manuscritos, estudou
pequeninhas e escuto os grandes especialistas nos temas
que o interessam. Seus esforços fizeram de voê
um
mestre no seu campo de estudo .
Proficiência em Perícias
:
Arcanismo, História
Idiomas :
Dois à sua escolha

Equipamento:

Um vidro de tinta escura, uma pena, uma
faca pequena, uma carta de um falecido colega
perguntando a você algo que você nunca terá a chance

de responder, um conjunto de roupas comuns e uma

algibeira contendo 10 po

E

SPECIALIDADE

Para determinar a natureza de seus estudos, role um d8

ou escolha na tabela abaixo.

d8

Especialidade

d8

Especialidade

1

Acadêmico desacreditado

5

Bibliotecário

2

Alquimista

6

Escritor

3

Aprendiz de mago

7

Pesquisador

4

Astrônomo

8

Professor

C

ARACTERÍSTICA:

P

ESQUISADOR

Quando tentar obter ou recuperar um fragmento de

conhecimento que você não sabia, você descobre ao lado
e

com que você pode obter essa informação. Normalmente ela
será adquirida em bibliotecas, arquivos de escritas,
universidade ou outros sábios e pessoas aptas. Se u

Me stre po de de cidir que o co nhe cimento que busca e stá

e scondido em algum lugar quas e inacessíve l, ou é
simplesmente impo ssíve l de s e obte r. De sve ndar os

142

se gredo s mais profundo s do multive rso po de re querer
uma campanha inteira.

C

AR ACTERÍSTICAS

S

UGER IDAS

Sábios s ão de finido s po r se us exte nsivo s e studo s, e suas

caracterís ticas re flete m essa vida que levare m. De vo tado s

a perse guir o co nhe cimento , um s ábio valoriza qualque r

info rmação acadê mica

algumas ve ze s co mo apenas

impo rtante , outras ve ze s mais impo rtante s que s e us

próprios ideais.

d8

Tr aço de Pe r sonalida de

1

E u uso palavras po lí ssilá bic as par a endo ssar

mi nha

impres são de gra nde eru diç ão .

2

E u já li to do s o s livro s das gra nde s

bib lio tec as

■t

o u go sto

de me va ng lo riar e diz e r qu e li.

3

E u c o stumo ajudar o s o utro s que não são tão

intelige ntes

quanto e u, e pac ien teme nte e xpl ic o

tudo quantas v ez es

fo rem nec essár ias.

4

Nada para mim é m elho r q ue um bo m

mistério .

5

E u vo luntariamen t

e esc uto c ada lado , e seus

ar gume nto s,
antes d e to mar uma dec i são final .

6

E u... falo ... lentamente... ao ... c o nversar...c o m

idio tas... qu e
tentam... se c o mparar...c o migo .

7

E so u ho rrível e e stran ho em situ aç õ es so c iais.

8

E sto u c o nvenc ido de q ue to do s t enta
m ro ubar

o s me us
segre do s de mim.

d6

Ide al

1

C onhe cime nto.

O c amin ho para o po der e o

auto
aperfeiç o amento é atravé s do

c o nhec ime nto . (Neutro)

2

Bele za.

O que é b elo no s mo stra o que está

al ém di sso
perto do qu e é ver dadei ro . (Bo m)

3

L og ica.

E mo ç õ es n
ão devem nubl ar seu

p en samento
ló gic o . (L eal)

4

Se m L imite s.

Nada po d e apaz ig u ar a

po ssibi lida de inf inita

de toda a existência.

(Caótico)

5

Poder.

Conhecimento é o caminho para o

poder e a
ameaça. (Mau
)

6

Auto Aprofundamento.

O objetivo de uma vida

de
estudo é a melhoria de si mesmo.

(Qualquer)

d6

Vínculo

1

É meu dever proteger meus estudantes.

2

Eu guardo um texto ancestral que contém

terribles
segredos que não podem cair em

mãos erradas.

3

Eu trabalho para preservar uma biblioteca,

universitária
de,
arquivo de documentos

monásticos.

4

O trabalho da minha vida é uma série de

trabalhos
relatando um campo de conhecimento

específico.

5

Eu venho procurando a minha vida inteira pela

res po sta
de c erta q uestão .

6

E u vendi mi nha alma po r co nhec i mento .

Es
pero realiz ar
grand es feito s para gan há
-
la de

v o lta.

d6

De f e ito

1

E u me distra io fa c ilmente c o m a pro messa d e
info rmaç ão .

2

Muitas pesso as gritam e c o rrem quan do veem

um
c o rrupto r
. E u paro e to mo no tas de sua

a nato mia.

3

Desven dar um mi stério anc
e stral po de muito

b em v aler o
preç o e uma c iviliz aç ão .

4

E prefiro so luç õ es ó bvias a c o mpl ic adas.

5

E u fa lo sem antes pen sar em min has palavras,

invariavelme nte i ns ultan do o utro s.

6

E u não c o nsigo guardar um seg re do para salvar

min ha
vida. O u a v ida de
qual que r o utra

pesso a.

SOLDADO

Aguerre esteve na sua vida desde que você se recorda.

Você foi treinado desde jovem, estudo ou uso das armas e

armaduras, aprendeu técnicas básicas de sobrevivência,

incluindo como permanecer vivo no campo de batalha. Você pode ter feito parte de uma arma da nacional, ou uma companhia de mercenários, talvez até mesmo uma

milícia local, que cresceu proeminente durante uma

guerra recente.

Quando você escolher esse antecedente, converse com seu Mestre para determinar de qual organização militar você fez parte, quanto longe você progrediu na hierarquia e que tipos de experiência você teve na sua carreira militar?

Foi um exército de guarda, uma patrulha de cidade ou a

milícia de uma pequena vila? Ou talvez você tenha

participado da defesa pessoal de um nobre, ou mercador, ou de um cartel de mercenários.

Proficiência em Perícias

:

Atletismo, Intimidação

Proficiência em Ferramentas

:

Um tipo de kit de jogo, veículo (restrito)

Equipamento:

Uma insígnia de patente, um fetiche

obtido de um inimigo caído (uma adaga, lâmina

partida ou tira de estandarte), um conjunto de dados

de osso ou baralho, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

E

SPECIALIDADE

Durante sua experiência como soldado, você

desempenhou um papel específico em uma unidade ou

exército. Jogue o d8 ou escolha entre as opções na tabela abaixo.

d8

Especialidade

d8

Especialidade

1

Batedor

5

Infantaria

2

Cava leiro

6

Médico

3

Contraestre

7

Oficial

4

Equipe de apoio
(cozinheiro, ferreiro)

8

Porta
-
est
andarte

C
CARACTERÍSTICA:
P
ATENÇÃO
M
MILITAR

Você possui uma patente militar da sua época como soldado. Soldados leais à sua antiga organização

reconhecem sua autoridade e influência, e o prestam

deferência se fosse uma patente mais baixa. Você pode invocar sua patente para exercer influência sobre soldados, e requisitar equipamentos simples ou cavalos

para uso pessoal. Você também pode ganhar acesso a

acampamentos militares aliados, e fortalezas onde usa

patente é reconhecida.

143

C
CARACTERÍSTICAS
S
SUGERIDAS

Os horrores de guerra combinados com a rígida disciplina que o serviço militar cobra, deixam marcas em todos os

soldados, moldando seus ideais, criando fortes vínculos e até mesmo os deixando assustados e vulneráveis ao medo, vergonha e ódio.

d8

Traco de

Pe r sonalida de

1

E u so u semp r e po lido e r esp eito s o .

2

E u so u asso mbrado pe las memó r ias da gu erra.

Não c o nsigo

tirar aqu elas imag ens da min ha

c abeç a.

3

E u perdi m uito s amigo s, e so u m uito devagar

para faz er

no vo s.

4

E u tenho muita s hi stó rias d e ins p iraç

ão e

c autela da épo c a

de min ha ex peri ênc ia mil itar

qu e são relevante s em to das

as situaç õ es de

c o mbate.

5

E u não c o nsigo enc arar um c ão infernal s em

vac ilar.

6

E u go sto de ser fo rte e de que bra r co isas.

7

E u tenho um s enso d e humo r gro sseiro .

8

E u enfr

en to o s pro blemas de fre nte. Uma

so luç ão dire ta é o

melho r ca minho para o

suc e sso .

d6

Ide al

1

Bem M aior
. No sso desti no
é
da
r no ssas vida s em def esa d e
terceiro s
.

(Bo m)

2

Re sponsabi lida de
. E u fa ç o o que tenho q ue

faz er e

o be deç o
apenas a a uto ridad e. (L eal)

3

Inde pe ndê nc ia
. Qua ndo pe sso as segu em

o rden s c egas elas
apo iam um tipo de ti rania.

(Caó ti c o)

4

For ça
. A ví da é co mo uma guerra, o mais fo rte

venc e. (Ma
u
)

5

Viva e Dei xa V ive r
. I deai s não va l
em a pena s e
vo c ê matar,
o u fo r à guerra po r ele s.

(Ne utro)

6

Aspir ação
. M in ha c idade, naç ão o u meu po vo ,

são tudo o
que im po rta para mim. (Qual qu e r)

d6

Vínc ulo

1

E u ainda dar ia a minha v i da pela s pesso as c o m
quem servi.

2

Algu ém salvo u min ha v ida no c a mpo de
batal ha. Des de
a
quel e dia e u n unc a de ixo
ne nhu m am igo para trás.

3

Minha ho n ra é min ha v ida.

4

E u nunc a es qu ec erei a destr ui do ra derro ta qu e
min ha
c o mpanhia so freu o u o s in imigo s que a
c ausaram.

5

Aqu eles que lutam ao meu la do são
aqueles po r
qu em
vale a
pena mo rrer.

6

E u luto po r aque les que não po d em lutar po r s i
mesmo s.

d6

De f e ito

1

O inimigo mo nstruo so q ue e nfre ntei em uma
batalha ai nda
me dei xa treme ndo de m edo .

2

E u tenho po uc o res peito po r aq u eles que não
se pro vam
bo ns c o mbatente s.

3

E u c o meti um terrível
erro em ba talha, o que

c usto u m uitas
vidas
■t

e u fa rei de tu do para

man ter es se erro em s egr edo .

4

Meu ó dio po r meu s inimi go s é c e go e irracio nal.

5

E u o bedeç o a lei, mesmo se a l ei tro uxe r a

an gús tia.

6

E u prefiro c o mer minha armad ur a a admitir

qu e es to
u
errado .

144

145
C
APÍ TULO
5:

E
QUI PAMENTO
MERCADO DE UMA GRANDE CI DADE ESTÁ REPLETO
de comprado res e ve nde do re s de muitos tipos:
fe rreiros anões e entalhadores elfos,

agriculto res halflings e jo alheiros gno mos, s e m

falar do s huma no s de to das as fo rmas ,
tamanho s e co res, to do s oriundo s de variadas naçõ e s e

culturas. Nas maio res cidade s, quase tudo que se po ssa
imaginar é co locado à ve nda, desde e spe ciarias e xó ticas e
roupas de luxo , até ce sto s de vime e espadas de treino.
Para um ave ntureiro, a dispo nibilidade de arma duras,
armas, mochilas, co rda e bens s imilares é de s uma

impo rtância, uma ve z que o equipamento ade quado po de

significar a diferença entre a vida e a morte em uma
masmorra ou numa floresta indo máve l. Esse capítulo
de talha o co mércio de mercado rias mundanas e exó ticas

que os ave ntureiros ge ralmente acham úte is quando

e nfrentam ame aças prese nte s nos mundo s de D&D.
E

QUIPAMENTO

I

INICIAL

Quando cria seu personagem, você recebe equipamentos

baseados em uma combinação de sua classe e de seu

antecedente. Alternativamente, você pode começar com

um número de peças de ouro com base na sua classe e

gas-tá-los em itens das listas nesse capítulo. Veja a tabela Riqueza Inicial por Classe para determinar a quantidade de ouro que seu personagem tem para gastar.

Você decide como seu personagem adquiriu esse equipamento inicial. Pode ter sido uma herança ou bens

que o personagem adquiriu durante a sua formação. Você

pode ter sido equipado com uma arma, armadura e uma mochila como parte do serviço militar. Pode até ter roubado seu equipamento. A arma pode ser uma relíquia

de família, transmitida de geração em geração, até seu personagem ter finalmente assumido a responsabilidade e seguido os passos dos aventureiros de seus antepassados.

R

RIQUEZA

I

INICIAL POR

C

LA SSE

Classe

Riqueza Inicial

Bárbaro

2d4 x 10 po

Bardo

5
d4 x 10 po

Bruxo

4
d4 x 10 po

Clérigo

5
d4 x 10 po

Druída

2d4 x 10 po

Feiticeiro

3
d4 x 10 po

Guerr eiro

5
d4 x 10 po

L adin
o

4
d4 x 10 po

Mago

4
d4 x 10 po

Mo nge

5
d
4

po

Pa ladino

5
d4 x 10 po

Pa trulhe iro

5
d4 x 10 po

R
IQUEZ A
A riqueza aparece de muitas fo rmas nos mundo s de

D&D. M o e das , pe dras preciosas , bens co merciais, o bje to s de arte , animais e propriedade po de m re fletir o bem-e star financeiro de s e u pe rso nage m. Os membros do

campe sinato co mercializam em bens, trocando aquilo que e les precis am e pagando impo sto s po r grão s e queijo. Os membros da nobre za comercializam em direito s legais,

tais co mo os direitos de uma mina, u m po rto, ou te rra, o u e m barras de ouro, medindo ouro pe lo pe so e m ve z de

po r mo e das . So mente os comerciantes, ave ntureiros e

aqueles que ofe re cem se rviços profissionais para se rem contratado s que no rmalme nte nego ciam em mo e das .

C
UNHAGEM

Mo e das co muns existe m em várias de no minaçõ e s diferente s co m base no valor relat ivo do metal a partir do qual elas s ão cunhadas . As três moe das mais comuns são

a peça de ouro (po), a peça de prata (pp) e a peça de co bre

(pc).

Com uma peça de ouro, um peso nage m po de comprar uma aljava, 15 metros de boa corda, ou uma cabra. Um hábil (mas não excepcional) arte são po de ganhar uma moeda de ouro por dia. A peça de ouro é a unidade padrão

de medida para riqueza, mesmo que a moeda em si não

seja normalmente usada. Quando os comerciantes discutem negócios que envolvam bens ou serviços no valor de centenas ou milhares de peças de ouro, as transações não costumam envolver a troca de moedas individuais.

Em vez disso, a peça de ouro é o padrão de medida para

valores, porém a troca real é de fato realizada em barras

de ouro, cartas de crédito ou bens valiosos.

Uma peça de ouro vale dez peças de prata, a moeda predominante entre plebeus. A peça de prata compra um

conjunto de dados, um frasco de óleo para lâmpada, ou

uma noite de descanso em uma hospedaria ruim.

Uma peça de prata vale dez peças de cobre, que são comuns entre os trabalhadores e mendigos. Uma única

peça de cobre compra uma vela, uma tocha, ou um pedaço de giz.

Além disso, moedas incomuns feitas de outros metais preciosos algumas vezes aparecem em pilhas de tesouros.

A peça de electrum (pe) e a peça de platina (pl) são originárias de impérios caídos e reinos perdidos, e às vezes levantam suspeitas e ceticismo quando utilizadas em transações. Uma peça de electrum vale cinco peças de prata, e uma peça de platina vale dez peças de ouro.

A moeda padrão pesa cerca de 10 gramas, assim, cem moedas pesam aproximadamente

um quilo.

T
A XAS DE
C
ÂMBIO
P
A DRÃO

Moeda

pc

pp

pe

po

pl

Cobre (pc)

1

1/10

1/50

1/100

1/1.000

Prata (pp)

10

1

1/5

1/10

1/100

E lec tro (pe)

50

5

1

1/2

1/20

O uro (po)

100

10

2

1

1/10

Platina (pl)

1.000

100

20

10

1

146

V

ENDENDO

T

ESOUR O

Oportunidades não faltam para encontrar tesouros,
equipamentos, armas, armaduras e muito mais nas

masmorras que vo cê explorar. Normalmente , é possível
ver se us tesouros e bugigangas quando se u grupo

retornar a uma cidade ou outro povoado , desde que se u

peço nage m possa encontrar compradores e comerciantes

interessados no que vo cê trouxe .

Armas, Armaduras e Outros Equipamentos

.

Como

regra geral, as armas não danificadas, armaduras e

outros equipamentos, valem metade de seu custo quando

vendido em um mercado . Armas e armaduras usadas por

monstros raramente estão em boas condições para

ver.

Itens Mágicos

.

Ver itens mágicos é problemático.

Encontrar alguém para comprar uma poção ou um

pequeninho não é muito difícil, mas outros itens estão

fora do domínio da maioria, exceto os nobres mais ricos.

Da mesma forma, além de alguns itens mágicos comuns,

vo cê normalmente não irá se

de

parar com itens mágicos

ou magias para comprar. O valor da magia vai muito

além do simples ouro e deve sempre ser tratado como tal.

Gemas, Joias e Obras de Arte

.

Esses itens retêm o

seu valor total no mercado , e vo cê pode trocá-los por

moedas ou usá-los como moeda para outras transações.

Para tesouros excepcionalmente valiosos, o Mestre pode

exigir que vo cê encontre um comprador em uma grande

cidade ou uma comunidade maior,

em

primeiro lugar.

Bens Comerciais

.

Nas fronteiras, muitas pessoas

realizam transações por meio de escambo. Como joias

e

obras de arte , bens comerciais

barras de ferro, sacos de

sal, gado , entre outros

conseguem o seu valor total no

mercado e podem ser usados como moeda.

A

ARMADURAS E

E

SCUDOS

Os mundos de D&D são uma vasta tapeçaria composta de

muitas culturas diferentes, cada uma com seu próprio

nível de tecnologia. Portanto, aventureiros têm acesso a uma variedade de tipos de armaduras, que vão desde a armadura de couro à cota de malha, até a cara armadura de placas, com vários outros tipos de

armaduras intermediárias entre elas.

A tabela Armaduras reúne os tipos mais comuns de armaduras encontradas no jogo e as se para em três

categorias: armaduras leves, armaduras médias e armaduras pesadas. Muitos guerreiros complementam sua armadura com um escudo.

V
A
R
I
A
Ç
Ã
O
:
T
A
M
A
N
H
O
D
O
S
E
Q
U
I
P
A
M
E
N
T
O
S

Na maioria das campanhas, você pode usar o equipamento que encontra em suas aventuras, dentro dos limites do bom senso. Por exemplo, um meio

-
o rico rpulento não
vai caber na armadura de couro de um halfling e um gnomo seria engolido pelo elegante manto de um gigante das nuvens.

O Mestre pode impor mais realismo. Por exemplo, uma armadura de placas feita para um ser humano pode não caber e muito sem alterações significativas, e o

uniforme de um guarda pode ficar visivelmente mal ajustado quando um aventureiro tentar vesti-

lo para se disfarçar.

Usando essa variação, quando os aventureiros encontram armaduras, roupas e itens semelhantes que são feitos para serem vestidos, eles podem precisar visitar um armeiro, um alfaiate, um coureiro ou outro perito semelhante para torná-lo utilizável. O custo para esse tipo de trabalho varia de 10% a 40% do preço de mercado do item. O Mestre pode rolar 1d4 x 10 ou determinar o aumento do custo baseado na extensão das alterações necessárias.

A tabela Armaduras mostra o custo da armadura, o peso, e outras propriedades dos tipos mais comuns de armaduras usadas no mundo de D&D.
Proficiência em Armaduras

Qualquer um pode colocar uma armadura ou amarrar um escudo no braço.

No entanto, somente aqueles proficientes no uso de

armaduras sabem como usá-las de forma eficaz. Sua

classe concede proficiência com certos tipos de armadura. Se você vestir uma armadura que não tenha proficiência, terá desvantagem em qualquer teste de habilidade, teste

de resistência ou jogada de ataque que envolva Força ou Destreza, e não poderá conjurar magias. Classe de Armadura (CA).

A armadura protege seu usuário de ataques. A armadura (e escudo) que você

utiliza determina sua Classe de Armadura base. Armadura Pesada

Armaduras pesadas interferem na capacidade do usuário mover-se rápido, furtivo e

livremente. Se a tabela de Armadura mostrar "For 13" ou "For 15" na coluna Força para um tipo de arma dura, a

armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou maior do que o valor listado. Furtividade

Se a tabela Armaduras mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade, o usuário terá desvantagem em testes de Destreza (Furtividade). Escudo

Um escudo é feito de madeira ou metal e é usado com uma mão. Empunhar um escudo aumenta sua

Classe de Armadura em 2. Você só pode se beneficiar de

um escudo por vez.

A
ARMADURA
L
EVE

Feitas a partir de materiais flexíveis e finos, armaduras leves favorecem aventureiros ágeis, uma vez que o fecho de alguma proteção sem sacrificar sua mobilidade. Se você

vestir uma armadura leve, e adicionar seu modificador de Destreza ao número base de seu tipo de armadura para determinar sua Classe de Armadura. Acolchoada

A armadura acolchoada consiste em camadas de panos acolchoados e batidos. Couro

O peitoral e as ombreiras da armadura de couro são feitos de couro que foi endurecido após ser frito em óleo. O resto da armadura é feita de materiais mais macios e mais flexíveis. Couro Batido

Feita de couro resistente, mas flexível,

a armadura de couro batido é reforçada com rebites ou

cravos.

A

ARMADURA

M

ÉDIA

Armaduras médias oferecem mais proteção do que

armaduras leves, mas também prejudicam mais o

movimento. Se o usuário quiser usar uma armadura média, ele adiciona seu modificador de Destreza, até um máximo de 2, ao número base de seu tipo de armadura para

determinar a sua Classe de Armadura.

Gibão de Peles

Um gibão de peles é uma armadura

bruta consistindo

de

peles grossas. É comumente usada

por tribos bárbaras, humanoides malignos e outros povos

que não têm acesso às ferramentas e materiais

necessários para criar uma armadura melhor.

Camisão de Malha

Feito de anéis de metal

intercalados, um camisão de cota de malha é usado entre

as camadas de roupa. Essa armadura oferece proteção

modesta para a parte superior do corpo de quem a usa e

permite que o usuário deslize anéis de metal, friccionando uns

contra os outros, e jamante tecido pelas camadas

externas.

147

Brunea

Essa armadura consiste em um casaco e

calças (e talvez uma saia e parada) de couro coberto com

peças de bronze de metal, assim como as escamas

de

peixe. O conjunto inclui mangas.

Peitoral

A armadura peitoral é constituída por

um

peitoral de metal usado com couro flexível em seu

interior. Embora ele ofereça às pernas e braços do usuário

relativamente desprotegidos, essa armadura oferece boa

proteção para os órgãos vitais, deixando quem a usa

relativamente sem restrições.

Meia-Armadura

Essa armadura é composta de

placas de metal moldadas que cobrem a maior parte do

corpo. Ela não inclui proteção para as pernas além de

caneleiras fixadas com tiras de couro.

A
RMADURA
P
ESADA

De todas as categorias de armaduras, as armaduras pesadas oferecem a melhor proteção. Essas armaduras cobrem todo o corpo e são projetadas para proteger quem

as usa de uma grande variedade de ataques. Só guerreiros proficientes podem gerir o seu peso e volume. Armaduras pesadas não permitem que o usuário adicione seu equipamento de Destreza na Classe de

Armadura, mas também não o penaliza se seu equipamento de Destreza for negativo.
Cota de Anéis

.
Esta armadura é feita de couro com pesados anéis presos a ela. Os anéis ajudam a reforçar a

armadura contra golpes de espadas e machados. A cota de

anéis é inferior à cota de malha e geralmente é vendida apenas por aqueles que não podem pagar por uma armadura melhor.
Cota de Malha

.
Feita de anéis de metal entrelaçados, a cota de malha inclui uma camada de tecido acolchoado

usada por baixo da malha de metal para evitar atrito e

amortecer o impacto dos golpes. O conjunto inclui mangas.
Cota de Talas

.
Essa armadura é feita de tiras verticais de metal, rebitas a um suporte de couro, usadas sobre um preenchimento de pano. Cotas de malha flexíveis protegem as articulações.
Placas

.
A armadura de placas consiste em placas de metal moldadas para cobrir todo o corpo. Inclui luvas,

botas de couro pesadas, um capacete com viseira e

espessas camadas de enchimento por baixo da armadura. Fitas e tiras de couro distribuem o peso ao longo do corpo.

A
ARMADURA S

Nome

Preço

Classe de
Armadura (CA)

Força

Fur tiv idade

Pe so

Ar ma d u ra
L eve

Ac o lc ho ada

5
po

11 + mo difica do r de De s

■t

Desvantag em

4

kg

Co uro

10

po

11

+ mo difi
c ado r de De s

■t

■t

5

kg

Co uro B atido

45

po

1
2

+ mo difica do r de De s

■t

■t

6
,5

kg

Ar ma d u ra
Méd i

a

Gibão de
Pel es

1
0

po

12

+ mo difica do r de De s

(máx. +2)

■t

■t

6

kg

Camisão

de Malha

3
0

po

13 + mo difica do r de De s (máx. +2)

■t

■t

10

kg

Brunea

5
0

po

14 + mo difica do
r de De s (máx
.

+2)

■t

Desvantag em

22,
5

kg

Peito ral

40
0

po

14 + mo difica do r de De s (máx
.

+2)

■t

■t

10

kg

Meia
-
Armad ura

7
5
0

po

15 + mo difica do r de De s (máx
.

+2)

■t

Desvantag em

20

kg

Ar ma d u ra
Pe sad a

Co ta de anéis

30

po

14

■t

Desvantag em

20

kg

Co ta de malha

7

5

po

16

Fo r 13

Desvantag em

2

7,5

kg

Co ta de talas

20

0

po

17

Fo r 15

Desvantag em

30

kg

Plac as

1

.

500

po

18

Fo r 15

Desvantag em

32,

5

kg

E scu d o

E sc udo

10

po

+2

■t

■t

3

kg

148

E

NTRANDO E

S

AINDO DE U MA

A

R MADURA

O te mpo que leva para ve stir ou de spir uma armadura de pe nde da cate go ria.

Ves tir.

Esse é o te mpo necessário para colocar a armadura. Você s e bene ficia da CA da armadura s ó s e de spe nde r o te mpo integral para ve stir o co njunto da armadura.

Remover.

Esse é o te mpo necessário para despir uma armadura. Se algué m aj udá-lo, re duza esse te mpo pe la

metade .

V

ESTINDO E

D

ESPINDO UMA

A

RMADURA

C ateg or ia

Ve stir

Re move r

Armadura L eve

1 minuto

1 minuto

Armadura M édia

5 minuto s

1 minuto

Armadura Pe sada

10 minuto s

5 minuto s

E sc

udo

1 aç ão

1 aão

A

R MAS

Sua classe garante a você proficiência com algumas armas, re fletindo tanto o foco da classe , quanto as

fe rramen tas mais prováve is que o pe rso nage m usa. Não

impo rta s e vo cê prefe re uma espada longa ou um arco

longo , s ua arma e a capacidade de mane já-la

e fe tivamente po de m significar a diferença entre a vida e a morte enquanto estive r se ave nturando .

A tabela Armas mostra as armas mais co muns utilizadas nos mundo s de D&D, s e u preço e pe so , os dano s que elas causam quando atinge m um alvo , e qualquer

propriedade espe cial que elas po ssue m. Cada arma é

classificada como co rpo-a-corpo ou à distância. Uma

arma corpo-a-corpo

é usa da para atacar um alvo

a 1,5

metro de vo cê, enquanto que uma arma

à distância

é

usada para atacar um alvo a uma certa distância.

P

ROFIC IÊNCIA EM

A

RMA

Sua raa, classe e talento s po de m co ncede r a vo cê proficiência com ce rtas armas ou cate go rias de armas. As

duas cate go rias s ão

s impler

e

marciais

. A maioria das

pe sso as po de usar armas s impler co m proficiência. Essas

ar

mas simples inclui m clavas , maas e outras armas

e ncontradas frequente mente nas mãos do s plebeus.

Armas marciais, incluindo e spadas , machado s e

alabardas , exige m um tre iname nto mais espe cializado

para se rem usada com eficácia. A maioria dos gue rreiros

usa armas marciais, po is essas armas pe rmite m que s eus

e stilos de luta e tre iname nto s te nham me lhor prove ito .

Proficiência com uma arma pe rmite que vo cê adicione

se u bônu s de proficiência n a jo gada de ataque e m

qualquer ataque que vo cê re alizar co m essa arma. Se vo cê

realizar uma jo gada de ataque utilizando uma arma com

a qual não te nha proficiência, não adiciona seu bônus de

proficiência na jogada de ataque.

P

PROPRIEDADES DAS

ARMAS

Muitas armas têm propriedades especiais relacionadas

com a sua utilização, como mostrado na tabela Armas.

Atenção

.

Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano. Alcançe.

Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também se aplica ao alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance.

149

Arremesso

.

Se uma arma possui a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de

ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por

exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa

seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga,

você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o

de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade à distância.

.

Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada

entre parênteses após a propriedade munição ou

arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a

distância normal da arma, o segundo indica a distância

máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode

atacar um alvo que esteja além da distância máxima da

arma.

Duas Mãos

.

Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura. Especial

Uma arma com a propriedade especial possui regras diferenciadas que detalham seu uso, e explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais")

mais adiante).

Leve

Uma arma leve é aquela que não é de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo

com duas armas. Veja as regras para combate com duas

armas no capítulo 9.

Munição.

Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à

distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava,

bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da

batalha, você pode recuperar metade de sua munição

gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre.

Pesada

Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas pequenas. Recarga.

Devido ao tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de

munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou

re
ação para disparar, não importando quantos ataques
você possui.

Versátil.

Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade

é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.

A
RMAS
I
MPROVISADAS

Algumas vezes os personagens não possuem suas armas e

precisa atacar com qualquer coisa que tenha ao alcance das mãos. Uma arma improvisada inclui qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou

duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma

frigideira, uma roda de carrinho ou um goblin morto.

Em muitos casos, uma arma improvisada é similar a

uma arma existente e pode ser tratada como tal. Por exemplo, um pé de mesa é semelhante a uma clava. Com o conhecimento do Mestre, um personagem que tenha

proficiência com uma determinada arma pode usar um

objeto similar como se fosse essa arma e usar seu bônus

de proficiência.

150

Um objeto que não possui nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano (o Mestre atribui o tipo de dano apropriado para o objeto). Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo-a-corpo, ou arremessar uma arma corpo-a-corpo que não possui a propriedade

arremesso, ela também causa 1d4 de dano. Uma arma

improvisada de arremesso tem um alcance normal de 6

metros e um alcance máximo de 18 metros.

A

ARMAS DE

PRATA

RATA

Alguns monstros que possuem imunidade ou

resistência

às armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata.

Aventureiros precavidos investem algumas moedas extras

para cobrir suas armas com prata. Você pode cobrir com

prata uma única arma ou 10 peças de munição por 100 po. Esse custo representa não apenas o preço da prata, mas o tempo e o conhecimento necessário para adicionar prata a uma arma sem deixá-la menos eficiente.

A

ARMAS

E

SPECIAIS

Armas com regras especiais são descritas aqui.

Lança de Montaria

Voce tem de vantagem quando

usar a lança longa para atacar um alvo a até 1,5 metro de

voce. Além disso, uma lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando voce não está em uma

montaria.

Rede

Uma criatura Grande ou menor atingida por uma rede fica impedida até se libertar. Uma rede não afeta criaturas que não possuam uma forma definida, ou criaturas Enormes ou maiores. A criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10 para se libertar, ou outra criatura dentro do alcance que obtiver

sucedo no teste pode fazer isso por ela. Causar 5 de dano

cortante à rede (CA 10) também liberta a criatura se m

fieri-

la

, encerrando o efeito e destruindo a rede. Quando voçê usa uma ação, ação bônus, ou reação para atacar com a rede, voçê pode realizar apenas um ataque, independentemente do número de ataques que voçê possa

realizar normalmente.

E

QUIPAMENTO DE

A

VENTURA

Esta seção descreve os itens que possuem regras e especiais, ou requeiram mais explicações.

Ábaco.

O ábaco é um instrumento de

cálculo

, formado

por uma moldura com bastões ou arames

paralelos

,

dispostos no sentido vertical, correspondente a cada uma a uma posição digital (unidades, dezenas, etc.) e nos quais

estão os elementos de contagem (fichas, bolas ou contas) que podem fazer-se deslizar livremente.

Ácido

.

Usando uma ação, voçê pode desferir o conteúdo de sê vidro em uma criatura a até 1,5 metro de voçê, ou arremessar o vidro a até 6 metros de distância, quebrando-o no impacto. Em ambos os casos, voçê deve

realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o ácido como uma arma improvisada. Se acertar, o alvo sofre 2d6 de dano ácido.

151

A

RMAS

Nome

Preço

Dano

Peso

Propriedades

Ar ma s Simp les Cor p o

-

a

-

Cor p o

Adaga

2

po

1d4

perf urante

0,5

kg

Ac uidad e

, leve, arrem esso (

di stâ nc ia

6/18)

Az agaia

5

pp

1d6

perf urante

1

kg

Arreme sso (

distâ nc ia

9/36)

Bo rdão

2

pp

1d6

c o nc ussão

2

kg

Ve

rsátil (1d8)

Clava Grande

2

pp

1d

8

c o nc ussão

5

kg

Pesada, d

uas

m

ão s

Fo ic e Curta

1

po

1d4

c o rtante

1

kg

L eve

L anç a

1

po

1d6

perf urante

1,5

kg

A

rreme sso (

distâ nc ia

6/18)

, v

ersátil (1d8)

Maça

5

po

1d6

c o nc ussão

2

kg

■t

Machadin ha

5

po

1d6

c o rtante

1

kg

L
eve, arremesso (dis tânc ia

6/18)

Martelo L eve

2

po

1d4

c o nc ussão

1

kg

L eve, arremesso (dis tânc ia

6/18)

Po rrete

1

pp

1d4

c o nc ussão

1

kg

L eve

Ar ma s Simp les à Distâ n cia

Arco Curto

25

po

1d6

perfurante

1

kg

Munição (distância

24/96) , duas mãos

Beste Leve

25

po

1d8

perfurante

2,5

kg

Munição (distância

24/96) , recarrega, duas mãos

Dardo

5

pc

1d4

perfurante

0,1

kg

Acuidade
, arremesso (distância

6/18)

Função

1

pp

1d4

c o nc ussão

■t

Muniç ão (distânc ia

9/36)

Ar ma s Ma r cia is Cor p o

-

a

-

Cor p o

Alabarda

20

po

1d10

c o rta
nte

3

kg

Pesada, alca nc e, duas mão s

Cimitarra

25

po

1d6

c o rtante

1,5

kg

Ac uidad e
, leve

Chic o te

2

po

1d4

c o rtante

1,5

kg

Acuidade
, alca nce

E spada Curta

10

po

1d6

perf urante

1

kg

Acuidade
, leve

E spada
Gran de

50

po

2d6

c o rtante

3

kg

Pesada, duas mão s

E sp
ada L o nga

15

po

1d8

c o rtante

1,5

kg

V ersátil (1d10)

Glaive

20

po

1d10

c o rtante

3

kg

Pesada, alca nc e, duas mão s

L anç a de Mo ntaria

10

po

1d12

perf urant e

3

kg

Alc anc e, esp ec ial

L anç a L o nga

5

po

1d10

perf urant e

4

kg

Pesada, alca nc e, duas mão s

Maça E strela

15

po

1d8

perf urante

2

kg

■t

Machado Grand e

30

po

1d12

c o rtante

3,5

kg

Pesada, duas mãos

Machado

de Batalha

10

po

1d8

contante

2

kg

Versátil (1d10)

Malho

10

po

2d6

contusão

5

kg

Pesada, duas mãos

Mangual

10

po

1d8

contusão

1

kg

■t

Martelo de Guerra

15

po

1d8

c o nc ussão

1

kg

V ersátil (1d10)

Pic areta de Gu erra

5

po

1d8

perf urante

1

kg

■t

R apieira

25

po

1d8

perf urante

1

kg

Ac uidad e

T ridente

5

po

1d6

perf urante

2

kg

Arreme sso (6/18) , versátil (1d8)

Ar ma s Ma r cia is à Distâ n cia

Arco L o ngo

50

po

1d8

perfurante

1

kg

Município (distância

45/180), pesada, duas mãos

Besta de Mão

75

po

1d6

perfurante

1,5

kg

Município (distância

9/36), leve, recarga

Besta Pesada

50

po

1d10

perfurante

4,5

kg

Município (distância

30/120), pesada, recarga, duas mãos

Rede

1

po

■t

1,5

kg

E spec ial, arreme sso (distâ nc ia

1,5/ 4,5)

Zarabatana

10

po

1

perfura nte

0,5

kg

Muniç ão (distânc ia

7,5/ 30), rec ar ga

152

E
QUIPAMENTO

lte m

C usto

Pe so

Ábac o

2

po

1

kg

Ác ido (vidro)

25

po

0,5

kg

Água b enta (frasc o)

25

po

0,5

kg

Algemas

2

po

2

kg

Algi beira

5

po

0,5

kg

Aljav a

1

po

0,5

kg

Ampul heta

25

po

0,5

kg

Antí do to (vidro)

50

po

■t

Apito de a dvertê nc ia

25

po

0,5

kg

Aríet e

po rtátil

4

po

17,5

kg

Armadilha de caça

5

po

12,5

kg

Arpê u

2

po

2

kg

Balança de mercado r

5

po

1,5

kg

Bal de

5

pc

1

k

g

Barril

2

po

35

kg

Ba ú

5

po

12,5

kg

Bo lsa de c o mpo nente s

25

po

1

kg

Caixa de Fo go

5

pp

0,5

kg

Canec a

2

pc

0,5

kg

Caneta tin teiro

2

pc

■t

Cantil

2

pp

2,5

kg

Cesto

4pp

1

kg

Co berto r de i nverno

5

pp

1,5

kg

Co rda de c ânhamo (15 metro s)

1

po

5

kg

Co r
da de se da (15 metro s)

10

po

2,5

kg

Co rrente (3 metro s)

5

po

5

kg

E quipame nto de p esc aria

1

po

2

kg

E sc ada (3 metro s)

1

pp

12,5

kg

E sferas (
sac o la

c o m 1

.

000)

1

po

1

kg

E spelho d e aç o

5

po

0,25

kg

E strepe s (bo lsa c o m 20)

1po

1

kg

Fec had ura

10

po

0,5

kg

Foc o a r ca n o

Ba stão

10

po

1

kg

Caja do

5

po

2

kg

Cristal

10

po

0,5

kg

O rbe

20

po

1,5

kg

V arinha

10

po

0,5

kg

Foc o d r u íd ico

Caja do de madeira

5

po

2

kg

R amo de visc o

1

po

■t

T o tem

1

po

■t

V arinha

de t eixo

10

po

0,5

kg

Fogo alquímico (frasco)

50

po

0,5

kg

Frascos

2

pc

1

kg

Garrafa de vidro

1 po

1 kg

Giz (1 peça)

1

pc

■t

Grimório

50

po

1,5

kg

Jarra

4

pc

2

kg

Kit de escalada

25

po

6

kg

Kit de primeiros

-

socorros

5

po

1,5

kg

Item

Custo

Peso

Lâmpada

5

pp

0,5

kg

Lanterna coberta

5

po

1

k

g

Lanterna furta

-

fogo

10

po

1

kg

Lente de aumento

100

po

■t

Livro

25

po

2,5

kg

L uneta

1

.
000

po

0,5

kg

Manto

1

po

2

kg

Marreta

2

po

5

kg

Martelo

1

po

1,5

kg

Mo c hila

2

po

2,5

kg

Mu n içã o

Ba las de F un da (20)

4

pc

0,75

kg

Flec has (20)

1

po

0,5

kg

V iro tes (20)

1

po

0,75

kg

Zarabatana (50)

1

po

0,5

kg

Ó leo (frasc o)

1

pp

0,5

kg

Pá

2

po

2,5

kg

Pa nela de fe rro

2

po

5

kg

Pa pel (uma f o lha)

2

pp

■t

Pa rafina

5

pp

■t

Pé de c abra

2

po

2,5

kg

Pedra de amo lar

1 pc

■t

Perfume (frasc o)

5

po

■t

Pergaminho (uma f o lha)

1

pp

■t

Pic areta

de

min
erado r

2

po

5

kg

Pító n

5

pc

■t

Poçã o d e cu r a

50

po

0,25

kg

Po rta ma pas o u pergamin ho s

1

po

0,5

kg

Po rta v iro tes

1

po

0,5

kg

Prego s

de

fer ro (10)

1

po

2,5

kg

R aç õ es de viagem (1 dia)

5

pp

1

kg

R o bes

1 po

2 kg

R o ldana

e po lia

1 po

2,5 kg

R o upas c o muns

5 pp

1,5 kg

R o upas de viajant e

2 po

2 kg

R o upas

de

e ntret enim ento

5 po

2 kg

R o upas finas

15 po

3 kg

Sabão

2

pc

■t

Sac o

1

pc

0,25

kg

Sac o de do rmir

1

po

3,5

kg

Símb olo

s
a g r a d o

Amuleto

5

po

0,5

kg

E mblema

5

po

■t

R elic ário

5

po

1

kg

Sine te

5

po

■t

Sino

1

po

■t

T enda para d uas p esso as

2

po

10

kg

T o c ha

1

pc

0,5

kg

T inta (
frasc o

de 30ml)

10

po

■t

V ara (3 metro s)

5

pc

3,5

kg

V ela

1

pc

■t

V eneno básic o (
frasc o
)

100

po

■t

153

Á gua Benta

·
Usando uma ação, vo cê pode espalhar

o
conte údo de sse frasco e m uma criat ura a at é 1,5 metro de
vo cê ou arre messar a at é 6 metros, quebrando o frasco

com o impacto . Em ambos os casos, você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura alvo, tratando a água benta como uma arma improvisada. Se o alvo for um

corrupto ou morto-vivo, ele sofre 2d6 de dano radiante. Um clérigo ou paladino pode criar água benta realizando um ritual especial. O ritual leva 1 hora para

ser realizado, custando 25 polegadas de prata em pó e exige que se gaste um espaço de magia de 1º nível. Algemas

Essas algemas de metal podem prender uma criatura pequena ou média. Escapar das algemas exige sucesso em um teste de Destreza CD 20. Quebrá-las

exige um teste de Força CD 20 bem sucedido. Cada

conjunto de algemas vem com uma chave. Se não a chave, uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode abrir a fechadura das algemas com um sucesso em um

teste de Destreza CD 15. As algemas têm 15 pontos de

vida.

Aljibeira

Uma bolsa de pano ou couro que pode armazenar até 20 munições de funda ou 50 munições de zarabatana, entre outras coisas. Para armazenar componentes de magia, veja bolsa de componentes,

também descrita nessa seção.

Aljava

Uma aljava pode guardar até 20 flechas.

Antídoto

Uma criatura que beber o líquido de um vidro tem vantagem em testes de resistência contra veneno por 1 hora. O antídoto não confere nenhum benefício para mortos-vivos ou constructos.

Aríete Portátil

Você pode usar um aríete portátil para quebrar portas. Ao fazer isso, você ganha um bônus

de +4 no teste de Força. Outra criatura pode ajudá-lo a

usar o aríete, o que concede vantagem no teste.

Armadilha de Caça

Quando você usa sua ação para armá-la, essa armadilha forma um anel de aço com

de 5 pés de diâmetro. Eles se fecham quando uma criatura

pisa sobre uma placa de pressão no seu centro. A

armadilha é fixada por uma pesada corrente em um objeto fixo e imóvel, como uma árvore ou um cravo enterrado no chão. Uma criatura que pisar na placa de pressão deve sofrer bem sucedida em um teste de resistência

de De streza CD 13 ou s o frerá 1d4 de dano pe rfurante e

para de s e move r. Daí em diante, até que a criatura s e

libe rte da armadilha, se u mo vimento é limitado ao

comprimento da corrente (tipicame nte 1 metro de comprimento). A criatura presa pode usar s ua ação para fazer um teste de Fo rça CD 13 e s e libe rtar, o u outra

criatura no alcance po de faze r o teste para libe rtá-la.

Cada fracas so no te ste causa 1 de dano pe rfurante à

criatura presa.

Balança de Mercador

.
Trata-se de uma pequena
balança, prato s e um s o rtimento adequado de pe so s de até

1 kg. Com ela, vo cê po de medir o pe so exato de pe quenos

o bje to s, co mo metais precioso s brutos ou bens comerciais,

para ajudar a de te rminar se u valor.

Caixa de Fogo

.
Esse pe queno re cipiente de té m uma
pe de rne ira, isque iro e um pavio (um pano ge ralmente
se co embebido e m óleo) usado para acende r uma fo gue ira.

Usá-lo para acende r uma tocha

o u qualquer o utra co isa

e xpo sta a um co mbustíve l abundante

leva uma ação .

Acende r qualquer o utro fo go leva 1 minuto

Bolsa de Componentes

.
Trata-se de uma pequena
bolsa de co uro à pro va d'água que po de s e r fixada em um
cinto. Ela po ssui compartim e nto s para armaze nar to do s
o s co mpo ne nte s materiais e outros ite ns espe ciais que

vo cê precis a para lançar s uas magias, exceto os

compo ne ntes que po ssue mum custo espe cífico (conforme

indicado na de scrição da m agia).

Corda

.
A corda é fe ita de cânhamo ou de s e da, te m 2
po nto s de vida e po de s e r arrebetada com um teste de

Fo rça CD 17 be m sucedido.

Corrente

.
Uma corrente po ssui 10 po nto s de vida e
po de s e r arrebetada com um teste de Fo rça CD 20 be m

sucedido.

E quipamento de P escaria

.
Este kit inclui uma vara
de pe sca de made ira, linha de s e da, boias de co rtiça,

anzóis de aço, chumbadas, iscas e redes de pesca.
E sféras de Metal

·
Usando uma ação, você pode
despejar essas minúsculas esferas de metal para cobrir a

área de um quadrado de 3 metros de lado. A criatura que

se mover dentro da área deve sofrer bem sucedida em um

teste de resistência de Destreza CD 10 para não cair no

chão. Uma criatura que mover pela área usando metade

do seu deslocamento não precisa fazer o teste de
resistência.

Estreps

·
Usando uma ação, você pode espalhar um
único saco de estrepes para cobrir a área de um quadrado
de 1,5 metro de lado. Qualquer criatura que entrar na

área deve sofrer bem sucedida em um teste de resistência de

Destreza CD 15. Se falhar, para de se mover e sofrer 1 de
dano permanente. Até que a criatura recupere pelo menos
1 ponto de vida, seu deslocamento de caminhada
é

reduzido em 3 metros. Uma criatura que se mover pela

área usando metade do seu deslocamento não precisa

fazer o teste de resistência.

Fechadura

·
A fechadura vem com chave. Se a
chave, uma criatura proficiente com ferramentas de
ladrão pode abrir a fechadura com um sucesso em um

teste de Destreza CD 15. O Mestre pode decidir que

fechaduras melhores estão disponíveis por preços mais

elevados.

P

A COTES

DE

E

QUIPAMENTO

O equipamento inicial que você recebe da sua classe inclui uma
coleção de equipamentos úteis para aventurar

-

se, todos juntos

em um

pacote

e

· O conteúdo desses

pacotes

é li stado aqui. Se vo c ê
fo r co mprar seu equ ipame nto ini c ial, v o c ê po de adquir ir um
pac o te

pelo preç o apre sen tado , o que po de ser mais barato do
que c o mprar o s ite ns i ndivi dualm ente.

Pa co te

d e
Artis ta

(40 p o).

Inc lui uma m o c hila
, um saco de
do rmir, duas fa nta sias, 5 vela s, 5 dias d e raçõ es, um c antil e um kit
de di sfarc e.

Pa co te

d e As sa lta n te (16 po).

Inc lui uma m o c hila, um saco
c o m 1.000 esferas de meta l, 3 metro s de l inha, um sino , 5 velas,
um pé d e c abra, um martelo , 10 píto ns
, uma lan terna c o be rta, 2
frasc o s de ó leo , 5 dias de raçõ es, uma c aixas de fo go e um c anti l. O
kit também po s sui 15 me tro s de c o rda de c ânhamo ama rrada ao
lado dele.

Pa co te

d e Aven tu reiro (12 p o).

Inc lui uma m o c hila, um pé de
c abra, um martelo , 10 píto ns, 1
0 to c has, uma c aixas de fo go , 10
dias d e raçõ es e um c anti l. O kit t ambém tem 15 metro s de c o rda
de c ânhamo ama rrada ao lado de le.

Pa co te

d e Dip lo ma ta (39 po).

Inc lui um ba ú, 2 c aixas pa ra
mapas o u per gaminho s, um c o nj unto de ro u pas fina s, um v idro d e
tinta
, uma c aneta ti nteiro , uma lâmpada, 2 frasc o s de ó leo , 5
fo lhas de pa pel, um v i dro de p erf ume, parafina e sabão .

Pa co te

d e Es tud io s o (40 p o).

Inc lui uma m o c hila, um livro de
estu do , um v idro de ti nta, uma c aneta tin teiro , 10 fo lhas de
pergami nho , um saq uin
ho de are ia e uma pe que na f ac a.

Pa co te

d e E xp lo rad o r (10 p o).

Inc lui uma m o c hila, um saco de
do rmir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias
de ração e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de
cânhamo amarrada ao lado dele.

Paço
te

de Saçerdote (19 pontos).

Inc lui uma mochila, um
cobertor, 10 velas, uma caixa de fogo, uma caixa de esmolas, 2
blocos de incenso, um incensário, vestes, 2 dias de ração e um
cantil.

154
Fogo Alquímico

Esse líquido pegajoso e adesivo
inflama em contato com o ar. Usando uma ação, você
pode arremessar esse frasco a até 6 metros de distância,
quebrando-o com o impacto. Você deve realizar um ataque
à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o fogo
alquímico como uma arma improvisada. Em um sucesso,

ocorre o seguinte dano de fogo
no
início de cada um dos
seus turnos. Uma criatura pode terminar esse dano

usando sua ação e fazendo um teste de Destreza CD 10

para apagar as chamas.
Grimório

Essencial para os magos, um grimório é
um volume encadernado em couro com 100 páginas de

pequeninhas em branco, adequadas para armazenar
magias.
Foco Arcano

Um foco arcano é um item especial

um orbe, um cristal, um bastão, um cajado especialmente
construído, uma varinha de madeira, ou algum item

semelhante
projetado para canalizar o poder das magias
arcanas. Um feiticeiro, bruxo ou mago pode usá-lo
como
um foco de conjuração, conforme descrito no capítulo 10.
Foco Druídico

Um foco druídico pode ser um ramo
de visco ou azevinho, uma varinha ou cetro de teixo ou de

outra madeira especial, um cajado esculpido de uma

árvore viva, ou um totemado com penas, pedras,

o sso s e de ntes de animais sagrado s. Um druida po de usar tal obje to como um fo co de co njuração, confo rme de scrit o

no capítulo 10.

Kit d e E scalada

Um kit de escalada inclui píto ns e spe ciais, botas co m so las po ntiagudas , luvas e um cinto .

Vo câ po de usar o kit de escalada como uma ação para "anco rar-se ". Quando faz isso , vo câ não po de cair mais de 7,5 me tros a partir do po nto onde s e ancorou, e não po de

subir mais de 7,5 metros de distância desse po nto , se m de sfazer a âncora.

Kit d e P rimeiros Socorros

Esse kit é uma bolsa de couro co nte ndo ataduras, po madas e talas. O kit po ssui material suficiente para dez usos. Usando uma ação, vo câ po de gas tar um uso do kit para estabilizar uma criat ura

que te nha 0 ponto s de vida, s e m a ne cessidade de re alizar um teste de Sabedo ria (Me dicina).

Kit d e Refeição

Essa caixa de metal conté m um co po e talheres simples. A caixa se de smonta no meio, um lado po de s e r utilizado co mo uma pane la para cozin har e o

o utro co mo um prato ou uma tige la rasa.

Lâmpada

Uma lâmpada l ança luz plena em um raio de 4,5 metros e pe numbra po r mais 9 metros. Uma ve z ace sa, a lâmpada queima po r 6 horas usando um frasco de ó leo (500 ml).

Lanterna Coberta

Uma lanterna coberta lança luz plena em um raio de 9 metro s e pe numbra po r mais 9 metros. Uma ve z acesa, ela queima po r 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml). Usando uma ação , vo câ po de abaixar a cobe rtura, reduzindo a claridade para

pe numbra e m um raio de 1,5 metro.

Lanterna Furta-Fogo

Uma lanterna furta-fo go lança luz plena em um co ne de 18 me tros e pe numbra po r mais 18 me tros. Uma ve z acesa, ela que ima po r 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml).

Lente de A umento

Essa lente pe rmite ve r pe queno s obje to s mais de pe rto . Ela também é útil co mo um

subs tituto da pede rne ira e isqueiro para acende r fo go .

Usar uma lupa pa ra acender fo go necessita de luz tão brilhante co mo a luz do s ol para fo car, um pavio e ce rca de 5 minuto s. Uma le nte de aume nto co ncede vantagem

e m qualque r teste de habilidade fe ito para avaliar ou

inspecionar um item que é pequeno ou muito de tamanho.

Luneta

Objetos vistos através de uma luneta são ampliados até o dobro do seu tamanho.

Livro

Um livro pode conter poesia, relatos históricos, informações relativas a um campo particular de

sabedoria, diagramas e notas sobre engenhocas gnomônicas

ou qualquer outra coisa que possa ser representada

usando texto ou imagens. Um livro com magias é um grimório, também descrito nessa seção.

Óleo

Geralmente vem em um frasco de argila que contém 500 ml. Usando uma ação, você pode espirrar o óleo desse frasco em uma criatura a até 1,5 metro de você

155

ou arremessar a até 6 metros, quebrando-o com o impacto. Você deve realinhar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o óleo como uma arma

improvisada. Com um sucesso, o alvo é coberto de óleo. Se

o alvo sofrer qualquer dano flamejante antes do óleo se car

(de

pois de 1 minuto), a criatura sofre 5 de dano flamejante adicional pela queima do óleo. Você também pode derramar um frasco de óleo no chão para cobrir uma área de um quadrado de 1,5 metro de lado, desde que a

superfície esteja nivelada. Se aceso, o óleo queima por 2 rodadas e causa 5 de dano flamejante a qualquer criatura que entrar na área ou permanecer nela por um turno.

Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por turno.

Pé de Cabra

Usar um pé de cabra concede vantagem nos testes de Força onde uma alavanca possa ser aplicada.

Poção de Cura

Um personagem que beber o líquido vem-lhe mágico deste frasco recupera $2d4+2$ pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

Porta Virotas

Este estojó de madeira pode armazenar até 20 virotas de besta.

Porta Mapas ou Pergaminhos

Este estojó

cilíndrico de couro pode armazenar até 10 folhas de papel

e enroladas ou 5 folhas de pergaminho enroladas.
Rações de Viagem

Rações de viagem consiste em
alimentos desidratados adequados para viagens longas,

incluindo carnes e caças, frutas e cascas, bolachas e nozes.
Roldana e Polia

Um conjunto de roldanas com um
cabos entre elas e um gancho para fixar aos objetos, a

roldana e polia permitem içar até quatro vezes o peso que
voce ergueria normalmente.
Símbolo Sagrado

Um símbolo sagrado é a
representação de uma divindade ou um panteão. Pode ser
um amuleto com o símbolo de uma divindade, um símbolo

talhado, cuidadosamente ou encrustado com
um
emblema em um escudo ou até mesmo uma caixa pequena
que guarda um fragmento de uma relíquia sagrada.
O
apêndice B

lista os símbolos comumente associados a
muitas divindades no multiverso. Um clérigo ou
paladino pode usar um símbolo sagrado como um foco de
conjuração, como descrito no capítulo 10. Para usar o

símbolo dessa forma, o conjurado precisa segurá-lo em

uma mão, usa-
lo
visivelmente ou honesta-
mente
em seu
escudo.
Tenda

Um abrigo simples e portátil que acomoda
duas pessoas.
Tocha

A tocha queima por 1 hora, fornecendo luz
plena em um raio de 6 metros e penumbra por mais 6

metros. Se voce realizar um ataque corpo-a-corpo com
uma tocha acesa e acertar, causa 1 de dano flamejante.
Vela

Por uma hora, a vela emana luz plena em um
raio de 1,5 metros
e
penumbra por mais 1,5 metros.
Veneno Básico

Você pode usar o veneno contido
nesses vidros para cobrir a lâmina de uma arma cortante ou
perfurante ou até três peças de munição. Aplicar o veneno

leva uma ação. Uma criatura atingida pela arma ou

munição envenenada deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá 1d4 de dano

deve envenenar. Uma vez aplicado, o veneno retém sua

potência durante 1 minuto antes de se car.

C

A PA CIDADE DE

R

ECIPIENTES

Receptível

Capacidade

Alguém

15

$c\ m^3 / 3$

kg de equipamento

Balde

12 litros/15

$c\ m^3$

só lido

Barril

160 litros/1, 2

m^3 só lido

Baú

3,5

$m^3/150$

kg de equipamento

Caneca

a

500

ml

Cantil

2 litros

Cesto

60

$c\ m^3/20$

kg de equipamento

Frasco

120 ml

Garrafa

750

ml

Jarra

5

litro s

Mo c hila
*

30

c m³
/
15

kg de eq uipam ento s

Pa nela de Ferro

4 litro s

Sac o

30

c m³/13kg de eq ui pamento s

* V o c ê po de pren der i ten s c o mo um saco de do rmir e um ro lo de

c o rda do lado de fo ra da mo c hila.

156

F

ER R AMENTAS

A fe rrame nta ajuda o pe rso nage m a fazer algo que não po de ria fazer de outra mane ira, como um ofício ou para reparar um ite m, falsificar um documento ou abrir uma fe chadura. A raça, classe , antecede nte ou talento s concede m proficiência com ce rtas fe rrame ntas .

Proficiência com uma fe rramenta permite adicionar o

bônus de proficiência em qualque r teste de habilidade que

vo cê re alizar usando essa ferrame nta. O uso da fe rrame nta não está vinculado a uma única habilidade

,
uma

ve z que a proficiência com uma fe rramenta represe nta o conhe cimento mais abrange nte de s ua utilização. Po r e xe mplo, o Me stre po de pe dir a você que

realize um te ste de De streza para entalhar um de talhe

refinado co m suas fe rrame ntas de esculto r, o u um te ste

de Força para fazer o mesmo, mas em uma maneira mais dura.

FERRAMENTAS
Item

Custo

Peso

Ferramenta de artesão

Ferramentas de carpinteiro

8 po

3
kg

Ferramentas de cartógrafo

15 po

3
kg

Ferramentas de costureiro

1 po

2,5 kg

Ferramentas de coureiro

5 po

2,5
kg

Ferramentas de entalhador

1 po

2,5 kg

Ferramentas de ferrreiro

20 po

4
kg

Ferramentas de funileiro

50 po

5
kg

Ferramentas de joalheiro

25
po

1 kg

Ferramentas de oleiro

10 po

1,5 kg

Ferramentas de pedreiro

10 po

4 kg

Ferramentas de pintor

10 po

2,5 kg

Ferramentas de sapateiro

5 po

2,5 kg

Ferramentas de vidreiro

30 po

2,5 kg

Suprimentos de alquimista

50 po

4 kg

Suprimentos de cervejeiro

20 po

4,5 kg

Suprimentos de caligrafia

10 po

2,5 kg

Utensílios de cozinheiro

1 po

4 kg

Ferramentas de navegação

25 po

1 kg

Ferramentas de ladrão

25 po

0,5 kg

Instrumento musical

Alaúde

35 po

1 kg

Flauta

2 po

0,5 kg

Flauta de pã

12 po

1 kg

Gaita de folies

30 po

3 kg

Lira

30 po

1 kg

Oboé

2 po

0,5 kg

Tambor

6 po

1,5 kg

Trombeta

3 po

1 kg

Violino

30 po

3 kg

Xilofone

25 po

5 kg

Kit de d isfarc e

25 po

1,5 kg

Kit de fa ls ifica ç ão

15 po

2,5 kg

Kit de h erbal ismo

5 po

1,5 kg

Kit d e j og o

Ba ralho

de c artas

5 pp

■t

Co njunto de da do s

1 pp

■t

Jo go do s três dragõ es

5 po

■t

Xadrez do dragão

1 po

0,25 kg

Kit de ve neno s

50 po

1 kg

V eí c ulo s (terres tres e aquát ic o s)

*

*

*

Ferramentas de Artesão

especiais incluem os itens necessários para executar um ofício ou profissão. A tabela mostra exemplos dos tipos mais comuns de ferramentas, cada um fornecendo itens relacionados a um único ofício. Proficiência com um conjunto de ferramentas de arte são permitidas adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade

Ferramentas de Ladrão

fe rrame ntas inclui u ma pe que na pasta, um co njunto de

alça de metal, um conjunto de tesouras de lâminas estreitas e um par de alicates. Proficiência com essas ferramentas permite adicionar o bônus de proficiência

Ferramentas de Navegador

instrumento s é usado para nave gação no mar.

Instrumento Musical

de instrumento s musicais são mostrado s na tabe la como

de te rminado instrumento musical, vo cê po de adicionar
se u bônus de proficiência para quaisquer testes de
habilidade que fizer para to car música com o

Kit d e Di sfarce

cabelo e pe queno s adere ços pe rmite criar disfarces que

Kit d e Falsificação

variedade de papéis e pergaminhos, canetas e tintas,

se los e lacres, folha de ouro e prata, e outros suprimentos necessários para criar falsificações convincentes de

documentos físicos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar uma falsificação de

um documento físico.

Kit de Herbalismo

Esse kit contém uma variedade de instrumentos, como alicates, almofariz e pilão, e bolas

e frascos utilizados pelos herbalistas para criar remédios e poções. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade

que você fizer para identificar ou aplicar ervas. Além disso, a proficiência com esse kit é necessária para criar antídotos e poções de cura.

Kit de Jogo

Este item abrange uma ampla gama de peças de jogo, incluindo dados e baralhos de cartas (para jogos como Três Dragões). Alguns exemplos comuns são e xibidos na tabela Ferramentas, mas existem outros tipos de conjuntos de jogos. Se você for proficiente com um conjunto de jogos, pode adicionar seu bônus de

proficiência nos testes de habilidade que realizar usando esse conjunto. Cada tipo de conjunto de jogo exige uma proficiência em separado.

Kit de Venenos

O kit de venenos inclui os frascos, produtos químicos e outros equipamentos necessários

para a criação de venenos. Proficiência com esse kit

permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar ou utilizar venenos.

157

M

CONTÁBILIDADE

V

EÍCULOS

Uma boa montaria pode ajudar você a mover-se mais rapidamente através de áreas selvagens, mas seu objetivo

principal é carregar os equipamentos que você precisaria mais lento. A tabela Montarias e Outros Animais mostra o deslocamento de cada animal e sua capacidade de carga

básica.

Um animal puxando uma carruagem, carga, biga, trenó ou vagão pode carregar um peso equivalente a até cinco vezes sua capacidade de carga básica, incluindo o

pe so do veículo. Se vários animais puxarem o mesmo

veículo, eles podem somar sua capacidade de carga.

Montarias diferentes das que são listadas aqui existem no mundo de D&D, mas são raras e

normalmente não estão disponíveis para compra. Elas incluem montarias voadoras (pegasos, grifos, hipogrifos e animais semelhantes) e mesmo montarias aquáticas

(cavalos marinhos gigantes, por exemplo). Adquirir tais

montarias muitas vezes significa proteger um ovo e criar

a criatura você mesmo, fazer uma barganha com uma

entidade poderosa ou negociar com a própria montaria.

Armadura de Montaria

Projetada para proteger a

cabeça, pescoço, tórax e o corpo do animal. Qualquer tipo

de armadura mostrada na tabela Armadura nesse

capítulo pode ser comprada para montaria. O custo é

quatro vezes maior que a armadura equivalente feita

para humanos e possuem o dobro do peso.

Sela

Uma sela militar prende o cavaleiro, ajudando-o

a se manter-se sentado em sua montaria durante uma

batalha. Ela concede vantagem em qualquer teste que

você fizer para manter-se montado. Uma sela exótica é

necessária para montar qualquer montaria aquática ou

voadora.

Proficiência com Veículos

Se você possui

proficiência com um certo tipo de veículo (terrestre ou

aquático), você pode adicionar seu bônus de proficiência

em qualquer teste que fizer para controlar esse tipo de

veículo em circunstâncias difíceis.

158

159

Embarcações a Remo

Barcos de quilha e barcos

a

remos são usados em lagos e rios. Se eles estiverem a favor da corrente, o deslocamento da corrente (tipicamente 5

km/h) é adicionado ao deslocamento do barco. Esses

veículos não podem ser remados contra qualquer

correnteza mais forte, mas podem ser puxados por

animais de tração nas margens. Um barco a remo pesa 45

kg, no caso dos aventureiros de se jarem carregá-

lo
so bre a
te rra.
M
ONTA RIAS E
O
UTROS
A
NIMA IS

lte m

C usto

De slocame nto

C apacidade
de C ar g a

Burro o u mula

8 po

12m

210 kg

Camelo

50 po

15m

240 kg

Cava lo de guerra

400 po

18m

270 kg

Cava lo de
mo ntaria

75 po

18m

220 kg

Cava lo pesado

50 po

12m

270 kg

E lefante

200 po

12m

660 kg

Mastim

25 po

12m

100

kg

Pô nei

30 po

12m

11

5

kg

A
RREIOS,
S
ELA S E
V
EÍCULOS DE
T
RA ÇÃ O

lte m

C usto

Pe so

Alfo rje

4 po

4 kg

Armadura de mo ntaria

X4

X2

Biga

250 po

50 kg

Carro ç a

15 po

100 kg

Carruagem

100 po

300 kg

E stábulo

5 pp

■t

Freio e ré dea

2 po

0,5 kg

R aç ão (1 dia)

5 pc

5 kg

Se la

Co mpac ta

5 po

7,5 kg

E xó tic a

60 po

20 kg

Militar

20 po

15 kg

V iagem

10 po

12,5 kg

T renó

20 po

150 kg

V
EÍCULOS

A
QUÁ TICOS

Ite m

Custo

Velocidade

Barco de quilha

3.000 po

1,
5

km/h

Barco a remo

50 po

2

km/h

Dragar

10.000 po

5

km/h

Galera

30.000 po

6,5

km/h

Navio de guerra

25.000 po

4 km/h

Veleiro

10.000 po

3

km/h

C
OMÉRCIO DE

B
ENS

A maior das riquezas não é medida em moedas.
. Elas

são medidas em gado, grãos, terras, direitos de comércio

impostos ou direitos sobre os recursos (como uma mina ou uma floresta).

Guildas, nobres e a realeza regulam o comércio.
Companhias privilegiadas possuem os direitos para

conduzir trocas comerciais ao longo de certas rotas, e enviar

navios mercantes de vários portos ou têm a concessão de

comprar e vender bens específicos. As guildas de finem

preços para os bens ou serviços que controlam e

determinam quem pode ou não produzir esses
produtos e serviços. Mercadores geralmente trocam bens
comerciais e o uso de moeda. A tabela Escambo mostra
o valor dos bens comumente trocados.

E
SCAMBO

Custo

Bem

1 pc

0,5 kg de trigo

2 pc

0,5 kg de farinha ou uma galinha

5 pc

0,5 kg de sal

1 pp

0,5 kg de ferro

ou 1 m

2

de lona

5 pp

0,5 kg de cobre ou 1 m

2

de tecido de algodão

1 po

0,5 kg de gengibre ou uma cabra

2 po

O, 5 kg de canela ou pimenta, ou uma ovelha

3 po

0,5 kg de cravo ou um porco

5 po

0,5 kg de prata ou 1 m

2

de li nho
10 po

1 m
2

de s eda o u uma v
ac a
15 po

0,5 kg de aç afrão o u um bo i

50 po

0,5 kg de o uro

500 po

0,5 kg de plat ina

D
ES PES AS

Quando não está descendo para as profunde zas da te rr a,

e xplorando ruín as re pletas de te so uros pe rdidos ou

e ntrando em gue rra contra a escuridão invas o ra, os
ave ntueiros enfrentam realidade s mais mundanas.

Me smo em um mundo fantás tico, as pesso as precis am
satisfazer ne cessidade s básicas, co mo abrigo, alimento e
roupas . Es sas co isas custam din he iro, embora alguns

e stilos de vida custe m mais do que outros.

D
ESPESAS DE
E
STIL O DE
V
IDA

As de spe sas de estilo de vida fo rne cem uma mane ira

simples de explicar o custo de vida em um mundo de

fantasia. O estilo de vida cobre as acomodação e s, co mida,

bebida e to das as o utras necessidade s do s pe rso nage ns.

Além disso , as de spesas co brem o custo de manute nção do

e quipamento para que o pe rso nage m po ssa estar pronto
quando as próximas ave nturas co meçarem.

No início de cada se mana ou mês (à sua escolha),
de te rmine um estilo de vida a partir da tabela Despe sas
de Estilo de Vida e pague o preço para suste ntar esse
e stilo de vida. Os preços indicados s ão po r dia, e ntão se
vo cê de se ja calcular o custo de s e u estilo de vida e scolhido
po r um pe ríodo de trinta dias , multiplique o preço listado

po r 30. O estilo de vida po de mudar de um pe ríodo para o

o utro, co m base nos re cursos que vo cê te m à sua

disposição, ou manteve o mesmo estilo de vida ao longo

da carreira do seu empresário.

A escolha do estilo de vida do empresário pode ter consequências. Manter um estilo de vida rico pode ajudá-

lo

a fazer contatos com os ricos e poderosos, mas o empresário corre o risco de atrair ladrões. Da mesma

forma, viver de forma desleixada pode ajudar a evitar os

criminosos, mas é improvável que você faça conexões poderosas.

D

ESPESAS DE

E

ESTILO DE

V

IDA

Estil

o de Vida

Preço/dia

Miserável

■t

Esquálido

1 pp

Pobre

2 pp

Moderado

1 po

Confortável

2 po

Rico

4 po

Aristocrático

10 po no mínimo

160

Miserável

.

Você vive em condições de sumanitas. Se um lugar para chamar de lar, você se abriga onde quer que possa, esgueirando-se em celeiros, aconchegando-se em

caixas velhas e contando com as boas graças de pessoas melhores do que ele. Um estilo de vida miserável

apresenta perigos abundantes. A violência, as doenças e a

formosa e agradável onde quer que você vá. Outras pessoas as

missões cobrem sua armadura, armas e equipamento

de aventureiro, que representam uma fortuna para seus
padrões. Você está abaixo da maioria das pessoas.
É squalido

·
Você vive em um estábulo com gotículas,
uma cabana com piso enlameado fora da cidade ou
em

uma pensão infestada de vermes na pior parte da cidade.
Você tem abrigo dos elementos, mas vive em um ambiente

de desespero e muitas vezes violento, em lugares repletos
de doenças, fome e desgraça. Você está abaixo da maioria
das pessoas e tem poucas proteções legais. A maioria das

pessoas nesse nível de vida sofre um terrível

contratempo. Eles podem ser perturbados, marcados como

exilados ou sofrem de alguma doença.
Pobre

·
Um estilo de vida pobre significa sobreviver
sem os confortos dos níveis em uma comunidade estável.

Comida e alojamentos simples, roupas surradas
e

condições imprevisíveis são suficientes, embora

provavelmente seja uma experiência desagradável. Suas

acomodações podem ser um quarto em um cortiço ou na
sala comum acima de uma taverna. Você se beneficia de
algumas proteções legais, mas ainda tem de lidar com a

violência, o crime e a doença. As pessoas nesse nível de

vida tendem a ser trabalhadores não qualificados,

vendedores de rua, traficantes, ladrões, mercenários e

outros tipos de má reputação.
Modesto

·
Um estilo de vida modesto o mantém fora
das favelas e garante a manutenção de seu equipamento.

Você vive em uma parte mais antiga da cidade, aluga um

quarto em uma pensão, estalagem ou templo. Você não

passa fome ou sede, e suas condições de vida são limpas,
embora simples. As pessoas comuns que vivem estilos de
vida modestos incluem soldados com suas famílias,
trabalhadores, estudantes, sacerdotes, alguns magos e

afins.

Confortável

.

A escolha de um estilo de vida

confortável significa que você pode pagar a roupa mais

agradável e pode facilmente manter o seu equipamento .

Você mora em uma pequena casa de campo em um bairro de classe média ou em uma sala privada em uma bela hospedaria. O estilo de vida confortável está associado a

mercadores, comerciantes qualificados e oficiais militares. Rico

.

A escolha de um estilo de vida rico significa ter uma vida de luxo, mas você pode não ter alcançado esse status social através de heranças da nobreza ou riqueza. Você vive um estilo de vida confortável ao de um

comerciante bem-sucedido, um servo favorito da

realeza ou o proprietário de algumas pequenas empresas .

Você tem alojamentos respeitáveis, geralmente uma casa

e espaço em uma boa parte da cidade ou uma suíte confortável em uma bela hospedaria. Você provavelmente tem uma pequena equipe de funcionários. Aristocrático

.

Você vive uma vida de abundância e conforto. Você circula entre os grupos de pessoas mais

prosperas da comunidade . Possui uma excelente hospedagem, talvez uma casa na melhor parte da cidade ou quartos na melhor hospedaria. Você janta nos

melhores restaurantes, contrata o alfaiate mais

habilidoso e elegante, e tem servos que atendem todas as

suas necessidades. Você recebe convites para as reuniões

sociais dos ricos e poderosos, e passa as noites na companhia de poetas, líderes da guilda, sábios sacerdotes e nobreza. Você também deve lidar com os

maiores níveis de engano e traição. Quanto mais rico

for, maior é a chance de você se r atraído pela intriga

política como um peão ou participante .

C

COMIDA,

B

EBIDA E

H

OSPEDAGEM

A tabela Comida, Bebida e Hospedagem mostra os preços para itens alimentícios individuais e hospedagem para

uma única noite . Estes preços estão incluídos em suas despesas totais de estilo de vida.

C
OMIDA,
B
EBIDA E
H
OSPEDAGEM

Item

Custo

Acomodação em
estala gem (diária)

Esquálida

7 pc

Pobre

1 pp

Moderada

5 pp

Confortável

8 pp

Rica

2 po

Aristocrática

4 po

Banquete (por pessoa)

10 po

Carne, pedaço

3 pp

Cerveja

Galão

2 pp

Caneca

4 pc

Pão , pedaço

2 pc

Queijo , pedaço

1 pp

Refeição (diária)

Esquálida

3 pc

Pobre

6 pc

Mo desta

3 pp

Confortável

5 pp

Rica

8 pp

Aristocrática

2 po

Vinho

Comum (jarra)

2 pp

Fino (garrafa)

10 po

161

A

UTOSSUFICIÊNCIA

As despesas e estilos de vida de
scritórios nestes capítulos assumem
que você está gastando seu tempo entre aventuras na cidade,
valendo

-

se de todos os serviços que puder pagar

-

pagar por

comida e abrigo, pagando pessoas da cidade para afiar sua
espada, reparar sua armadura e assim por diante

. Além

personagens, porém, podem preferir gastar seu tempo longe da
civilização, se auto-sustentado em estado selvagem através da
caça, da coleta e reparando seu próprio equipamento.

Manter esse tipo de estilo de vida não requer que o

personagem gaste

um dinheiro, mas é demonstrado. Se o

personagem gastar seu tempo entre aventuras no exercício de
uma profissão, conforme descrito no capítulo 8, ele pode suprir o

equivalente a um estílo de vida pobre. Proficiência na perícia
So brevemente permita a você ver o equivalente a um estílo de
vida confortável.

S SERVIÇOS

Aventureiros podem pagar pelos serviços do Mestre para
ajudá-los ou agirem em seu nome em uma variedade de
circunstâncias. A maioria dos serviços se rviçais têm
habilidades bastante comuns, enquanto outros são

mestres de um ofício ou arte, e bem conhecidos são
especialistas com habilidades de aventureiros
e especializados.

Alguns dos tipos mais básicos de serviços aparecem
na tabela S e rviços. Outros se rviçais comuns incluem uma

ampla variedade de trabalhadores. Aqueles listados

habitam uma típica vila ou cidade, e os aventureiros
podem pagar para que executem uma tarefa específica.
Por exemplo, um mago pode pagar um carpinteiro para

construir um baú e laborado (e sua réplica em miniatura)

para uso na magia

arcas

secret

a de Leomund

. Um

guerreiro pode encomendar a um ferreiro a forja de uma
espada especial. Um bardo pode pagar um alfaiate para
fazer uma roupa requintada para sua próxima
apresentação perante um duque.

Outros serviços oferecem serviços mais especializados
ou perigosos. Soldados mercenários pagos para ajudar os
aventureiros a derrotar um exército hobgoblin são
serviços, como são os sábios contratados para pesquisar
conhecimento antigo ou esotérico. Se um aventureiro de

alto nível estabelece algum tipo

de

fortaleza, ele pode

contratar toda uma equipe de funcionários e agentes para

administrar o local, desde um castelo ou mordomo, até

os trabalhadores braçais que mantêm o estábulo limpo.

Esses serviços muitas vezes desfrutam de um contrato de
longo prazo que inclui um lugar para viver dentro da

fortaleza, como parte da remuneração oferecida.

S SERVIÇOS

Serviço

Pagamento

Condutor

Dentro da cidade

1 pc

Entre cidades

2 pc por km

Mensageiro

1 pc por km

Passagem de navio

6 pc por km

Pedágio

1 pc

Serviça l

Destreinado

2 pp por dia

Treinado

2 po por dia

Serviçais qualificados incluem qualquer pessoa contratada para realizar um serviço que envolva uma

proficiência (incluindo arma, ferramenta ou perícia): um

mercenário, artesão, escrivão e assim por diante. O

pagamento corresponde a um mínimo, mas alguns

mercenários especialistas exigem um pagamento mais

alto. Se serviços não qualificados são contratados para o trabalho braçal que não requer nenhuma habilidade especial e pode incluir operários, porteiros, empregados

domésticos e trabalhadores similares.

S SERVIÇOS DE CONJURAÇÃO

Pessoas que são capazes de conjurar magias não se

enquadram na categoria de serviços comuns. Talvez seja

possível encontrar alguém disposto a conjurar uma magia em troca de moedas ou favores, algo bastante raro de acontecer e não existem taxas de pagamento estabelecidas. Como regra geral, quanto maior o nível da magia desejada, mais difícil é encontrar alguém que possa

conjurá-la e mais caro é o serviço.

Contratar alguém para conjurar uma magia relativamente comum de 1º ou 2º nível, tais como curar

ferimentos

o u

identificação

é bastante fácil e em uma

cidade ou vila, e pode custar entre 10 e 50 po (mais o

custo de todos os componentes materiais). Encontrar

alguém capaz e disposto a conjurar uma magia de nível

superior pode envolver viajar para uma cidade grande,

talvez uma que possua uma universidade ou templo

prominente. Uma vez encontrado, ele ainda pode pedir

um serviço em vez de pagamento

o tipo de serviço que

so mente aventureiros podem realizar, tais como a

recuperação de um item raro de um local perigoso ou

atravessar uma região selvagem infestada de monstros

para entregar algo importante em um vilarejo distante.

B

UGIGAN GAS

Quando construir seu peço nagem, você pode rolar

uma

vez na tabela Bugigangas para receber uma bugiganga,

um item simples, leve mente misterioso. O Mestre

também pode se utilizar dessa tabela. Ela pode ajudá-lo a

completar a descrição de uma sala ou preencher os bolsos

de algumas criaturas.

162

B

UGIGANGAS

d100

Bugiganga

01

Uma mão de goblin mumificada

02

Um pedaço de cristal que brilha ao luar

03

Uma moeda de ouro de uma terra desconhecida

04

Um diário escrito em um idioma que você

desconhece

05

Um anel de bronze que nunca perde o bril

ho

06

Uma velha peça de xadrez feita de vidro

07

Um par de dados feitos com ossos de falcão, cada

um com

o símbolo de um crânio na sexta face

08

Um pequeno ídolo de uma criatura horripilante que

faz

voce ter pesadelos se deixado próximo durante

o sono

09

Um cordão com 4 dedos élficos mumificados

10

Um acordo por uma parcela de terra em um reino

que voce

não conhece

11

Um bloco de 30 gramas de um material

descoberto

12

Uma pequena boneca de pano espetada com várias

agulhas

13

Um dente de uma fera

descoberta

14

Uma escama enigmática, talvez de um dragão

15

Uma pena verde brilhante

16

Uma velha carta de adivinhação com sua aparência

17

Um orbe de vidro precioso com uma fumaça que

está

sempre em mo vimento

18

Um o vo de 0, 5 kg c o m uma c asc a vermelh
a

I ustro sa

19

Um tubo qu e so lta bo lhas

20

Uma jarra de vidro c o m um estra nho pedaço de

c ar ne
flutuan do em c o nserva

21

Uma pequ ena c aix a de mú sic a f ei ta po r gno mo s e

qu e to c a
uma m elo dia q ue vo c ê rec o rda v agamente

da sua i nfância

22

Uma pequ ena e státua
de made ir a de um half ling

pre sunço so

23

Um o rbe de b ro nz e c rivado c o mestr an has ru nas

24

Um disc o de p edra mu ltic o lo rido

25

Um íc o ne miúdo de um c o rvo prateado

26

Um saqui nho c o nten do 47 dent e s de h umano id e, um do s
quais está apo dr ec ido

27

Um fragment
o de o b sidia na qu e sempre está

q ue nte ao
to que

d100

Bug ig ang a

28

Um o sso de garra d e dragão pe n den do de um

s imple s
c o rdão de c o uro

29

Um par de me ias vel has

30

Um livro em branc o , suas pá ginas se rec usam a

seg urar
tinta, g
iz , grafite, q ualq uer o utra subs tânc ia

o u marc aç ão

31

Uma insíg nia d e prata no fo rmat o de uma estr ela

de c i nc o
po ntas

32

Uma fa c a pertenc ida a um pare nt e

33

Um po te de vi dro c heio de u nha s c o rtadas

34

Um dispo si tivo retang ular d e met al co m do is

pequ eno
s
rec ipie nte s em um do s la do s e q u e

exp ele fa í sc as se
mo lhado

35

Uma luva de h umano id e, branc a c o m lantejo ulas

36

Uma vestimen ta c o m c em peque no s bo lso s

37

Um pequ eno blo c o de p edra q ue não pesa

38

Um dimin uto po rta

-

retrato s c o m o desen ho de um

go b lin

39

Um vidro va z io que c heira a p erf ume qua ndo

aber to

40

Uma pedra prec io sa qu e se parec e c o m c arvão para

to do s,
exc eto vo c ê

41

Um pedaço de c o uro de um a ntig o estandart e

42

Uma insígnia d e pate nte de um l egio nário per di do

43

Um peq ueno si no de pra ta s
em o badalo

44

Um c anário mec ânic o dentro de uma lamparina

gnô mica

45

Um peq ueno ba ú c o nstruí do c o m a a parênc ia d e

diver so s
pés no fu ndo

46

Uma sprite mo rta d entro d e uma garrafa

de vid ro
transpar ent e

47

Uma lata de metal que não abre, mas emite so n s

c
o mo se
estive sse c h eia de líq uido , areia, aranhas

o u vid ro
que brado (à sua esc o lha)

48

Um o rbe de vi dro c heio d' água, a o nde nada um

pe que no
peixe do ura do mecânico

49

Uma colher de prata com um "M" gravado na

parte do
cabo

50

Um apito feito de uma madeira
adourada

163
d100

Bugiganga

51

Um escaravelho morto do tamanho da sua palma

52

Dois soldadinhos de brinquedo, um deles sem a
cabeça

53

Uma pequena caixa repleta de botões de diferentes
tamanhos

54

Uma vela que não pode ser
acesa

55

Uma pequena gaiola sem porta

56

Uma caveira velha

57

Um índice frável mapa do tesouro

58

A empunha dura de uma espada que brada

59

Um pé de Coelho

60

Um o lho de vidro

61

Um c ama feu esc ulp ido à seme lha nç a de uma

p esso a
ho rrível

62

Um c rânio de
prata do tamanho de uma m o eda

63

Uma másc a ra de alabastro

64

Um inc enso n egro em f o rma de p irâmide c o m

pés simo
o do r

65

Uma to uc a de do rmir qu e q uand o vestida c o nc ede

a v o c ê
so no s agradáveis

66

Um únic o estr epe fe ito de o sso

67

A armaç ão de um mo nó c ulo

feita de o uro

68

Um c ubo de 0, 025 metro s d e lad o , c ada lado

pintado c o m
uma c o r diferent e

69

Uma maç aneta de c rista l

70

Um saqui nho c heio d e um pó ro s a

71

Uma das metad es d e um p ergam inho qu e c o ntinha
uma

bela c anç ão esc rita em no tas m u sic ais

72

Um b
rinc o de p rata na f o rma de uma lágrima, feito

a
partir d e uma lágr ima de ver dad e

73

A c asc a de um o vo pintada c o m c enas d e

so frimen to
humano em pe rtur bado res detal hes

74

Um lequ e, que ao s er aber to reve la o desen ho de
um gato

75

Um c o njunto de c ano s de
o s so

76

Um trevo de qua tro fo lhas pre ns ado dentro de um
livro
que d isc ut e eti queta e bo as man eiras

77

Um pergami nho so bre o q ual est á dese nhada uma
c o mplexa en gen ho c a mecânic a

d100

Bug ig ang a

78

Uma bainha r ic amente o rnam ent ada, na qual não

c abe
nen
hum ti po de lâmina que vo c ê já tenha

e nc o ntrado

79

O c o nvite de uma f esta ao n de ac o ntec eu um

as sassi nato

80

Um pentag rama de b ro nz e c o m uma m arca d' água

de

c a b e ç a d e r a t o n o c e n t r o

81

Um lenç o de c o r púr pura bo r dad o c o mo no me de

4m

po dero so arquimago

82

Metade da plan ta de um templo , c astelo o u alguma

o utra

estrut ura

83

Um pedaço de pano que ao ser desdobrado se

tran sfo rma

em uma ele gante c apa

84

Um recibo de depósito de uma cidade

85

Um diário fa ltando se te pá ginas

86

Uma tabaque ira prat e

ada c o m uma gravura na

part e

$$\{ \mu_{\alpha}^{\beta}, \nu_{\alpha}^{\beta} \mid \alpha, \beta = 0, 1, \dots, n-1 \}$$

87

Um símbolo sagrado de ferro devido a um deus

desc o nhec i do

88

Um livro contando a história de um lendário herói,

de s ua

ascensão à queda, como último capítulo

faltando

89

Um frasco de sangue

d e dragão

90

Uma antiga f lec ha de e stilo élfico

91

Uma agulha q ue não se po de ent o rtar

92

Um bro c he o ramenta do c o m detalhes a ão es

93

Uma garrafa de vin ho va z ia, c o ma etiqu eta: "O

Mago da
Adega, A perto do Dragão V ermel ho ,

331422

-

W"

94

Um mo saico de s
uperf íc ie vítrea

c o lo rida

95

Um c amundo ngo pet rifica do

96

Uma bande ira ne gra de piratas, a do rnada c o m um

c rânio
de dragão e o sso s c r uz ado s

97

Um c aranguejo , o u aranha, bem peq ueno e

mec ân ic o que
se mo ve quan do não está se ndo

o bservado

98

Uma jarra de v
idro c heia de ba nh a, c o m uma

etiqueta q ue
diz : "Graxa de Grifo "

99

Uma c aixas de made ira, c o m f und o de c erâm ic a, que

c o ntém um peq ue no verme c o m duas c abeç as,

uma de
c ada lado do c o rpo

Uma urna de metal que contém as cinzas de um

herói

164

165

C

APÍTULO

6:

O

PÇÕES DE

P

PERSONALIZAÇÃO

COMBINAÇÃO DE VALORES DE HABILIDADE, RAÇA,

classe e antecedentes de finanças capacidades

do seu desempenho no jogo, os detalhes

peças que você criou, diferenciam-se

peçoço de todos os outros peçoços.

Meu dentro da sua classe e

raça, você terá opções de afinar o que seu desempenho é

capaz de fazer. Mas, esse capítulo é para jogadores que

com a permissão do Mestre

querem dar um passo

adiante.

Esse capítulo de final do conjunto de opções de regras

para personalizar seu desempenho: multiclasse e talentos.

Multiclasse permite que você combine duas classes juntas

e os talentos são opções especiais que você pode escolher,

ao invés de incrementar seus valores de habilidade, à

medida que você ganha níveis. Seu Mestre decide quais

de suas opções estão disponíveis na campanha.

M

ULTIMAS

Multiclasse permite que você ganhe níveis em múltiplas

classes. Fazer isso, permite que você misture as

habilidades de suas classes para conceber um conceito de

peçoço que poderia não ser refletido em uma das

opções de classe padrão.

Com essa regra, você tem a opção de ganhar um nível

em uma nova classe sempre que você avançar de nível, ao

invés de ganhar um nível da sua classe atual. Seus níveis

em todas as classes são somados para determinar seu

nível de desempenho. Por exemplo, se você tiver três

níveis de mago e dois de guerreiro, você terá um

peçoço de 5º nível.

À medida que vo cê avança de níve l, você po de
pe rmanecer, prima riament e , um membro da sua classe
o riginal, com alguns níve is em outra classe , o u vo cê po de
mudar de curso co mpletam e nte , nunca mais evo luindo a

classe que vo cê de ixo u pra trás. Você po de , até mesmo,
começar a progredir em uma te rceira ou quarta clas se .
Co mparando co m um pe rso nage m de única classe d
o
mesmo níve l, você s acríficou parte do s e u fo co em tro ca de

ve rsatilidade .

Vo cê s ó re cebe o equipamento inicial da sua primeira
classe .

E

XE MP

L

O DE

M

ULTICLASSE

Gary está jo gan do c o m um guerr eiro de 4º níve l. Quan do seu
perso nag em adq uire po nto s de e xper iênc ia s uficie ntes para
alcançar o 5º níve l, Gary d ec ide q ue se u pe rso nagem se to rnará
multic lass e, ao invés d e c o ntinua r a pro gredi r co mo guerreiro . O
guerr eiro d

e Gary tem gas to bast ante tem po c o m o ladino de

Dave e tem, até mesmo , feito alg uns tra balho s ao se u lado para a
guil da de la drõ es lo c al, c o mo um brutamo nte s. Gary d ec ide que
seu p erso nag em irá

faz er mult ic l asse c o m a c lasse ladi no e, então ,
seu p erso nag em

se to rna um gu e rreiro de 4 ° níve l e ladi no de 1 °
níve l (esc ri to assim g uerre iro 4/ladino 1) .

Quan do o perso nagem de Gary a dqui rir e xpe riê nc ia suficie nte
para alcançar o 6º níve l, el e po de rá dec idir entr e adic io nar o utro
níve l d e gu erre iro (se to rnan do um

guerr eiro 5/ladi no 1) , o utro

níve l d e ladi no (se to rnan do um g uerre iro 4/ladino 2) , o u um níve l
em uma terceira c las se, talvez in t ro metendo

-

se na área d e

feitiç aria através de um to mo de misterio so c o nhec ime nto que ele
adqui riu (se to rnan do um guer rei ro 4/

ladino 1/ma go 1) .

P

RÉ

-

R

EQUISITOS

Para se qualificar para u ma nova classe , vo cê de ve

ate nde r aos pré-requisitos de valor de habilidade tanto

para sua classe atual, quanto para a no va classe , co mo

mostrado na tabe la Pré-Re quisito s de M ulticlasse . Po r

e xe mplo, um bárbaro que de cida fazer multiclasse co m a
classe druida, de ve te r amb o s os valores de Fo rça e

Sabedoria 13 ou maior. Sem o treinamento completo que
um personagem inicial recebe, você deve ter um estudo
rápido da sua nova classe, tendo uma aptidão natural que
é refletida por um valor de habilidade maior que a média.

P
RÉ
-
R
EQUIPAMENTOS DE
M
ULTICLASS

Classe

Valor de Habilidade Mínimo

Bárbaro

Foça 13

Bardo

Carisma 13

Bruxo

Carisma 13

Clérigo

Sabedoria 13

Druida

Sabedoria 13

Feiticeiro

Carisma 13

Guerreiro

Foça 13 ou Destreza 13

Ladino

Destreza 13

Mago

Inteligência 13

Monge

Destreza 13 e Sabedoria 13

Paladino

Foça 13 e Carisma 13

Paladino

Destrez a 13 e Sabe do ria 13

P ONTOS DE E XPERIÊNCIA

Os pontos de experiência necessários para ganhar um nível se baseiam e são baseados no seu nível de desempenho total, como mostrado na tabela Avanço de Desempenho, no

capítulo 1, não no seu nível em uma classe em particular.

Por tanto, se você for um clérigo 6/guerreiro 1, você deve ganhar XP suficiente para alcançar o 8º nível, antes de poder adquirir seu segundo nível como guerreiro ou seu sétimo nível como clérigo.

P ONTOS DE V IDA E D ADOS DE V IDA

Você ganha os pontos de vida da sua nova classe como descrito para níveis após o 1º. Você ganha os pontos de

vida de 1º nível de uma classe apenas quando você for um desempenho de 1º nível.

Você adiciona os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes, juntos, para formar seu pool de Dados de

Vida. Se os Dados de Vida forem de mesmo tipo, você pode, simplesmente, colocá-los juntos. Por exemplo, tanto

guerreiro quanto o paladino tem um d10, portanto, se você for um paladino 5/guerreiro 5, você terá dez d10 Dados de Vida. Se suas classes tiverem Dados de Vida de tipos diferentes, monitores

se separadamente. Se você fosse um paladino 5/clérigo 5, por exemplo, você teria cinco d10 Dados de Vida e cinco d8 Dados de Vida.

B ÔNUS DE P ROFICIÊNCIA

Seu bônus de proficiência se baseia e é baseado no seu nível de desempenho total, como mostrado na tabela Avanço de Desempenho, no capítulo 1, não no seu nível de uma classe em particular. Por exemplo, se você for um guerreiro 3/paladino 2, você terá bônus de proficiência de

um desempenho de 5º nível, o que seria +3.

166 P ROFICIÊNCIAS

Quando vo cê ganha um nível em uma classe diferente da sua primeira, você ganha apenas algumas das proficiências iniciais da classe, como mostrado na tabela Proficiências de Multiclasse.

P ROFICIÊNCIAS DE MULTICLASSE

Classe

Proficiência Adquirida

Bárbaro

Escudos, armas simples, armas marciais

Bardo

Armadura leve, uma perícia de sua escolha, um instrumento musical de sua escolha

Bruxo

Armadura leve, armas simples

Clérigo

Armadura leve, armadura média, escudos

Druída

Armadura leve, armadura média, escudos (druídas não usarão armaduras ou escudos feitos de metal)

Feiticeiro

■t

Guerrreiro

Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais

Ladino

Armadura leve, uma perícia da lista de perícias da classe, ferramentas de ladrão

Mago

■t

Monge

Armas simples, espadas curtas

Paladino

Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais

Pa trulhe iro

Armadura leve, armadura média, escudo s, armas simples, armas marciais, uma perícia da lista de perícias da classe

C ARACTERÍSTICAS DE C LASSE

Quando você ganha um novo nível em uma classe, você

adquire suas características daquele nível. Algumas

características, no entanto, possuem regras adicionais

quando você faz multiclasse: Canalizar Divindade,

Ataque Extra, De fe sa sem Armadura e Conjuração.

C ANALIZAR D IVINDADE

Se você já tiver a característica Canalizar Divindade e ganhar um nível em uma classe que também garanta essa característica, você ganha os efeitos de Canalizar Divindade de ambas as classes, mas adquirir a

característica novamente não lhe dá usos adicionais dela. Você ganha usos adicionais apenas quando alcançar um nível de classe que explicitamente diga isso. Por exemplo,

se você for um clérigo 6/paladino 4, você pode usar Canalizar Divindade duas vezes entre descansos, porque você se u nível de clérigo é alto o suficiente para te

conceder mais usos. Sempre que você usar essa característica, você pode escolher qualquer efeito de Canalizar Divindade disponível a você por suas duas

classes.

A TAQUE E XTRA

Se você ganhar a característica de classe Ataque Extra de mais de uma classe, as características não se somam. Você não pode fazer mais de dois ataques com essa

característica, a não ser que este já especificado que você pode (como na versão de guerreiro de Ataque Extra). Similarmente, a invocação mística de bruxo Lâmina

Sedenta não lhe concede ataques adicionais se você também tiver Ataque Extra.

D EFESA SEM A RMADURA

Se você já tiver a característica De fe sa sem Armadura, você não pode ganhá-la de outra classe.

C ONJURAÇÃO

Sua capacidade de conjuração depende, parcialmente, da

combinação de níveis em todas as suas classes
conjuradas e, parcialmente, no nível individual dessas
classes. Uma vez que você tenha a característica
Conjuração de mais de uma classe, use as regras abaixo.
Se você for multiclasse, mas tiver a característica
Conjuração apenas em uma classe, você seguirá as regras

de escritas na classe.

Magias Conhecidas e Preparadas.

Você determina

quais magias você conhece e quais pode preparar de cada

classe individualmente, como se você fosse um membro de
única classe de sua classe. Se você for

um

patrulheiro

4/mago 3, por exemplo, você sabe três magias de
patrulheiro de 1º nível, baseadas no seu nível de
patrulheiro. Como um mago de 3º nível, você conhece três
truques e seu grimório contém dez magias de mago, duas

das quais (as duas adquiridas quando você alcança o 3º
nível de mago) podem ser magias de 2º nível. Se sua
Inteligência for 16, você pode preparar seis magias de

mago de seu grimório.

Cada magia que você conhece e prepara está associada
com uma das suas classes e você usa a habilidade de

conjuração de sua classe quando você conjura a magia. Da
mesma forma, um foco de conjuração, como um símbolo
sagrado, pode ser usado apenas para as magias da classe

associada a esse foco.

Espaços de Magia.

Você determina seus espaços de

magia dispondo níveis juntando todos os seus níveis nas

classes bardo, clérigo, druida, feiticeiro e mago, metade do
seus níveis (arredondado para baixo) nas classes paladino
e patrulheiro e um terço dos seus níveis de guerreiro ou

ladino (arredondado para baixo) se você tiver

a

característica Cavaleiro Arcano ou a característica

Trapaceiro Arcano. Use esse total para determinar seus

espaços de magia consultando a tabela Multiclasse para
Conjurador.

Se você tiver mais de uma classe conjurada, essa
tabela pode conceder a você espaços de magia de níveis

mais altos que as magias que você conhece ou pode
preparar. Você pode usar esses espaços, mas apenas para

conjurar suas magias de nível inferior. Se uma magia de
nível inferior que você conjurar, como
mãos flamejantes

,

tiver o efeito de aprimoramento quando conjurada usando
um espaço de magia mais alto, você pode usar o efeito
de esse aprimoramento, mesmo que você não possua
nenhuma magia de nível tão elevado.

Por exemplo, se você fosse o supracitado patrulheiro

4/

mago 3, você poderia como um personagem de 5º nível

para determinar se os espaços de magia: você teria quatro

e espaços de 1º nível, três espaços de 2º nível e dois espaços de 3º nível. No entanto, você não conhece qualquer magia de 3º nível, nem conhece qualquer magia de 2º nível de

patrulheiro. Você pode usar os espaços de magia desses níveis para conjurar as magias que você conhece

e,

potencialmente, aprimorando seus efeitos.

Magia de Pacto.

Se você tiver tanto a característica

de classe Cojuração quanto a característica de classe

Magia de Pacto da classe bruxo, você pode usar os espaços

de magia que você ganhar da sua característica Magia de

Pacto para conjurar magias que você conhece ou tem

preparadas de classe com a característica de classe

Cojuração, e você pode usar os espaços de magia

adquiridos da característica de classe Cojuração para

conjurar as magias de bruxo que você conhece.

167

M

ULTICLA SSE PARA

C

ONJURA DOR

:

E

SPAÇO DE

M

A GIA POR

N

ÍVEL DE

M

A GIA

Nível

1º

2º

3º

4º

5º

6º

7º

8º

9º

1º

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

2°

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

3°

4

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

4°

4

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

■t

5°

4

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

■t

6°

4

3

3

■t

■t

■t

■t

■t

■t

7°

4

3

3

1

■t

■t

■t

■t

■t

8°

4

3

3

2

■t

■t

■t

■t

■t

9°

4

3

3

3

1

■t

■t

■t

■t

10°

4

3

3

3

2

■t

■t

■t

■t

11°

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

12°

4

3

3

3

2

1

■t

■t

■t

13°

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

14°

4

3

3

3

2

1

1

■t

■t

15°

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

16°

4

3

3

3

2

1

1

1

■t

17°

4

3

3

3

2

1

1

1

1

18°

4

3

3

3

3

1

1

1

1

19°

4

3

3

3

3

2

1

1

1

20°

4

3

3

3

3

2

2

1

1

T

ALENTOS

Um talento representa um dom ou especialidade em uma área que concede capacidades especiais ao personagem. Ele encarna treinamento, experiência e habilidades além

do que uma classe permite.

Em determinado nível, sua classe lhe concede a característica Incremento no Valor de Habilidade. Usando

a regra opcional de talentos, você pode decidir receber essa característica para adquirir um talento, à sua escolha, e mais. Você só pode escolher um talento uma

vez, a não ser que a descrição do talento diga o contrário. Você deve atender aos pré-requisitos especificados no talento para adquiri-lo. Se você estiver o pré-requisito de

um talento, você não poderá utilizar esse talento até recuperá-lo do pré-requisito. Por exemplo, o talento Imobilizador requer Força 13 ou maior. Se seu valor de

Força for reduzido abaixo de 13, por algum motivo

talvez por uma maldição de enfraquecer

você não

podrá receber os benefícios do talento Imobilizador até

restaurar sua Força.

A

DEPTO

E

LEMENTAL

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos uma

magia

Quando você ganha esse talento, escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, fogo, frio ou trovão.

As magias que você conjurar ignoram resistência a dano do tipo escolhido. Além disso, quando você rolar o

dano para uma magia que você conjurar que causar dano desse tipo, você pode tratar qualquer 1 num dado de dano como um 2.

Você pode escolher esse talento diversas vezes. A cada vez que o fizer, você deve escolher um tipo diferente de

dano.

A

DEPTO

M ARCIAL

Vo você tem tre iname nto marcial que permite a vo você realizar
manobras de combate especiais. Vo você ganha os seguintes
benefícios:

Vo você aprende duas manobras, à sua escolha, das que
estão disponíveis ao arquétipo Mestre de Batalha na
classe guerreiro. Se a manobra que vo você usar o brigar

um alvo a realizar um teste de resistência, a CD do
teste de resistência será igual a 8 + seu bônus de
proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à
sua escolha).

Se vo você já tiver dados de superioridade, vo você ganha
um adicional; do contrário, vo você terá um dado de

superioridade, que é um d6. Esse dado é usado para
abastecer suas manobras. Um dado de superioridade é
gastado quando vo você o usa. Você recupera seu dado de

superioridade gastado quando termina um descanso
curto ou longo.

A LERTA

Sempre a espera de perigo, vo você ganha os seguintes
benefícios:

Vo você recebe +5 de bônus em iniciativa.

Vo você não pode ser surpreendido enquanto estiver
consciente.

Outras criaturas não ganham vantagem nas jogadas
de ataque contra vo você por estarem escondidas de vo você.

A MBIDESTRO

Vo você domina o estilo de luta com duas armas, ganhando
os

seguintes benefícios:

Vo você ganha +1 de bônus na CA enquanto estiver

empunhando uma arma corpo-a-corpo em cada mão.

Vo você pode usar combater com duas armas mesmo que

a arma de uma mão que vo você está empunhando não

seja leve.

Vo você pode sacar ou guardar duas armas de uma mão

quando vo você, normalmente, seria capaz de sacar ou

guardar apenas uma.

A TACANTE BESTIAL

Uma vez por turno, quando vo você rolar o dano para um

ataque corpo-a-corpo com uma arma, vo você pode jogar

no momento o dado de dano da arma e usar qualquer dos
valores.

A

TIRADOR

A

GUÇADO

Vo cê do mino u o uso de armas à distância e po de re alizar tiros que se riam impo ssíve is para outros. Você ganha os seguintes benefícios:

Atacar um alvo além da distância no rmal não impõe m de svantagem nas suas jogadas de ataque com armas à distância.

Seus ataques com armas à distância ignoram meia-cobertura e três-quartos de cobertura.

Antes de re alizar um ataque com uma arma à distância na qual vo cê se ja pro ficiente , vo cê po de escolher so frer

5 de penalidade na jogada de ataque.

Se o ataque atingir, vo cê adiciona +10 no dano do ataque.

A

TIRADOR DE

M

AGIA

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Vo cê apre nde u técnicas para aprimorar seus ataques com certos tipos de magia, ganhando os seguintes benefícios:

168

Quando vo cê co njura uma magia que re quer que vo cê realize uma jogada de ataque, o alcance da magia é dobrado.

Seus ataques à distância com magia ignoram meia-cobertura ou três-quartos de cobertura.

Vo cê apre nde um truque que re quer uma jogada de

ataque. Escolha o truque da lista de magias do bardo, bruxo , clérigo , druida, feiticeiro ou mago . Sua

habilidade de conjuração para esse truque depende da

lista de magia a qual vo cê escolheu o truque: Carisma

para bardo , bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago .

A

TLETA

Vo cê passa u por e xtenso treinamento físico para ganhar os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.

Quando vo cê estiver caído , se levantar requer apenas

1,5 metro de seu deslocamento .

Escalar não custa movimento adicional a vo cê.

Vo cê po de re alizar um salto em distância correndo ou

um salto em altura correndo se movendo apenas um passo de ajuste de 1,5 metro , ao invés de 3 metros.

A

TOR

Pe rito e m mimica e dramaturgia, vo cê re cebe o s se guin te s bene fícios:

Aumente s e u valor de Carisma em 1, até o máximo de 20.

Vo cê te m vantagem m em teste s de Carisma (Atuação) e Caris ma (Enganação) quando vo cê estive r te ntando se pas sar po r uma pe sso a dife rente .

Vo cê po de imitar a articulação de outra pe sso a o u os so ns fe itos po r o utras criaturas. Você de ve te r o uvido a pe sso a falando ou ouvido a criat ura fazendo o s o m po r,

pe lo meno s, 1 minuto . Um sucesso num teste de Sabedo ria (Intuição) resistido pe lo s e u teste de Caris ma (Enganação) pe rmite que um ouvinte

de te rmine que o efe ito é falso .

C

OMBATENTE

M

ONTADO

Vo cê é um opo ne nte pe rigo so de s e e nfrentar quando está montado . Enquanto estive r montado e não estive r incapacitado , vo cê ganha os s e guintes bene fícios:

Vo cê te m vantagem m nas jo gadas de ataque co rpo-a-corpo co ntra qualquer criat ura de smontada que s e ja meno r que a sua montaria.

Vo cê po de fo rçar que um ataque direcionado a sua montaria se ja direcionado a vo cê, em seu lugar.

169

Se s ua montaria for alvo de um efe ito que pe rmita a e la realizar um te ste de re sistê ncia de De streza para reduzir o dano à metade , ao invé s disso , ela não so fre

qualquer dano s e fo r bem sucedida no te ste de resistê ncia, e apenas metade se falhar.

C

ONJURADOR DE

G

UERRA

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo meno s uma magia

Vo cê praticou a conjuração de magias no meio do combate, apre nde ndo té cnicas que lhe co ncede m os se guintes bene fícios:

Vo cê te m vantagem m em teste s de re sistê ncia d e

Co nstituição para mante r sua concentração em uma magia quando vo cê s o frer dano.

Vo cê po de re alizar os co mpo ne nte s s o mático s de uma

magia me smo quando está com armas ou um escudo

e m uma ou ambas as mãos.

Quando o movimento de uma criat ura hostil provo car um ataque de opo rtunidade para vo cê, vo cê po de usar sua reação para conjurar uma magia na criatura, ao invé s de re alizar o ataque de opo rtunidade . A magia de ve te r um tempo de co njuração de 1 ação e de ve te r

ape nas uma criatura como alvo.

C

CONJURADOR DE RITUAL

Pré-requisito: Inteligência ou Sabedoria 13 ou maior
Você aprende um número de magias que você pode conjurar como rituais. Essas magias são escritas em um

livro de rituais, o qual deve estar em suas mãos e enquanto você conjura uma dessas magias.

Quando você escolhe esse talento, você adquire um livro de rituais que contém duas magias de 1º nível, à sua

escolha. Escolha uma das seguintes classes: bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Você deve escolher suas magias da lista de magias dessa classe e as magias escolhidas devem ter o descritor ritual. A classe que você escolheu também determina a habilidade de conjuração

dessas magias: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

Se você encontrar uma magia na forma escrita, como a contida em um

pergaminho de magia

ou o grimório de um

mago, você é capaz de adicioná-la aos seu livro de rituais.

A magia deve estar na lista de magias da classe escolhida, o nível da magia não pode ser maior que metade do seu nível (arredondado para cima) e deve conter o descritor

ritual. O processo para copiar a magia no seu livro de rituais leva 2 horas por nível da magia e custa 50 por nível. O custo representa os componentes materiais que

você gastará para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la.

CURANDEIRO

Você é um cirurgião capacitado, prometendo que você trate de ferimentos rapidamente, trazendo seus aliados de volta à luta. Você adquire os seguintes benefícios:

Quando você usar um kit de primeiros-socorros para estabilizar uma criatura morrendo, a criatura recupera 1 ponto de vida, ao invés disso.

Com uma ação, você pode gastar um uso do kit de primeiros-socorros para tratar de uma criatura e restaurar 1d6 + 4 pontos de vida mais uma

quantidade de pontos de vida adicionais igual ao

número total de Dados de Vida da criatura. A criatura

não pode recuperar pontos de vida através de esse talento novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

DEUELIST

A

D

EFEN SIVO

Pré-requisito: Destreza 13 ou maior

Quando você estiver empunhando uma arma de acuidade com a qual você seja proficiente e outra criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para adicionar seu bônus de proficiência a sua CA

para esse ataque, potencialmente fazendo o ataque errar.

E
SPECIALISTA EM
B
ESTA

Graças a sua prática extensiva com bestas, você ganha os seguintes benefícios:

Você ignora a qualidade de recarga de bestas nas quais você é proficiente.

Estar a 1,5 metro de uma criatura hostil não impede

de vantagem nas suas jogadas de ataque à distância.

Quando você usa a ação de Ataque e ataca com uma arma de uma mão, você pode usar sua ação bônus para atacar com uma besta de mão carregada que você

estiver empunhando.

E
SPECIALISTA EM
B
RIGA

Acostumado a brigas de bar usando qualquer coisa como

armas, e na falta, os punhos, você ganha os seguintes benefícios:

Aumente o valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Seus ataques de sarmados causam 1d4 de dano.

Quando você atinge uma criatura com um ataque

de sarmado ou com uma arma improvisada, nos seguintes

turnos, você pode usar uma ação bônus para tentar agarrar o alvo.

E
XPLORADOR DE
C
AVERNAS

Alerta às armadilhas escondidas e poças e cretas

encontradas em muitas masmorras, você ganha os

seguintes benefícios:

Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e de Inteligência (Investigação) feitos para detectar a presença de poças e cretas.

Você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar ou resistir a armadilhas.

Você tem resistência ao dano causado por armadilhas.

Você pode procurar armadilhas enquanto viaja a um

ritmo normal, ao invés de metade do ritmo.

I

MOBILIZADOR

Pré-requisito: Força 13 ou maior

Você deve ter o nível de perícia necessária para se prender a alguém em um combate engajado. Você recebe os seguintes benefícios:

Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura agarrada.

170

Você pode usar sua ação para tentar imobilizar uma criatura agarrada por você. Para tanto, realize o teste

teste de agarrar. Se você for bem sucedido, você e a

criatura estarão ambos imobilizados até o agarre terminar.

L

NICIADO EM

M

AGIA

Escolha uma classe: bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Você aprende dois truques da lista de magias da classe escolhida.

Além disso, escolha uma magia de 1º nível da mesma lista. Você aprende essa magia e pode conjurá-la com o menor nível possível. Uma vez que a conjure, você precisa

terminar um descanso longo para poder conjurá-la

novamente. Essa restrição aplica-se apenas à magia adquirida através desse talento.

Sua habilidade de conjuração depende da classe que você escolher: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para

mago.

L

INVESTIDA

P

ODEROSA

Quando você usa a ação de Disparada, você pode usar sua

ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com

arma ou para empurrar uma criatura.

Se você se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta, imediatamente antes de realizar essa ação bônus, você

pode tanto ganhar +5 de bônus na jogada de dano do

ataque (se você escolher realizar um ataque corpo-a-corpo

e atingir) ou empurrar o alvo até 3 metros de você (se você

escolher empurrar e for bem sucedido).

L

ÍDER

L

NSPIRADOR

Pré-requisito: Carisma 13 ou maior

Vo cê po de gas tar 10 minuto s inspirando s e us
companhe iros, s upo rtando a vo ntade de les de lutar.
Quando fizer is so , esco lha até s e is criaturas amigáve is

(que po de incluir vo cê) a at é 9 metros de vo cê que po ssam

ve r o u ouvir vo cê e po ssam te co mpree nde r. Cada criatura

ganha po nto s de vida tempo rários igual ao s e u níve l + se u
modificado r de Carisma. Uma criat ura não pode ganhar
po nto s de vida tempo rários de sse tale nto novamente até

te rminar um de scanso curto ou longo .

M
AESTRIA EM
A
R MA DE
H
ASTE

Vo cê co nse gue mante r se us inimigo s afastado s utilizando
armas de haste . Você ganha os se guintes bene fícios:
Quando vo cê re aliza a ação de Ataque e ataca com
uma glai ve , alabarda ou bordão, vo cê po de usar uma
ação bônus para realizar um ataque co rpo-a-corpo co m
a outra extremidade da arma. Esse ataque usa o
mesmo modificado r de habilidade do ataque primário.

O dado de dano da arma para esse ataque é um d4 e o

ataque causa dano de co ncussão.

Enquanto vo cê estive r e mpunhando uma glai ve ,
alabarda, lança longa ou bastão, as o utras criaturas
provo cam um ataque de o po rtunidade a vo cê quando
e ntrarem no s e u alcance.

M
AESTRIA
EM

A
R MADURA
M
ÉDIA

Pré-requisito: Proficiência em armadura média

Vo cê praticou s e us movimento s usando armaduras
pe sadas para ganhar os s e guintes bene fícios:
Ve stir uma armadura média não lhe impõ e
de svantage m em teste s de De streza (Furtividade).
Quando vo cê estive r ve stindo uma armadura média,

vo cê po de adicionar 3, ao invé s de 2, à s ua CA, se vo cê
tive r De streza 16 ou maio r.

M
AESTRIA
EM

A
R MADURA
P
ESADA

Pré-requisito: Proficiência em armadura pesa da

Vo cê po de usar sua armadura para defletir ataque s

po te ncialmente fatais a outros. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.
Quando você estiver vestindo uma armadura pesada, dano de concussão, contante e perfurante que você receba de ataques não-mágicos

se reduzido em

3. M ATADOR DE C ONJURADORES

Vo você praticou técnicas úteis em combate corpo-a-corpo contra conjurados, ganhando os seguintes benefícios:
Quando uma criatura a até 1,5 metro de você conjurar uma magia, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.
Quando você causa dano em uma criatura que está se

concentrando em uma magia, a criatura terá de vantagem no teste de resistência que ela fizer para

manter a concentração.

Vo você tem vantagem em testes de resistência contra magias conjuradas por criaturas a até 1,5 metro de você.

M ENTE A FIADA

Vo você tem uma mente que pode cronometrar o tempo e

memorizar direção e detalhes com precisão absurda. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.

Vo você sempre sabe qual a direção do norte.

Vo você sempre sabe o número de horas restantes para o próximo nascer ou pôr do sol.

Vo você pode lembrar, com precisão, qualquer coisa que

vo você tenha visto ou ouvido no último mês.

M ESTRE DE A RMAS

Vo você tem praticado extensamente com uma variedade de armas, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente o valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.

Vo você ganha proficiência com quatro armas simples ou marciais, à sua escolha.

171 M ESTRE DE A RMAS

G RANDES

Vo você aprende a usar o peso em sua vantagem, deixando o balanço por teoricizar seus golpes. Você recebe os seguintes benefícios:

No seu turno, quando você atingir um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo ou reduzir os pontos de vida de uma criatura a 0, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma, com uma ação bônus. Antes de você realizar um ataque corpo-a-corpo com uma

arma pesada na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer

5 de penalidade em sua jogada

de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 ao dano do ataque.

M ESTRE DE E SCUDO

Vo você não usa escudos apenas para proteção, mas também

de forma ofensiva. Você ganha os seguintes benefícios

enquanto estiver empunhando um escudo:

Se você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar empurrar uma criatura, a até 1,5 metro de você, com seu escudo.

Se você não estiver incapacitado, você pode adicionar

seu bônus de CA do escudo a qualquer teste de

resistência de Destruição que você fizer contra uma magia ou outro efeito nocivo que tenha você como alvo. Se você for alvo de um efeito que permita realizar um

teste de resistência de Destruição para sofrer apenas metade do dano, você pode usar sua reação para não

sofrer danos e passar no teste de resistência,

interpondo seu escudo entre você e a fonte do efeito.

M OBILIDADE

Vo você é excepcionalmente rápido e ágil. Vo você ganha os

seguintes benefícios:

Seu deslocamento aumenta em 3 metros.

Quando você usa a ação de Disparada, move-se

através de terreno difícil não lhe custa qualquer movimento adicional neste turno.

Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade para essa criatura pelo resto do turno, independentemente de ter atingido ou não.

O BSERVADOR

Rápido em perceber os detalhes do ambiente, você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Intelecto ou Sabedoria em 1,

até o máximo de 20.

Se você puder ver a boca de uma criatura enquanto ela fala um idioma que você compreende, você pode interpretar o que ela está dizendo ao ler os seus lábios.

172

Você tem +5 de bônus nos seus valores passivos de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação).

P

ERITO

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas, à sua escolha.

P

OLIGLOTA

Você estudou línguas e códigos, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.

Você aprende três idiomas, à sua escolha.

Você é capaz de criar criptogramas escritos. Outros não podem decifrar um código criado por você a não ser que você os ensine, e eles se jamais sucedidas neste teste de inteligência (CD igual ao seu valor de

Inteligência + seu bônus de proficiência) ou usem

mágica para decifrá-lo.

P

ROTEÇÃO

L

EVE

Você treinou até do minar o uso de armaduras leves, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força e M, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com armadura leve.

P

ROTEÇÃO

M

ODERADA

Pré-requisito: Proficiência em armadura leve

Você treinou até do minar o uso de armaduras médias e escudos, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força e M, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com armadura média e escudos.

P

ROTEÇÃO

P

ESADA

Pré-requisito: Proficiência em armadura média

Você treinou até do minar o uso de armaduras pesadas, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força e M, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com armadura pesada.

R

ESILIENTE

Escolha um valor de habilidade. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente o valor de habilidade escolhido em 1, até o

máximo de 20.

Voê ganha proficiência em testes de resistência

usando a habilidade escolhida.

R

RESISTENTE

Duro e resistente, voê ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.

Quando voê rolar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, o valor mínimo de pontos de vida que voê recupera de sua rolagem será igual a duas vezes seu modificador de Constituição (mínimo de 2).

R

OBUSTO

Seu máximo de pontos de vida aumenta em um valor

igual a duas vezes seu nível quando voê adquirir esse

talento. Toda vez que voê ganhar um nível, após isso, seu

máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos de vida

adicionais.

S

SENTINELA

Voê domina técnicas para obter vantagem

a

cada vez que

qualquer inimigo baixar a guarda, ganhando

os seguintes

benefícios:

Quando voê atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, o deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno.

As criaturas provocam ataques de oportunidade de voê mesmo se realizarem a ação de Desengajar antes de sair do seu alcance.

Quando uma criatura a até 1,5 metro de voê realizar um ataque contra um alvo diferente de voê (e o alvo não possuir esse talento), voê pode usar sua reação

para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra a criatura atacante.

S

ORRATEIRO

Pré-requisito: Destreza 13 ou maior

Voê é especialista em espreitar através das sombras.

Voê ganha os seguintes benefícios:

Voê pode tentar se esconder quando estiver levemente observado para a criatura de quem voê está tentando se esconder.

Quando voê estiver escondido de uma criatura e errar um ataque à distância contra ela, realizar esse ataque não revelará sua posição.

Pequena não impede de vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

S

ORTUDO

Vo cê te m uma so rte inexplicável que pare ce s urgir nos

momento s exato s.

Vo cê te m 3 po nto s de so rte. A qualquer mo mento que vo cê re alizar uma jo gada de ataque, te ste de habilidade ou te ste de re sistê ncia, você po de gas tar um po nto de

so rte para rolar um d20 adicional. Vo cê po de escolher

gas tar um do s s e us po nto s de s o rte de po is de ro lar o dado , mas antes de s aber o re sultado da jo gada. Você escolhe qual do s d20s irá usar para a jo gada de ataque, te ste de

habilidade ou te ste de re sistê ncia.

Vo cê também po de gas tar um po nto de s o rte quando uma jo gada de ataque fo r feita contra vo cê. Role um d20,

e então escolha se o ataque irá usar a jogada do atacante ou a sua.

Se mais de uma criatura gastar um po nto de s o rte para influe nciar uma me sma jo gada, os po nto s s e cancelam mut uamente ; nenhum dado adicional é ro lad o . Vo cê re cupe ra s e us po nto s de s o rte gas to s após te rminar um de scanso longo .

173

P

ARTE

2

174

175

C

APÍ TULO

7:

U

TILIZA NDO

H

AB ILI DADES

EI S HABI LI DADES FORNECEM UMA BREVE

de scrição das caracterís ticas físicas e mentais de cada criatura:

Força

, mede o po de r físico

Destreza

, mede a agilida de

Constituição

, mede a resistê ncia

Intelig ência

, mede o raciocínio e a memória

Sabedoria

, mede a percepção e a intuição

Carisma

, mede a força da pe rso nalidade

O pe rso nage m é musculoso e pe rspicaz? Brilhante

e

encantado r? Ágil e re siste nte ? Os valo res de habilidade

de finem essas qualidade s

o s po nto s fo rte s e fracos de

uma criatura.

As três principais jogadas do jogo

testes de

habilidades, testes de resistência e jogadas de ataque

dependem dos seus valores de habilidade. A introdução do

livro descreve a regra básica por trás dessas jogadas:

jogue um d20, adicione um modificador de habilidade

derivado dos seus valores de habilidade e compare

o

resultado com um número alvo.

Este capítulo se concentra em como usar os testes de

habilidade e os testes de resistência, cobrindo as

atividades fundamentais que as criaturas podem tentar

realizar durante o jogo. As regras para jogadas de ataque

estão no capítulo 9.

V

ALORES E

M

ODIFICAÇÕES

DE

H

ABILIDADE

Cada uma das

s

habilidades de uma criatura possui um

valor, um número que define a magnitude dessa

habilidade. Um valor de habilidade não é apenas uma

medida de capacidades inatas, mas também abrange o

treinamento e a competência da criatura em atividades

relacionadas a essa habilidade.

Um valor entre 10 e 11 é a média de um humano

normal, mas os aventureiros e muitos monstros estão

acima da média na maioria das suas

s

habilidades. Um valor

de 18 é o mais alto que uma pessoa normalmente atinge.

Aventureiros podem ter valores tão altos quanto 20 e

monstros ou seres divinos podem ter valores tão altos

quanto 30.

Cada habilidade também possui um modificador,

derivado de seu valor e variando entre

5 (para um valor

de habilidade 1) até +10 (para um valor de 30). A tabela

Valores e Modificadores de Habilidade registra os

modificadores de habilidade de 1 a 30.

Para determinar um modificador de habilidade

sem

consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor do

habilidade e em seguida dividir o total por 2

(arredondando para baixo).

V

A LORES
E
M
ODIFICA DORES

DE

H
AB ILIDADE

Valor

M odif icad or

Valor

M odif icad or

1

■t
5
16
■t
17

+3

2
■t
3

■t
4
18
■t
19

+4

4
■t
5

■t
3
20
■t
21

+5

6
■t
7

■t
2
22
■t
23

+6

8

■t

9

■t

1

24

■t

25

+7

10

■t

11

+0

26

■t

27

+8

12

■t

13

+1

28

■t

29

+9

14

■t

15

+2

30

+10

Devido aos modificadores de habilidade afetarem quase todas as jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência, os modificadores de habilidades

aparecem mais frequentemente durante o jogo do que os

próprios valores de habilidade.

V

ANTAGEM E

D

ES VANTAGEM

Algumas vezes, uma habilidade especial ou magia concede vantagens ou desvantagens em um teste de

habilidade, teste de resistência ou jogada de ataque.

Quando isso acontecer, você deve jogar um segundo d20

quando re alizar a jogada. Vo cê de ve usar o resultado mais alto entre os dois dados se possuir vantagem, e usar o resultado mais baixo, se possuir desvantagem. Por

exemplo, se voce tem vantagem em um teste de jogar

2d20, resultando em um 17 e um 5, voce de ve usar o 17. Se

possuir vantagem e consequentemente os mesmos números, voce de ve usar o 17.

Se múltiplas situações se dão a voce vantagens ou impõe desvantagens, ainda assim voce jogará apenas um d20 adicional. Por exemplo, se duas situações favorecem

conceder vantagem, voce ainda deve jogar apenas um

d20 adicional.

Se

alguma circunstância proporcionar uma jogada que tenha tanto uma vantagem quanto uma desvantagem,

considera-se que voce não possui nenhuma delas, e de ve

jogar apenas um d20. Isso funciona da mesma maneira e

várias circunstâncias impõe desvantagem e apenas uma

concede vantagem ou vice-versa. Em tal situação voce não

terá nem vantagem nem desvantagem.

Quando voce possui vantagem ou desvantagem e alguma coisa no jogo, tal como o traço racial Sortudo dos

halflings, permite fazer uma jogada de um d20, só um

dos dados pode ser jogado de novo. Você escolhe qual. Por

exemplo, se um halfling tem vantagem em um teste de habilidade e consequentemente um 1 e um 13, o halfling poderia usar o traço racial Sortudo para refazer a jogada do 1.

Voce geralmente adquire vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações ou magias.

A Inspiração (veja o capítulo 4) também pode conceder

uma vantagem a voce em testes relacionados com a

personalidade do personagem, ideais ou vínculos. O

Mestre também pode decidir que algumas circunstâncias influenciam a jogada em um sentido ou no outro e, assim, conceder vantagem ou impor desvantagem na jogada.

B

BÔNUS DE

P

PROFICIÊNCIA

Os personagens têm um bônus de proficiência determinado pelo seu nível, conforme detalhado no capítulo 1. Muitos também têm esse bônus, que está

incorporado em seu bloco de estatísticas. O bônus é usado

nas regras de testes de habilidade, testes de resistência e jogadas de ataque.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado a uma única rolagem de dado ou outro número mais de uma vez. Por exemplo, se duas regras diferentes dizem

que você pode adicionar seu bônus de proficiência em um

teste de resistência de Sabedoria, você deve adicionar o

bônus apenas uma vez quando fizer a jogada. Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser multiplicado ou dividido (duplicado ou reduzido pela

metade, por exemplo) antes de ser aplicado. Por exemplo,

a característica Especial
zação
do ladino do braço bônus de
proficiência para certos testes de habilidade. Se uma

176
circunstância sugerir que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma jogada, você ainda deve

adicioná-lo apenas uma vez e multiplicar o ou dividir o

bônus apenas uma vez.
Da mesma forma, se uma habilidade ou efeito permite que você multiplique seu bônus de proficiência ao fazer

um teste de habilidade que normalmente não se

beneficiaria do bônus de proficiência, você não adiciona o

bônus no teste. Nessa situação, o bônus de proficiência

será 0, dado o fato de que multiplicar 0 por qualquer número ainda resultará em 0. Por exemplo, se você não tiver proficiência na perícia Histórica, você não ganha

nenhum benefício proveniente de uma habilidade que

permita dobrar seu bônus de proficiência quando realizar

um teste de Inteligência (História).
Em geral, você não pode multiplicar seu bônus de proficiência em jogadas de ataque e testes de resistência.

Se alguma habilidade ou efeito permite que você faça isso,

as mesmas regras se aplicam.

T TESTES DE H ABILIDADE

Um teste de habilidade testa um talento inato do personagem ou monstro e seu treinamento em um esforço

para superar um desafio. O Mestre exige um teste de habilidade quando um personagem ou monstro tenta uma ação (que não seja um ataque) que tenha uma chance de

fracasso . Quando o resultado é incerto, os dados determinam o resultado.
Para cada teste de habilidade, o Mestre decide qual das seis habilidades é relevante para a tarefa e sua

difficuldade , representada por uma Classe de Dificuldade (CD). Quanto mais difícil a tarefa, maior a sua CD. A

tabela Classes de Dificuldade Típicas mostra as CD mais comuns.

CLASSES DE
DIFICULDADE
TÍPICAS

Difficuldade da Tarefa

CD

Muito fácil

5

Fácil

10

Moderada

15

Difícil

20

Muito difícil

25

Quase impossível

30

Para fazer um teste de habilidade, jogue um d20 e adicione o modificador da habilidade relevante. Como acontece com outras jogadas de d20, aplique os bônus e

penalidade e compare o resultado total à CD. Se o total for igual ou superior à CD, o teste de habilidade foi um sucesso e a criatura passou no desafio em questão. Caso

contrário, será um fracasso , o que significa que o

personagem ou monstro não fez nenhum progresso em

direção ao objetivo , ou até progrediu, mas sendo esse

progresso combinado com um revés de determinado pelo Mestre .

T

ESTES RESISTIDOS

Algumas vezes, os esforços de um personagem e de um monstro são diretamente opostos um ao outro. Isso pode ocorrer quando os dois estão tentando realizar a mesma tarefa e só um pode ter sucesso, como a tentativa de pegar

um anel mágico que caiu no chão. Essa situação também

se aplica quando um deles está tentando impedir o outro de completar um objetivo por exemplo, quando um monstro tenta forçar a abertura de uma porta que um aventureiro está mantendo fechada. Em situações como essas, o resultado é determinado por uma fórmula especial

de teste de habilidade, chamado teste resistido. Ambos os participantes de um teste resistido fazem os testes de habilidade apropriados para seus esforços. Eles

aplicam todos os bônus e penalidades apropriados, mas

em vez de comparar o resultado a uma CD, eles comparam os resultados de seus testes entre si. O participante com o maior resultado vence. Significa que

esse personagem, ou monstro, obtém sucesso na ação ou

impediu o outro de obter sucesso. Se um teste resistido resultar em empate, a situação continua a ser a mesma de antes. Assim, um competidor pode vencer um teste resistido mesmo em um empate. Se dois personagens realizam um teste resistido para

arrebatar um anel que está caído ao chão, nenhum deles consegue agarrá-lo. Em uma disputa entre um monstro

tentando abrir uma porta e um aventureiro tentando

mantê-la fechada, um empate significa que a porta permanece fechada.

PERÍCIAS

Cada habilidade abrange uma ampla gama de capacidades, incluindo as perícias que um personagem ou monstro pode ser proficiente. Uma perícia representa um aspecto específico de uma habilidade e a proficiência de

um indivíduo em uma perícia de monstro um fator sobre

esse aspecto (as proficiências e m perícia iniciais de um

personagem são determinadas na criação do personagem)

e as proficiências em perícia de um monstro estão no bloco de estatísticas do monstro.)

Por exemplo, um teste de Destreza pode refletir a

tentativa de um desempenho em realizar uma manobra acrobática, apanhar um objeto, ou permanecer escondido.

Cada um desses aspectos da Despreza tem uma perícia

associada: Acrobacia, Prestidigitação e Furtividade, respectivamente. Assim, um desempenho que tem proficiência na perícia Furtividade é particularmente bom

em testes de Despreza relacionados a esgueirar-se e

esconder-se.

As perícias relacionadas a cada valor de habilidade são mostradas na lista a seguir (nenhuma perícia está relacionada com a Constituição.) Veja a descrição das habilidades nas seções posteriores desse capítulo para

exemplos de como usar uma perícia associada a uma

habilidade.

Força

Atletismo

Despreza

Acrobacia

Furtividade

Prestidigitação

Inteligência

Arcanismo

História

Investigação

Natureza

Religião

Sabedoria

Adestrar Animais

Intuição

Medicina

Percepção

Sobrevivência

Carisma

Atuação

Enganação

Intimidade

Pequena

Algumas vezes, o Mestre pode pedir um teste de habilidade usando uma perícia específica por exemplo:

"Faça um teste de Sabedoria (Percepção)." Em outras ocasiões, um jogador pode perguntar ao Mestre se sua proficiência numa perícia em particular aplica-se a um determinado teste. Em ambos os casos, a proficiência em uma perícia significa que o indivíduo pode adicionar seu

bônus de proficiência nos testes de habilidade que

envolvam essa perícia. Se a proficiência na perícia, o indivíduo faz um teste de habilidade normal.

177

Por exemplo, se um personagem tenta subir um penhasco sozinho, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo). Se o personagem for proficiente em

Atletismo, o bônus de proficiência do personagem é adicionado ao teste. Se o personagem não possui proficiência em Atletismo, ele realiza apenas um teste de

Força normal.

V

VARIAÇÃO

:

P

PERÍCIAS COM

H

ABILIDADES

D

DIFERENTES

No geral, a proficiência em uma perícia só se aplica a um tipo específico de teste de habilidade. Proficiência em Atletismo, por exemplo, geralmente se aplica a testes

de Força. Em algumas situações, no entanto, a sua

proficiência pode razoavelmente se aplicar a um tipo

diferente de teste. Nessas ocasiões, o Mestre pode pedir um

teste usando uma combinação incomum de habilidade e

perícia, ou o jogador pode perguntar ao seu Mestre se pode aplicar uma proficiência para um teste diferente.

Por exemplo, se o jogador tiver que nadar de uma ilha

para o continente, o Mestre pode pedir um teste de

Constituição para ver se ele tem a energia necessária para realizar a tarefa. Nesse caso, o Mestre pode permitir que o jogador aplique sua proficiência em Atletismo e pedir um teste de Constituição (Atletismo). Então, se o

jogador for proficiente em Atletismo, ele pode aplicar seu

bônus de proficiência para o teste de Constituição, assim

como ele faria para um teste de Força (Atletismo). Da

mesma forma, quando o guerreiro anão usa uma exibição de

força bruta para intimidar um inimigo, o Mestre pode pedir um teste de Força (Intimidação), apesar de Intimidação ser normalmente associada com o Carisma.

T
ESTES
P
ASSIVOS

Um teste passivo é um tipo especial de teste de habilidade

que não envolve rolagens de dado. Esse teste pode

representar o resultado médio de uma tarefa feita

repetidamente, tal como a procura de portas e crevas

várias vezes ou quando o Mestre quer determinar se corretamente se o personagem obteve sucesso em uma tarefa sem rolagem de dado, como perceber um monstro escondido.

Veja como determinar o valor total do teste passivo de um personagem:

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao teste

Se o personagem tem vantagem no teste, adicione 5.

Se possuir desvantagem, subtraia 5. A mecânica de jogão refere-se ao total do teste passivo como valor.

Por exemplo, se um personagem de 1º nível possui Sabedoria 15 e tem proficiência em Percepção, ele terá uma Sabedoria (Percepção) Passiva com valor de 14.

As regras sobre esconder-se na seção "Desprezo" abaixo, de personagem de testes passivos, assim como as regras de exploração no capítulo 8.

T
RABALHO EM
E
QUIPE

Algumas vezes, dois ou mais personagens se unem para tentar realizar uma tarefa. O personagem que está liderando o esforço

ou aquele que possui o maior modificador de habilidade pode fazer um teste de

habilidade com vantagem, o que reflete a ajuda prestada pelos outros personagens. Em combate, isso requer a ação Ajudar (veja o capítulo 9).

Um personagem só pode fornecer ajuda em uma tarefa que ele poderia tentar sozinho. Por exemplo, tentar abrir

uma fechadura requer proficiência com ferramentas de ladrão, então um personagem que não tenha essa

proficiência não pode ajudar o outro personagem na tarefa.

Além disso, um personagem pode ajudar apenas quando

do is ou mais indivíduo s trabalhando junto s s e ria
realme nte produtivo . Algumas tare fas , tais co mo e nfiar
uma linha em uma agulha, não se to rnam mais fáce is co m

ajuda.

T

ESTES EM

G

RUPO

Quando um número de indivíduo s está te ntando realizar
algo co mo um grupo , o M e stre po de pe dir um te ste de
habilidade do grupo . Em tal s ituação, os pe rso nage ns que

são hábeis e m uma de te rminada tare fa ajudam a cobrir

aqueles que não s ão .

Para fazer um teste de habilidade do grupo , to dos no
gr

upo re alizam um teste de habilidade. Se pe lo meno s
metade do grupo fo r bem sucedido, o grupo te m sucesso.

Cas o co ntrário, o grupo fracas sa.

Te ste s de grupo não s ão frequente s e s ão mais úteis
quando to do s os pe rso nage ns obtê m sucesso o u fracassam

como grupo . Po r e xe mplo, quando os aventureiros estão
nave gando atravé s de um pântano, o M e stre po de pe dir
um teste de Sabedo ria (Sobrevivê ncia) do grupo para
ve rificar s e os pe rso nage ns po de m evitar areia mo ve diça,

buraco s e o utros pe rigo s naturais do ambiente. Se pe lo

meno s metade do grupo fo r bem sucedido, os pe rso nagens

que o btive ram sucesso são capazes de orientar s e us

companhe iros para fora do pe rigo . Caso co ntrário, o grupo
se de para com um de sse s perigo s.

U

S ANDO

C

ADA

H

AB ILIDADE

Cada tare fa que um pe rso nage m ou monstro po de te ntar
durante o jo go é co berta po r uma das s e is habilidades.

Essa se ção explica mais de talhadamente o que essa

s

habilidades mede m e as fo rmas que elas s ão utilizadas no
jo go .

F

ORÇA

A Fo rça me de a potê ncia física, t reiname nto atlético, e
a

e xte nsão da força bruta que vo cê po de exe rcer.

T

ESTES DE

F

OR ÇA

Um teste de Fo rça represe nta qualquer tentativa de
levantar, empurrar, puxar o u quebrar alguma coisa,
fo rçar se u co rpo atravé s de um espaço ou outra fo rma de
aplicar a fo rça bruta para re so lve r uma situação. A

pe rícia Atletismo re flete aptidão em ce rtos tipos de teste s

de Fo rça.

Atletis mo.

Um teste de Força (Atle tismo) abrange as
situaçõ e s difíceis que vo cê encontra ao escalar, salt ar ou

nadar. Os exe mplos inclui m as s e guintes atividade s:

Vo cê te nta escalar um pe nhas co natural o u
e scorregadio, evitar pe rigo s enquanto escala uma
pare de , ou agarrar-se a uma supe rfície quando al go
e stá te ntando de rrubá-lo.

Vo cê te nta salt ar uma distância excepcionalme nte
longa ou exe cutar um s alt o e m altura.

Vo cê luta para nadar ou ma nte r-se à to na em
correde iras traiçoe iras, ondas agitadas pe la
te mpe stade o u áreas co m algas espe ssas. Ou outra

criatura te nta e mpurrá-lo ou puxá-lo de baixo da água

o u interfe rir de o utra fo rma em sua natação.

Outros Testes de Força

.

O M e stre também po de

pe dir um te ste de Fo rça quando vo cê te nta realizar uma
das s e guintes tare fas :

178

Fo rçar para abrir uma po rta empe rrada, trancada o u
bloqueada

Libertar-se de amarras

Fo rçar-se atravé s de um túne l que é muito pe queno

Segurar-se em um vagão enquanto é arras tado atrás
de le

To mbar uma estátua

Impe dir uma grande pe dra de ro lar

J

OGADAS DE

A

TAQUE E

D

ANO

Vo cê adiciona se u modificado r de Fo rça e m suas jo gadas

de ataque e dano quando estive r atacando com uma arma

corpo-a-corpo , tal como uma maça, um machado de gue rra
o u uma azagaia. Vo cê usa armas de ataque co rpo-a-corpo
para realizar ataques em um combate co rpo-a-corpo e

algumas de ssas armas po de m se r arremessadas para

realizar um ataque à distância.

E

RGU ENDO E

C

ARR EGANDO

Seu valor de Fo rça de te rmina a quantida de de pe so que
vo cê po de s upo rtar. Os te rmo s a se guir de finem o que
vo cê po de levantar ou carregar.

Capacidade de Carga

.

Sua capaci dade de carga

máxima é igual a 7,5 vezes o seu valor de Força. Esse é o peso em kg que você pode carregar, o que é alto o

suficiente para que a maioria dos personagens

geralmente não tenha que se preocupar com isso. Puxar, Arrastar e Levantar

Você pode arrastar, puxar ou erguer um peso em kg até duas vezes a sua

capacidade de carga (ou 15 vezes o seu valor de Força). Ao

empurrar ou arrastar um peso superior à sua capacidade

de carga, o seu deslocamento é reduzido para 1,5 metro. Tamanho e Força

Criaturas grandes podem suportar mais peso, enquanto que criaturas Miúdas podem carregar menos. Para cada categoria de tamanho

acima de Médio, a capacidade de carga da criatura é

dobrada, assim como o montante de peso que ela pode

empurrar, puxar ou levantar. Para uma criatura Miúda

, esses pesos são reduzidos pela metade.

V
VARIAÇÃO

:
S
OBRECARGA

As regras para erguer e carregar são intencionalmente

simples. Se você está à procura de regras mais detalhadas

para determinar como um personagem é prejudicado pelo

peso do equipamento que ele carrega, eis aqui uma

variação das regras. Quando você usar essa variação

, ignore a coluna Força da tabela Armaduras no capítulo 5. Se você carregar peso em kg superior a 2,5 vezes o seu valor de Força, você está com sobrecarga

, o que significa que o seu deslocamento diminui 3 metros.

Se você carregar um peso em kg que exceda em 5 vezes o seu valor de Força até a sua capacidade de carga máxima (7,5 vezes o valor de Força), você está com sobrecarga pesada

, o que significa que seu deslocamento diminui 6 metros e você tem desvantagem

em testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de

resistência que usem Força, Destreza ou Constituição.
D

ESTREZA

A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio.

T

ESTES DE

D

ESTREZA

Um teste de Destreza representa a tentativa de se mover

com agilidade, rapidez ou em silêncio, ou para evitar cair

quando você andar por uma estrada traiçoeira. As

perícias Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação,

refletem aptidão em certos tipos de testes de Destreza.

Acrobacia

Um teste de Destreza (Acrobacia) abrange uma tentativa de permanecer de pé em uma situação complicada, como tentar correr sobre uma camada de gelo, equilibrar-se na corda bamba ou ficar de pé no

convés de um navio que balança. O Mestre também pode

perdir um teste de Destreza (Acrobacia) para ver se você é

capaz de realizar acrobacias, como cambalhotas e saltos

mortais.

Furtividade

Um teste de Destreza (Furtividade) é realizado para tentar esconder-se de inimigos, e seguir

se por guardas, escapar sem ser notado, ou aproximar-se

de alguém sem ser visto ou ouvido.

179

Prestidigitação

Sempre que você tentar realizar

um

ato de prestidigitação ou de trapaça manual, como

plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um

objeto em sua roupa, você deve fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode perdir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se você

pode roubar uma bolsa de moedas de outra pessoa ou

pegar algo do bolso de outra pessoa.

Outros Testes de Destreza

O Mestre pode perdir

um

teste de Destreza quando você tentar realizar uma das

seguintes tarefas:

Controlar uma carruagem muito carregada em uma ladeira

Dirigir uma biga em uma curva acentuada

Abrir uma fechadura
De sarmar uma armadilha
Amarrar um prisioneiro com segurança
Escapar de amarras
Tocar um instrumento de cordas
Criar um objeto pequeno ou de talhado

J
OGADAS DE

A
TAQUE E

D
ANO

Voocê adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com armas à distância, como uma funda ou um arco longo .
Voocê também pode adicionar seu modificador de Destreza

em suas jogadas de ataque e dano quando estiver

atacando com uma arma corpo-a-corpo que possua a

propriedade acuidade, como uma adaga ou uma rapieira.

E
SCONDENDO

-
SE

Quando você tenta se esconder,
você deve fazer um teste de

Destreza (Fortitude) . Até que você seja descoberto ou pare

de
se esconder, o
resultado

deste teste é registrado por um teste de

Sabedoria (Percepção) de qualquer criatura que procure

ativamente por sinais de sua presença .

O Mes
tre decide quando
as circunstâncias são apropriadas .

Você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-

lo

claramente
,

e se fizer algum barulho (como gritar um aviso ou
derrubar

um vaso) , o barulho denuncia sua posição . Uma criatura

invisível não pode
ser vista, assim ela sempre pode tentar se

esconder. No entanto , os sinais de sua presença ainda

podem ser

no tado s e ela ai nda d eve pe rman ec er em sil ênc io .

E m c o mbate, a m aio ria das c riaturas está ale rta para s inais

de
perigo ao seu redor, então , se vo c ê s
air de seu esc o nder ijo

e se
apro ximar de uma c riatura, ela n o rmalmente o verá. No

enta nto ,
em dete rminada s c ircun stânc ias, o Mestre po d e

permi tir q ue vo c ê
permaneç a e sc o ndido e nqua nto se

apro xima de uma c riat ura qu e
está di straída, o qu e c o nc ede a

v o c ê va n
tagem em um ataq ue
antes d e se r visto .

Pe rce p ção Pa ss iva
. Quando vo c ê se esc o nd e, há uma c hanc e

de qu e alg uém p erceba v o c ê mes mo se não estiver em

pro c urar
ativam ente. P ara de termi nar se u ma c riatura perce be

vo c ê
esc o ndido , o Mestre c o mpara o r esulta do do s
eu t este

de
Destrez a (F urtivi dade) c o m o va lor da Sab edo ria (Perc epç ão)
Pa ssiva
da c riatura (q ue e quival e a 10 + mo difica do r de

Sa bedo ria
da c riatura), bem c o mo quaisq ue r o utro s bô nus o u

penal idad es.
Se a c riatura po ssui r vantagem, a dic io ne 5. P ara

desva ntagem,
subtra ia 5.

Po r exemplo , se um perso na gem de 1º n ível (c o m um

bô nus

de pro ficiê nc ia de +2) po ssui uma Sabedo ria 15 (mo difica do r

d e
+2) e pro ficiênc ia em Perc e pç ão , sua Sab edo ria (Perc epç ão)

Pa ssiva

será 14.

O q u e vo c ê p od e ver?

Um dos principais
fatos para

determinar se você pode encontrar uma criatura ou o bje

escrito é o quanto bem ele pode enxergar em uma área,

que

pode ser escrito idão leve até a escridão
de nsa
, como

explicado no
capítulo 8.

C
CLASSE DE
A
ARMADURA

Dependendo da armadura que você usa, você pode
adicionar uma parte ou todo o seu modificador de

De stressa à sua Classe de Armadura, como descrito no
capítulo 5.

I
INICIATIVA

No início de todos os combates, você jogará sua iniciativa
realizando um teste de Stressa. A iniciativa determina a

ordem dos turnos das criaturas envolvidas no combate,
como descrito no capítulo 9.

C
CONSTITUIÇÃO

A Constituição mede a saúde, a resistência e a força vital.

T
TESTES DE

C
CONSTITUIÇÃO

Testes de Constituição são incomuns e nenhuma perícia
se aplica a eles, porque a resistência representada por

ess
a habilidade é, em grande parte, passiva em vez de
envolver um esforço específico por parte de um

personagem ou monstro. No entanto, um teste de
Constituição pode representar uma tentativa de você ir
além dos limites normais.

O Mestre pode pedir um teste de Constituição quando
você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

Segurar a respiração

Marchar ou trabalhar por horas sem descanso

Ficar sem dormir

Sobre viver sem comida ou água

Beber uma caneca de cerveja de uma só vez

P
CONTOS DE

V
IDA

O modificador de Constituição contribui para os seus

po ntos de vida. Normalmente , você adiciona seu

modificador de Constituição para cada Dado de Vida que

for para seus pontos de vida.

Se o modificador de Constituição mudar, o seu máximo de pontos de vida também muda, como se você tivesse o novo modificador desde o 1º nível. Por exemplo, se você aumentar seu valor de Constituição quando atingir o 4º

nível e o modificador de Constituição subir de +1 para +2,

você deve ajustar seu máximo de pontos de vida como se o

modificador sempre tivesse sido +2. Então, você adiciona 3 pontos de vida para os seus três primeiros níveis, e em seguida, joga seus pontos de vida para o 4º nível usando o

novo modificador. Ou se você está no 7º nível e algum

evento reduzir seu valor de Constituição de modo a reduzir

seu

modificador em 1, seu máximo de pontos de vida

se

re-

duzido em 7.

I

INTELIGÊNCIA

A Inteligência mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocinar.

T

ESTES DE

I

INTELIGÊNCIA

Um teste de Inteligência entra em jogo quando você

precisa usar a lógica, estudo, memória ou raciocínio

dedutivo. As perícias Arcanismo, História, Investigação,

Natureza e Religião refletem aptidão em certos tipos de

testes de Inteligência.

Arcanismo

.

Um teste de Inteligência (Arcanismo)

mede conhecimento sobre magias, itens mágicos, símbolos sobrenaturais, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes desses planos.

História

.

Um teste de Inteligência (História) mede

o

conhecimento sobre eventos históricos, pessoas lendárias,

180

reinos antigos, disputas passadas, guerras recentes e civilizações perdidas.

Investigação

.

Quando você olha ao redor e procura de

pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um teste de Inteligência (Investigação). Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um feticimento, que tipo de arma o

causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que pode causar o seu colapso. De brincar-se sobre as pegatinhas antigas em busca de um fragmento

escondido de concreto também pode necessitar um teste de Inteligência (Investigação).

Natureza

Um teste de Inteligência (Natureza) mede o conhecimento sobre o terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.

Religião

Um teste de Inteligência (Religião) mede

o conhecimento de lendas sobre divindades, rituais e

orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados e práticas de culto e crendices.

Outros Testes de Inteligência

O Mestre pode pedir

um teste de Inteligência quando você tentar realizar uma

das seguintes tarefas:

Comunicar-se com uma criatura sem usar palavras

Estimar o valor de um item precioso

Conseguir um disfarce para fazer-se passar por um guarda da cidade

Fornecer um documento

Recordar o conhecimento sobre um ofício ou profissão

Verificar um jogo de habilidade

H

ABILIDADE DE

C

ONJURAÇÃO

Magos usam Inteligência como sua habilidade para conjurar magias, o que ajuda a determinar a CD dos

testes de resistência de suas magias.

S

ABEDORIA

A

Sabedoria reflete como você está emocionalmente com o mundo ao seu redor e sua percepção e intuição.

T

ESTES DE

S

ABEDORIA

Um teste de Sabedoria pode refletir um esforço para ler

a

linguagem corporal, entender os sentimentos de alguém, perceber coisas sobre o meio ambiente ou cuidar de uma

pelessa ferida. As habilidades Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Percepção e Sobrevida reflete a aptidão em certos tipos de testes de Sabedoria.

A destrair A nimalis

.
Quando houve a necessidade de
saber se vo cê po de acalmar um anim al domesticado,

impe dir uma mo ntaria de se assustar, o u intuir as
intençõe s de um animal, o M e stre po de pe dir um te ste de
Sabedo ria (Ade strar Animais). Você também re aliza
um

te ste de Sabedo ria (Ade strar Animais) para controlar sua
montaria ao te ntar uma mano bra arris cada.
Intuição

.
Um teste de Sabedo ria (Intuição) de cide
se
vo cê po de de te rminar as ve rdade iras intençõe s de uma
criatura, pe rceber uma me ntira ou preve r o próximo
movimento de algué m. Faz e r is so e nvo lve recolher pistas

a partir da language m co rporal, os hábito s da fala e as
mudanças nos mane irismos.
Medicina

.
Um teste de Sabedo ria (Me dicina) permite
te ntar estabilizar um co mpanhe iro que está morrendo o u

diagno sticar uma do e nça.
P ercepção

.
Um teste de Sabedo ria (Percepção)
pe rmite o bs e rvar, ouvir ou de te ctar a prese nça de alguma

coisa de outra fo rma. A percepção mede a consciência
ge ral do que está aconte cendo ao s e u re do r e a acuidade

E
NCONTRA NDO UM
O
B JETO
E
SCONDIDO

Quan do
seu perso na gem

pro c ura po r um o bjeto esc o ndi do , c o mo
uma po rta sec reta o u uma a rmad ilha, o Mestre no rmalment e
pede para q ue vo c ê realiz e um t e ste de Sab edo ria (Perc epç ão) .
E sse test e po de ser usado para e nc o ntrar detal hes esc o ndi do s o u
o utras info rmaç õ es e dic as que v o c
ê po deria igno rar.

Na ma io ria do s c aso s, vo c ê prec is a diz er o lo c al o nde ele e stá
pro c urando para q ue o Mes tre p o ssa determ inar s uas c hanc e s de
suc esso . P o r exem plo , uma c have está esc o ndi da d ebai xo de um
c o njunto de ro upa s do brada s na gaveta de uma c ô mo da
. Se vo c ê

diss er ao Mestr e qu e está a ndan do pela sala, o lhan do para as
pared es e mó veis em bu sc a de p i stas, vo c ê não terá c hanc e de
enc o ntrar a c have, in dep end ent e mente do re sul tado do seu t est e
de Sab edo ria (Perc epç ão) . V o c ê teria qu e es pec ifica r q ue e sta
va
abrin do as gavetas o u pro c ura nd o na c ô mo da para ter alguma
c hanc e de s uc es so .

de se us se ntidos. Po r e xe mplo, vo cê po de te ntar ouvir uma conve rsa at ravé s de uma po rta fe chada, bisbilho t ar so b uma janela aberta ou ouvir monstros move ndo-se furtivamente na floresta. Ou vo cê po de te ntar dete ctar coisas que s ão obscurecidas ou que normalme nte pas sariam de spe rcebidas, de sde uma emboscada de orcs

e m uma estrada, bandido s e scondidos nas s o mbras de um beco ou uma porta se creta fe chada so mente co m a luz d e ve las.

Sobrevivência

.
Um teste de Sabedo ria
(Sobre vivê ncia) é fe ito para se guir ras tros, caçar, o rientar

o grupo atravé s de te rras co nge ladas, identificar sinais de

que urso s-coruja vive m nas proximidade s, preve r o te mpo , o u evitar areia mo ve diça e outros pe rigo s naturais.
Outros Testes de Sabedor ia

.
O M e stre po de pe dir um teste de Sabedo ria quando vo cê te ntar re alizar uma das s e guintes tare fas :
Obte r um p resse ntimento so bre o que fazer
Discernir s e uma criatura, morta ou viva, é um morto-vivo

H
ABILIDADE DE
C
ONJURAÇÃO

Clérigo s usam Sabedo ria como s ua habilidade para conjurar magias, o que ajuda a dete rminar a CD do s te ste s de re sistê ncia de s uas magias.

C
ARISMA

O Carisma me de a capacida de de interagir eficazmente com os outros. Ele inclui fato res co mo co nfiança e eloquência, e po de re prese ntar uma perso nalidade

e ncantado ra ou do minado ra.

T
ESTES DE
C
ARISMA

Um teste de Carisma po de s urgir quando vo cê te nta influenciar ou entrete r o s outros, quando te nta expo r uma

o pinião ou dizer uma me ntira convincente , ou quando e stive r e m uma situação s ocial complicada. As pe rícias Atuação, Enganação, Intimidação, e Pe rsuas ão re flete m aptidão em ce rtos tipos de te ste s de Carisma.
A tuação

.
Um teste de Carisma (Atuação) de te rmina o
quão bem vo cê po de e ntreter uma plat e ia com música, dança, at uação, co ntando histó rias o u alguma o utra fo rma de entrete nimento .

Enganação

Um teste de Carisma (Enganação)
de te rmina se vo cê po de esconde r a ve rdade de fo rma

convincente , ve rbalme nte ou atravé s de s uas açõ e s. Esse
e ngano po de abrange r tudo , co mo iludir
os
o utros atravé s
de uma mentira che ia de ambiguidade . Situaçõ e s típicas
inclue m tentar ludibriar um guarda, iludir um

181
comerciante, ganhar dinhe iro atravé s de jo go s de azar,
usar um disfarce, amenizar as s uspe it
as
de algué m com
falsas garantias ou mante r uma cara sé ria ao co ntar uma

mentira descarada.
Intimidação

Ao te ntar influenciar algué m atravé s
de ameaças abertas, ações ho stis e violê ncia física, o

Me stre po de pe dir a realização de um te ste de Caris ma

(Intimi dação). Exe mplos inclue m tentar arrancar
info rmaçõ e s de um pris ão iro, co nve ncer bandidos de rua
a recuar de um co nfronto ou usar uma garrafa quebrada

para conve ncer um vizir sarcástico a reconsiderar uma
de cis ão.
P ersuasã o

Quando vo cê te nta influenciar algué m o u
um grupo de pe sso as co m tato , de licadeza ou boa índole, o

Me stre po de pe dir para vo cê fazer de um te ste de Carisma
(Pe rsuas ão). No rmalme nte , vo cê usa a Pe rsuas ão quando

e stá agindo de boa-fé , para promove r amizade s, fazer
pe didos co rdiais ou exibir a e tiqueta apropriada.
Exe mplos de pe rsuadir os outros inclue m co nve ncer
um mo rdo mo a deixar se u grupo ve r o re i, nego ciar a paz

e ntre duas tribos em co nflito ou inspirar uma m ultidão de
pe sso as da cidade .
Outros Testes de Carisma

O M e stre po de pe dir
um
te ste de Carisma quando o jo gado r tentar re alizar uma

das s e guintes tare fas :
Achar a melhor pe sso a para s aber so bre notícias,
rumores e boato s
Misturar-se na multidão para de scobrir os te mas
centrais da conve rsa

H
ABILIDADE DE
C
ONJURAÇÃO

Bardo s, Bruxo s, Fe iticeiros e Paladinos usam Carisma

como sua habilidade para conjurar magias, o que ajuda a determinar a CD do teste de resistência de suas magias.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Um teste de resistência também chamado de resistência representa uma tentativa de resistir a uma magia, uma armadilha, um veneno, uma doença ou uma ameaça similar. Você normalmente não decide fazer um teste de

resistência, você é forçado a fazer um, porque seu personagem ou monstro corre risco de sofrer algum mal. Para fazer um teste de resistência, jogue um d20 e adicione o modificador de habilidade apropriado. Por

exemplo, você usa seu modificador de Destreza para um teste de resistência de Destreza.

Um teste de resistência pode ser modificado por um bônus ou penalidade situacional e pode ser afetado por

vantagem ou desvantagem, conforme determinado pelo

Mestre .

Cada classe concede proficiência em pelo menos dois testes de resistência. O mago é proficiente em testes de

resistência de Inteligência e Sabedoria. Tal como a proficiência em perícia, proficiência em teste de resistência permite que você adicione seu bônus de

proficiência nos testes de resistência feitos usando uma habilidade particular. Alguns monstros também possuem proficiência em testes de resistência.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência é determinada pelo efeito que a provocou. Por exemplo, a

CD para um teste de resistência causado por uma magia é determinada pela habilidade de conjuração de quem a conjurou e seu bônus de proficiência.

O resultado de um sucesso ou fracasso em um teste de resistência também é determinado pelo efeito que o provocou.

Geralmente, um teste bem-sucedido significa que a

criatura não sofreu nenhum dano ou sofreu um dano reduzido, prove niente do efeito .

182

183

CAPÍTULO 8:

AVENTURANDO-SE

INVESTIGAR A ANTIGA TUMBA DOS HORRORES,
e seguir-se através das estreitas vielas de

Águas Profundas , abrir uma nova trilha através

das densas florestas da Ilha do Pavo
e essas são
as coisas de que são feitas as aventuras de

D
UN
GEONS
& D
RAGONS

. Um personagem de sessenta e sete
anos pode explorar ruínas esquecidas e terríveis
desconhecidas , descobrir segredos obscuros e planos
sinistros, além de matar monstros perigosos. E se tudo

correr bem, o personagem vai sobreviver para reivindicar

suas recompensas antes de embarcar em uma nova

aventura.

Esse capítulo aborda os conceitos básicos de uma vida
de aventuras, desde a mecânica da movimentação até as

complexas interações sociais. As regras para o descanso

também estão nesse capítulo , juntamente com uma

discussão sobre quais as atividades um personagem pode
realizar entre suas aventuras.

Não importa se os aventureiros estão explorando uma
masmorra e mpo e irada ou as complexas relações de uma
cidade real, o jogador seguirá um ritmo natural, conforme
descrito na introdução do livro:

1.
O Mestre descreve o ambiente .
2.
Os jogadores descrevem o que eles desejam fazer.
3.
O Mestre narra os resultados de suas ações.

No momento , o Mestre utiliza um mapa como esboço
da aventura, acompanhando o progresso dos personagens
na medida que eles exploram os corredores da masmorra

ou regiões selvagens. As notas do Mestre, incluindo a
legenda do mapa, descrevem o que os aventureiros
encontrarão assim que entrarem em cada nova área. Às

vezes, a passagem do tempo e as ações dos aventureiros
determinam o que acontece, por isso o Mestre pode usar
uma linha do tempo ou um fluxograma para acompanhar

seu
progresso , e mantém um mapa.

T
EMPO

Em situações em que manter o controle da passagem do
tempo é importante , o Mestre determina o tempo que

uma tarefa requer. O Mestre pode usar uma escala de
tempo diferente , dependendo do contexto da situação. No
ambiente de uma masmorra, o movimento dos

ave nturreiros aconte ce em uma escala de minutos

. É
necessário ce rca de um minuto para passar po r um longo

corredo r, mais um minuto para ve rificar se há armadil has

na porta no final do co rredo r e uns bons de z minuto s para vas culhar a câmara atrás de algum obje to interessante ou valio so .

Em uma cidade ou re gião s e lvage m, muitas ve ze s é mais apro priado usar uma e scala de horas

. Ave nturreiros
ansio sos para chegar à to rr e s o litária no coração da

floresta, pode m pe rcorrer o s 24 km que os se param da to rre em po uco meno s de quatro horas.

Para viagens longas , uma escala de dias funciona

melhor. Seguindo a estrada de Po rtão de Baldur até Águas Profundas , os ave nturreiros viajam po r quatro dias

se m qualque r interfe rência, até uma emboscada go blin interrompe r sua jo rnada.

Em co mbate e outras s ituaçõ e s que e xija um ritmo ace lerado , o jo go base ia-se em rodadas

, um espaço de tempo de 6 se gundo s de scrito no capítulo 9.

M
OVIMENTO

Nadar atravé s das co rrede iras de um rio, esgue irar-se

pe lo co rredo r de uma masmo rra, e scalar uma encosta de montanha traíçoe ira

to do s os tipos de movimento
de se mpe nham um pape l fundamental nas ave nturas de

D&D.

O M e stre po de resumir o mo vimento do s ave nturreiros se m calcular distâncias exatas ou tempo s de viagem:

"Vo cês viajam atravé s da flo resta e e ncontram a entrada

da masmorra no fin al da noite do te rceiro dia" . M esmo e m uma mas morra, particularmente em uma mas morra grande ou em uma rede de cave rnas , o M e stre po de

resumir o movimento e ntre o s encontros: "De po is de matar o guardião na e ntrada da antiga fo rtaleza dos anõe s e co nsultare m se u mapa, vo cês pe rcorrem

quilômetros de co rredo re s até che gare m a uma po nte e estreita, se melhante a um arco de pe dra, s o bre um abismo."

No entanto, algumas ve ze s é impo rtante saber quanto tempo leva para ir de um po nto a outro, não impo rtando

se a resposta se ja em dias, horas ou minuto s. As re gras

para determinar o tempo de uma viagem de pendem de dois fatores: o deslocamento e o ritmo de viagem das criaturas em movimento e o terreno em que elas estão se

movendo.

D

DESLOCAMENTO

Cada personagem e monstro possui um deslocamento, que é a distância em metros que o personagem ou monstro pode andar em uma rodada. Esse número pressupõe

explosões de movimento e nérgico no meio de uma situação de risco de vida.

Assim, as regras seguintes determinam o quanto um personagem ou monstro pode se mover em um minuto,

uma hora ou um dia.

R

ITMO

DE

V

IAGEM

Durante uma viagem, um grupo de aventureiros pode se

mover em um ritmo normal, rápido ou lento, como

mostrado na tabela Ritmo de Viagem. A tabela indica a distância que um grupo pode se mover em um determinado período de tempo e qual o efeito do ritmo de

viagem. Um ritmo rápido deixa os personagens com menos percepção, enquanto um ritmo lento torna possível se esconder e procurar uma área com mais cuidado

(consulte a seção "Atividades durante Viagem" mais adiante nesse capítulo, para mais informações).

Marcha Forçada

.

A tabela Ritmo de Viagem assume que os personagens viajam 8 horas por dia. Eles podem ir

além desse limite, mas correm o risco de exaustão.

Para cada hora adicional de viagem além das 8 horas diárias, os personagens cobrem a distância indicada na coluna Hora para seu ritmo, e cada personagem deve realizar um teste de resistência de Constituição no final da hora. A CD é 10 +1 para cada hora acima das 8 horas. Em um fracasso no teste de resistência, um personagem

sofre um nível de exaustão (veja o apêndice A).

Montarias e Veículos

.

Para curtas distâncias de tempo (até uma hora), muitos animais se movem muito mais

rápido do que os humanos. Um personagem montado pode andar a galope por aproximadamente uma hora, cobrindo o dobro da distância normal para um ritmo rápido. Se uma montaria cansada estiver disposto a cada 12 ou 15 quilômetros, os personagens podem cobrir distâncias maiores nesse ritmo, mas isso é muito raro,

e xceto em áreas densamente povoadas .

184

Peões nage ns em carroças , carruagens ou outros veículos terrestres usam um ritmo normal. Peões nage ns em veículos aquáticos estão limitados à velocidade do veículo (veja o capítulo 5), e eles não sofrem penalidade de um ritmo rápido ou obtêm benefícios de um ritmo lento . Dependendo do tamanho do veículo aquático e de sua tripulação, é possível viajar até 24 horas por dia. Algumas montarias especiais, como um pégaso ou grifo , ou veículos especiais, como um tapete voador

, permitem viajar mais rapidamente. O Guia do Mestre

contém mais informações sobre os métodos especiais de viagem.

R
ITM O DE
V
IA GEM

Distância Percorrida por ...

Ritmo

Minuto

Hora

Dia

Efeito

Rápido

120 metros

6 km

45 km

Penalidade de

■t

5 no

valor de Sabe do

(Percepção) passivo

Normal

90 metros

4,5 km

36 km

■t

Lento

60 metros

3 km

27 km

Pode usar furtividade

T
ERRINO
D
IFÍCIL

As velocidades de deslocamento dadas na tabela Ritmo de Viagem são medidas sobre um terreno simples: estradas,

planícies abertas ou arredores de masmorras limpas

Mas muitas vezes os aventureiros enfrentam florestas densas, pântanos profundos, ruínas cheias de entulho, montanhas íngremes e como se fosse coberto de gelo tudo

isso é considerado terreno difícil.

Um personagem se move metade do seu deslocamento em terrenos difíceis

para cada 1,5 metro percorrido em terreno difícil, são gastos 3 metros do deslocamento do personagem fazendo com que seja possível cobrir apenas metade da distância no máximo em um minuto, uma hora ou um dia.

T
IPOS
E
SPECIALS DE
MOVIMENTO

Mover-se em masmorras perigosas ou áreas selvagens,

muitas vezes envolve mais do que simplesmente andar.

Os aventureiros podem ter que escalar, rastejar, nadar ou

saltar para chegar onde desejam.

E
SCALADA,
NATAÇÃO E
REPOUSAMENTO

Enquanto estiver escalando ou nadando, cada 1,5 metro

de deslocamento custa 1,5 metro adicional (3 metros

adicionais em terrenos difíceis), a menos que uma

criatura tenha um deslocamento de escalada ou de

natação. À critério do Mestre, subir uma superfície vertical escorregadia ou um campo úmido pode exigir-se para se garantir sucesso em um teste de Força

(Atletismo). Da mesma forma, nadar qualquer distância

em águas agitadas pode exigir sucesso em um teste de

Fo rça (Atle tismo).

S

ALTANDO

A Fo rça de te rmina a distância que um pe rso nage m po de salt ar.

Sal to em Distância

. Quando vo cê re aliza um s alt o em distância, vo cê co bre uma distância igual ao s e u valo r

de Fo rça multiplicado po r 0,3 metros, se vo cê pe rcorrer,

no mínimo, 3 metros antes do s alt o . Quando realiza u m salt o em distância se m pe rco rrer 3 metros

an

tes de s altar,

vo cê po de s alt ar apenas metade de ssa distância. De qualquer fo rma, cada metro s alt ado custa um me tro de de slocamento .

Essa regra assume que a altura do s alt o não importa, como s alt ar atravé s de um có rrego ou abismo. Po r o pção

do M e stre, vo cê precis a passar em teste de Fo rça (Atle tismo) CD 10 para supe rar um obs táculo baixo (não mais alt o do que 1/4 da distância percorrida no s alt o), como uma cerca o u muro baixo . Caso contrário, vo cê vai colidir contra o obs táculo.

Quando vo cê ate rrissar em um te rreno difícil, vo cê precis a passar em um teste de De streza (Acrobacia) CD

10 para ate rrissar de pé . Caso contrário, vo cê cairá no

chão.

Sal to em A ltura

. Quando vo cê re alizar um s alt o em alt ura, vo cê s alt a no ar uma quantida de de

metros igual a

$0,3 \times (3 + \text{se u modificado r de Fo rça})$ s e pe rcorrer uma distância de, no mínimo, 3 metros antes do salt o . Quando vo cê re aliza um s alt o em altura s e m tomar distância, você

po de s alt ar apenas metade de ssa altura. De qualquer fo rma, cada metro do s alt o custa um metro de

de slocamento . Em algumas circunstâncias, o M e stre pode pe dir um te ste de Fo rça (Atle tismo) para ve rificar se vo cê po de s alt ar mais alt o do que o normal.

Vo cê po de este nde r o s braços metade da sua altura durante o s alt o . As sim, vo cê po de alcançar uma distância

igual à alt ura do s alt o , mais $1\frac{1}{2}$ ve ze s a sua alt ura.

A

TIVIDADES

D

URANTE

V

IAGEM

Enquanto estive rem viajando em uma mas morra o u uma

área a ser lavagem, os aventureiros precisam manter-se alerta para o perigo, e alguns deles podem executar outras tarefas para ajudar na viagem do grupo.

O
RDEM DE
M
ARCHA

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de

marcha. Uma ordem de marcha é um método fácil de determinar quais personagens são afetados por armadilhas, quais podem observar inimigos escondidos e

quais estão mais próximos de seus inimigos quando o combate se iniciar.

Um personagem pode ocupar a linha de frente, uma ou mais linhas intermédias, ou a linha da retaguarda.

Personagens nas fileiras dianteiras e na retaguarda precisam de espaço suficiente para viajar lado a lado com

outros de sua posição. Quando o espaço é muito apertado, a ordem de marcha deve mudar, geralmente movendo os personagens para uma posição intermédia.
Menos de Três Linhas

Se um grupo de aventureiros organiza sua ordem de marcha com apenas duas fileiras,

terão uma linha de frente e uma retaguarda. Se há

apenas uma linha, ela é considerada linha de frente.

F
FURTIVIDADE

Ao viajar em um ritmo lento, os personagens podem se mover furtivamente. Enquanto eles não estiverem em um

local aberto, eles podem tentar surpreender o uesgueirar-se de outras criaturas que encontrem. Veja as regras para se esconder no capítulo 7.

P
RECEBENDO

A
AMEAÇAS

Use o valor de Sabedoria (Percepção) Passiva dos personagens para determinar se alguém no grupo recebeu uma ameaça oculta. O Mestre pode decidir que

uma ameaça pode ser notada apenas por personagens de uma determinada linha de marcha. Por exemplo, se os personagens estão explorando um labirinto de túneis, o Mestre pode decidir que apenas os personagens da linha de retaguarda têm chance de ouvir ou detectar uma criatura furtiva seguindo o grupo, enquanto os

personagens da linha de frente e intermédias não podem.

Enquanto esteve viajando em marcha acelerada,
os
pe rso nage ns s o frem
5 de pe nalidade no s e u valor de
Sabedoria (Percepção) Pas siva para pe rceber ameaças
e escondidas.
Encontrando Criaturas

Se o Mestre determinar
que os aventureiros encontrarão outras criaturas

enquanto estão viajando , cabe a ambos os grupos decidir o

que acontecerá em seguida. Qualquer grupo pode decidir
atacar, iniciar uma conversa, fugir ou esperar para ver o
que o outro grupo faz.
Surpreendendo Inimigos

Se os aventureiros
encontrarem uma criatura ou grupo hostil, o Mestre

determina se os aventureiros ou seus inimigos podem ser

surpreendidos quando o combate começar. Veja o capítulo
9 para mais informações sobre surpresas.

O

UTRAS

A

TIVIDADES

Pe rso nage ns que vo ltem sua atenção para outras tarefas

enquanto seu grupo viaja, não estão focados em vigiar
atrás de seu grupo . Esses personagens não contribuem com

seu valor de Sabedoria (Percepção) Passiva para perceber
ameaças ocultas . No entanto , um personagem que não
está prestando atenção ao seu grupo pode realizar uma das
seus atividades, ou alguma outra atividade, com a
permissão do Mestre.

Navegar

O personagem pode tentar impedir que o
grupo seja perca, realizando um teste de Sabedoria

(Sobre vivência) quando o Mestre exigir (o
Guia do Mestre

tem regras para determinar se o grupo se perde ou não).
Desenhar um Mapa

O personagem pode desenhá-lo
um mapa que registra o progresso do grupo e ajuda os
personagens a voltar para o seu curso , caso eles se

percam. Não é necessário nenhum teste de habilidade.
Rastrear

Um personagem pode seguir os rastros de
outra criatura, realizando um teste de Sabedoria

(Sobre vivência) quando o Mestre exigir (o
Guia do Mestre

te m re gras para rastreamento).

Foragear

.

O pe rso nage m po de mante r-se ate nto às fo nte s de co mida e água, realizando um te ste de Sabedo ria (Sobre vivê ncia) quando o M e stre e xigir (o Guia do M estre

te m re gras para a busca de suprimento s).

O

A
MBIENTE

Po r natureza, aventuras envo lve m ade ntrar lugare s e scuros, pe rigo sos e che io s de misté rios à se rem

e xplorado s. As re gras de ssa s e ção abo rdam algumas das

fo rmas mais impo rtante s da interação do s ave nturreiros

com o ambiente de sse s locais. O
Guia do M estre

te m
regras que co bre m situaçõ es mais inusitadas .

Q
UEDA

A queda de uma grande alt ura é um do s pe rigo s mais

comuns que os ave nturreiros enfrentam.

No final de uma que da, u ma criatura s o fre 1d6 de dano de co ncussão para cada 3 me tros de queda, at é um

máximo de 20d6. A criatura ficará caida no chão, a me no s que ela evite so frer o dano da queda.

A
SFIXIA

Uma criat ura po de s e gurar sua respiração po r um número de minuto s igual a 1 + se u modificado r de

Co nstituição (mínimo de 30 se gundo s).

Quando uma criatura ficar se m re spirar, ela pode so bre vive r po r um número de ro dadas igual ao s e u modificado r de Co nstituição (mínimo 1 rodada). No início do s e u próximo turno , ela cai a 0 ponto s de vida e está

morrendo .

D
IVIDINDO O
G
RUPO

Às vezes, fa z sent ido divi dir um g rupo de av e ntura, e spec ialm ent e se vo c ê deseja que um o u mais p erso nage ns e spi em à frent e.

V o c ê po de fo rmar diverso s gru po s, c ada um se mo vendo c o m um deslo c amento dif eren te.

O inc o nvenien te d essa s ituaç ão é que o gru po
estará

dividido
em diversos bandos menores num eventual ataque. A vantagem é
que um grupo menor de pessoas é mais furtivo e se movendo
lentamente pode ser alcançado e passar despercebido através do
inimigo ao seguir as pessoas geralmente não alertam. Um
ladino e um
monge se movendo num ritmo lento são muito mais
difíceis de detectar quando eles deixam seu amigo não paladino
para trás.

Por exemplo, uma criatura com Constituição 14
(modificado +2) pode prender a respiração por 3 minutos.

Se começar a asfixia, ela terá duas opções para tomar ar

antes de cair a 0 pontos de vida.
Se você não puder respirar ou estiver sufocando, você
não pode recuperar pontos de vida ou se estabilizar até
poder respirar novamente.

L
UZE
V
ISÃO

As tarefas mais fundamentais de uma ave neta

perceber o perigo, encontrar o bjeitos escondidos, atingir
um inimigo em combate e conjurar uma magia, para citar
alguns
dependem fortemente da habilidade do
personagem para enxergar. Escuridão e outros efeitos que

obscurecem a visão podem provar-
se

um obstáculo
significativo.
Uma determinada área pode ser de escuridão leve ou
densa. Em uma área de
escuridão leve
, como penumbra,
névoa difusa ou floresta escura, as criaturas têm
desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que
dependem de visão.

Uma área de
escuridão densa
como escuridão,
névoa espessa ou floresta
bloqueia a visão
completamente. Uma criatura em uma área de escuridão
densa está efetivamente cega (veja o apêndice A) quando
tentar ver algo observado pela escuridão.

A presença ou ausência de luz em um ambiente cria
três categorias de iluminação: luz plena, penumbra e
escuridão.

A
luz plena
permite que a maioria das criaturas
possa enxergar normalmente. Mesmo dias nublados
fornece luz plena, assim como tochas, lanternas,
foguetes e outras fontes de iluminação dentro de um raio
específico.

A
penumbra
, também chamada de sombras, cria uma

área de escuridão leve. Uma área de penumbra é geralmente o limite entre uma fonte de luz plena, como uma tocha, e a escuridão em volta dela. A luz suave das velas e do pôr do sol também contém como penumbra. A lua cheia particularmente brilhante pode banhar a terra com penumbra.

A escuridão total cria uma área de escuridão densa.

Personagens enfrentam a escuridão total quando estão ao ar livre durante a noite (até mesmo na maioria das noites com luz da lua), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas entranhas do subterrâneo, ou em uma área de escuridão mágica.

PERCEPÇÃO ÀS

C EGAS

Uma criatura com percepção às coisas pode perceber seus arredores e manter de visão dentro de um raio

específico. Criaturas sem olhos, como limos, e criaturas

com eco localização ou sentidos aguçados, como morcegos e dragões verdadeiros, têm seus sentidos.

186

187

VISÃO NO
E
SCURO

Muitas criaturas nos mundos de D&D, especialmente aqueles que habitam o subterrâneo, possuem visão noturna. De dentro de um alcance específico, uma criatura com visão noturna pode enxergar na escuridão total como se fosse na penumbra, então áreas de escuridão total são consideradas apenas como áreas de escuridão leve para tais criaturas. No entanto, a criatura não pode

discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

VISÃO

V
ER DADEIRA

Uma criatura com visão verdadeira pode, dentro de um

alcance específico, enxergar na escuridão total normalmente e

mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em testes

de resistência contra elas, também pode perceber a forma original de um metamorfo ou de uma criatura que é transformada por magia. Além disso, a criatura pode ver

no Plano Etéreo.

C
OMIDA E
À
GUA

Os pe rso nage ns que não co mem o u bebem sofrem os e fe ito s da exaust ão (ve ja o apê ndice A). Exaust ão causada pe la falta de co mida ou água não po de s e r removida até

que o pe rso nage m co ma e beba a quantidade to tal ne cessária.

C

OMIDA

Um pe rso nage m precis a de 0,5 kg de alimento po r dia e

po de fazer a co mida durar mais te mpo s o bre vive ndo com meias raçõ e s. Co mer ape nas 0,25 kg de alimento po r dia

conta como metade de um dia se m co mer. Um pe rso nage m po de ficar s e m comida por um número de dias igual a 3 + s e u modific ado r de Co nstituição (mínim o

1). No final de cada dia alé m de sse limite, o pe rso nagem so fre automaticame nte um níve l de exaust ão.

Um dia comendo normalmente re de fine a contage m de dias s e m co mida para zero.

Á

GUA

Um pe rso nage m precis a de 3 litros de água por dia, o u 6

lit ros po r dia se o te mpo estive r quente . Um pe rso nagem

que bebe apenas metade dessa quantia de ve obte r sucesso e m um teste de re sistê ncia de Co nstituição CD 15, o u

so frerá um níve l de exaust ão ao final do dia. Um pe rso nage m co m acesso a ainda meno s água so frerá automaticamente um níve l de e xaust ão ao final do dia.

Se o pe rso nage m já possuir um ou mais ní ve is de e xaust ão, ele so fre do is níveis de exaust ão em ambos o s

caso s.

I

INTERAÇÃO C OM

O

BJETOS

A interação de um pe rso nage m co m obje to s e m um

ambiente , muitas ve ze s, é simples de re so lve r no jo go .

O

jo gado r diz ao M e stre que se u pe rso nage m está fazendo alguma coisa, como move r uma alavanca e o Me stre de screve o re sultado , se houve r algum.

Po r e xe mplo, um pe rso nage m po de de cidir puxar uma alavanca, o que po r sua ve z, po de ria ergue r uma po nte levadiça, inundar uma sala com água ou abrir uma po rta

se creta em uma pare de próxima. No entanto, se a alavanca estive r o xidada na po sição ou empe rrada, um

pe rso nage m po de precis ar fo rçá-la. Em tal situação, o

Me stre po de pe dir um te ste de Fo rça para ve r se o pe rso nage m co nse guiu mo ve r a alavanca. O M e stre de fine a CD para qualque r teste com base na dificuldade da

tare fa.

Pe rso nage ns também po de m danificar os obje to s co m suas armas e magias. Obje t o s s ão imune s a dano de ve ne no e psíquico, mas de outro modo, eles po de m se r

afetado s po r ataques físicos e mágicos quase do mesmo modo que uma criatura. O Me stre de te rmina a Classe de Armadura de um obje to e se us po nto s de vida, e po de de cidir que ce rtos obje tos têm re sistê ncia o u imunidade a

certos tipos de ataques (é difícil co rtar uma corda com uma clava, po r e xe mplo). Obje to s se mpre fracassam em

te ste s de re sistê ncia de Fo rça e De streza e são imune s a e fe ito s que exijam outros teste s de re sistê ncia. Quando um obje to cai para 0 po nto s de vida, ele se ro mpe .

Um pe rso nage m também p o de te ntar re alizar um te ste de Fo rça para quebrar um obje to . O M e stre de fine a

CD para o te ste .

I

INTERAÇ ÃO

S

OCIAL

Explorar mas morras, s upe rar obs táculos e matar

monstros s ão pe ças-chave das ave nturas de D&D. Não

me no s impo rtante , po rém, são as interaçõe s so ciais que o s ave ntureiros tê m co m outros habitantes do mundo .

A interação assume muitas fo rmas . Talvez vo cê precis e co nve ncer um ladrão s e m escrúpulos a confe ssar algum crime ou te ntar bajular um dragão para que e le po upe s ua vida. O M e stre assume os papé is de to do s os

pe rso nage ns que participa m na interação e que não

pe rtencem a outro jo gado r na mesa. Qualque r

pe rso nage m de ste tipo é chamado de

Pers onagem do

Mes tre

(PdM).

Em te rmo s ge rais, a atitude de um PdM em relação

a

vo cê é de scrita co mo amigáve l, indiferente ou hostil. PdM

amigáve is estão predispo sto s a ajudar vo cê, e nquanto o s ho stis te nde m a obs truir s eu caminho . Lo gicamente , é mais fácil vo cê obte r alguma coisa de um PdM amigáve l.

I

INTERPR ETAÇ ÃO

Inte rpretação é, lite ralmente , o ato de inte rpretar um

pape l. Nesse cas o , é

você

quem vai dete rminar como se u

pe rso nage m pe nsa, age e fala.

A interpretação é parte de to do s os aspe ctos do jo go ,

e

e la vem à tona durante as interaçõe s so ciais. As

pe culiaridade s do s eu pe rso nage m, se us mane irismos, sua

pe rso nalidade , influenciam e m co mo essas interaçõe s são
reso lvidas.

Existe m do is estilo s que vo cê po de usar quando
interpreta se u pe rso nage m: a abordagem m de scritiva e a

abordage m ativa. A maio ria dos jo gado res usa uma

combinação do s do is estilos. Vo cê po de usar qualquer
combinação do s do is que funcione melhor para vo cê.

A

BOR DAGEM

D

ESCRITIVA DE

I

NTERPRETAÇÃO

Co m essa abo rdage m, vo cê de screve as palavras e açõ es

de s e u pe rso nage m para o M e stre e os outros jo gado res.
Bas eando-se em sua image m me ntal de s e u pe rso nage m,

vo cê diz a to do s o que se u pe rso nage m vai fazer e co mo ele
irá fazer de te rminada tare fa. Po r e xe mplo, Chris jo ga co m
To rde k, o anão.

To rde k t e m um tempe ramento explosivo e culpa os
e lfos da Floresta do M anto pe la desgraça de s ua família.

Em uma tave rna, u m de te stáve l e lfo mene stre l se se nta à

mesa de To rde k e te nta iniciar uma conve rsa com o anão.

Chris diz: " To rde k cospe no chão, ro sna um insulto
para o bardo, e vai até o bar. Ele s e se nta em um

banquinho e e ncara o mene strel antes de pe dir outra
bebida."

Ne sse exe mplo, Chris transmitiu o humor de To rde k e
de u ao M e stre uma ideia clara da atitude e das açõ e s de

se u pe rso nage m.

Ao usar uma abordagem m descritiva de interpretação,
te nha em me nte as s e guintes coisas:

188

De screva as atitude s e emoçõe s do se u pe rso nage m.

Co ncentre-se nas intenções do s e u pe rso nage m e como
o utros po de m pe rcebê-las.

Fo rne ça o máximo de de talhes que vo cê

se

se ntir

confo rtáve l em dizer.

Não s e preo cupe em fazer as co isas e xatamente
corre tas . Você de ve apenas pe nsar s o bre o que se u

pe rso nage m faria e de screve r o que v
em

e m sua mente .

A

BOR DAGEM

A

TIVA DE

I

NTERPR ETAÇÃO

Se a abo rdage m de scritiva diz ao M e stre e aos outros

jo gado res o que s e u pe rso nage m pe nsa e faz, a abordagem m

ativa
mostra
a e les.
Quando vo cê usa a abordagem ativa de interpretação,
vo cê fala com a voz de s e u pe rso nage m, como um ator

as sumindo um papel. Você pode até repetir os

movimentos do s e u pe rso nage m e sua linguagem corporal.
Essa abordagem é mais envolvente do que a abordagem
de escrita, mas vo cê ainda precisa descrever as coisas que

não podem ser razoavelmente demonstradas .
Voltando ao exemplo acima, de Chris interpretando
Tordk, veja como a cena poderia ocorrer se Chris usasse

uma abordagem ativa:
Falando como Tordk, Chris diz em uma voz rouca
e
profunda: "Eu estava me perguntando por que, de

repente, o cheiro daqui começou a ficar podre. Se eu
quisesse ouvir alguma coisa de vo cê, eu quebraria seu
braço e apressaria seus gritos." Em sua voz normal, Chris ,

em seguida acrescenta: "Eu me levanto, encaro o elfo, e
sigo para o bar."

R

RESULTADOS DE

I

INTERPRETAÇÃO

OM e stre usa as ações e atitudes do s e u pe rso nage m para

definir como um PdM reage . Um PdM covarde curva-
se sob ameaças de violência. Uma anã teimosa se recusa a

deixar qualquer um impertuná-
la.

Um diálogo vaidoso

adota uma lisinja.

Ao interagir com um PdM, vo cê deve prestar muita
atenção ao tratamento que o Mestre faz do humor, diálogo
e

da personalidade do PdM. Vo cê pode ser capaz de
definir traços de personalidade , vínculos, ideais e

defeitos de um PdM, em seguida, usá-los para influenciar
a atitude do PdM.

As interações em D&D são muito parecidas com as
interações na vida real. Se vo cê puder oferecer ao PdM

algo que ele deseja, ameacá-lo com algo que ele teme ou
se
aproveitar de suas simpatias e objetivos, vo cê pode usar
as palavras para obter quase tudo o quizer. Por outro
lado, se vo cê insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal
dos aliados de um nobre , seus esforços para convencer o u

enganar de nada valerão .

T

TESTES DE

H

ABILIDADE

Além da interpretação, os testes de habilidade são

fundamentais para determinar o resultado de uma interação social.

Os seus esforços de interpretação podem alterar a atitude de um PdM, mas ainda pode haver um elemento

de acaso na situação. Por exemplo, o Mestre pode pedir um teste de Carisma em qualquer ponto durante uma

interação de qualquer natureza, se ele deseja que os dados de seu personagem tenham um papel importante nas ações de um PdM. Outros testes podem ser apropriados em certas

situações, a critério do Mestre.

Você deve prestar atenção às suas proficiências em perícia quando pensar em como quer interagir com um

PdM e pesquisar a balança a seu favor, utilizando uma abordagem que se baseia em seus melhores bônus e perícias. Se o grupo precisa enganar um guarda para entrar em um castelo, o ladino que é proficiente em

Enganação é a melhor aposta para liderar a interação. Ao negociar para libertar um refém, um clérigo com Persuasão pode tomar frente na maior parte da conversa.

D

ESCANÇO

Por mais heróicos que sejam, os aventureiros não podem

gastar cada hora do dia no meio da exploração, interação

social e do combate. Eles precisam descansar tempo

para dormir e comer, cuidar de seus ferimentos, atualizar

suas mentes e espíritos para conjurar magias, e se

prepararem para mais aventuras.

Os aventureiros podem ter descansos curtos no meio de um dia de aventuras e de um descanso longo ao fim do

dia.

D

ESCANSO

C

URTO

Um descanso curto é um período de tempo de inatividade,

com pelo menos 1 hora de duração, durante o qual um personagem não faz nada mais árduo do que comer, beber, ler e tratar seus ferimentos.

Um personagem pode gastar um ou mais Dados de Vida no final de um descanso curto, até o máximo de

Dados de Vida do personagem, que é igual ao nível do

personagem. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador jogando o dado adiciona seu modificador de Constituição à jogada. O personagem recupera pontos de

vida iguais à essa jogada. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada jogada. Um

pe rso nage m re cupe ra alguns Dado s de Vida gas to s ao

te rminar um de scanso longo , co nfo rme e xplicado abaixo .

D

ESCANS O

L

ONGO

Um de scanso longo é um período de te mpo de inatvida de prolongada, pe lo meno s 8 horas de duração , durante o qual um pe rso nage m do rme ou e xe rce atividade s leve s:

ler, falar, comer o u vigiar po r não mais de 2 horas. Se o de scanso fo r interrompido po r um pe ríodo de atividade e xte nuante

pe lo meno s 1 ho ra de caminhada, combate , conjurando magias ou atividade s s e melhante s os

pe rso nage ns de ve m co meçar o de scanso de novo para ganhar al gum bene fício de le.

No final de um de scanso longo , o pe rso nage m recupe ra to do s os po nto s de vida pe rdidos. O pe rso nage m também

recupe ra uma quantidade de Dado s de Vida gas to s igual a

metade da quantida de to tal de Dado s de Vida do pe rso nage m. Por e xe mplo, s e um pe rso nage m tem oito Dado s de Vida, ele po de re cupe rar quatro Dado s de Vida

ao te rminar um de scanso longo .

Um pe rso nage m não po de s e bene ficiar de mais de um

de scanso longo em um pe ríodo de 24 ho ras, e um

pe rso nage m de ve te r pe lo meno s 1 ponto de vida no início do de scanso para obte r se us bene fícios.

E

NTR E

A

VENTUR AS

Entre viagens para masmorras e bat alhas co ntra male s antigos, os ave ntureiros precis am de te mpo para de scansar, s e re cupe rar e se preparar para sua próxim a

ave ntura. M uito s ave ntureiros também usam esse te mpo para exe cutar outras tare fas , tais co mo a criação de armas e armaduras, re alização de pe squisas ou gastando

se u ouro s uado .

Em alguns cas o s, a passagem do te mpo é algo que o corre co m po uco alarde ou de scrição . Ao iniciar uma no va

ave ntura, o M e stre po de s implesmente de clarar que uma certa quantidade de te mpo se pas so u e pe rmitir que você de screva em termo s ge rais, o que o se u pe rso nage m fe z

ne sse pe ríodo . Em o utras o cas iões, o Me stre po de querer

189

mante r o co ntrole de quanto te mpo está se pas sando e nquanto eve nto s além da sua pe rcepção co ntinuam em movimento .

D

ESPESAS DE

ESTILO DE VIDA

Entre aventuras, você escolhe uma determinada

qualidade de vida e paga o custo por manter esse estilo de vida, conforme descrito no capítulo 5.

Viver um estilo de vida particular não tem efeito e no momento preciso não, mas seu estilo de vida pode

afetar a forma como outros indivíduos e grupos reagem a

você. Por exemplo, quando você leva uma vida aristocrática, talvez seja mais fácil para você influenciar os nobres da cidade do que se vive na pobreza.

ATIVIDADES EM TEMPO LIVRE

Entre aventuras, o Mestre pode perguntar o que seu

personagem está fazendo durante seu tempo livre. Os períodos de tempo livre podem variar em duração, mas cada atividade realizada nesse período requer um

determinado número de dias para ser concluída antes de você ganhar qualquer benefício por essa atividade, e pelo menos 8 horas a cada dia de tempo gasto na atividade

realizada no tempo livre para que esse dia seja contado. Os dias não precisam ser consecutivos. Se você tiver mais do que a quantidade mínima de dias para gastar, você

pode continuar fazendo a mesma coisa por um longo período de tempo ou mudar para uma nova atividade de tempo livre.

Outras atividades de tempo livre, diferentes das apresentadas aqui, também são possíveis. Se você

quiser que seu personagem gaste seu tempo livre

realizando uma atividade que não é abordada aqui, você deve discuti-la com seu Mestre.

CONSTRUINDO ITENS

Você pode criar objetos não mágicos, incluindo

equipamentos de aventura e obras de arte. Você deve ser proficiente com ferramentas relacionadas ao objeto que está tentando criar (tipicamente ferramentas de arte são). Você também pode precisar de acesso a materiais especiais ou locais necessários para criá-lo. Por exemplo,

alguém proficiente com ferramentas de ferreiro precisa de uma forja para criar uma espada ou armadura.

Por cada dia de tempo livre que você gasta em o fício, você pode criar um ou mais itens com um valor de

mercado to tal não supere a 5 po. Você também deve gastar metade do valor total de mercado do item e

matérias-primas. Se o item que você quer criar possui um valor de mercado supere a 5 po, você faz um progresso diário de 5 po até chegar ao valor de mercado do item. Por

exemplo, uma armadura de placas (no valor de mercado de 1.500 po) leva 300 dias para ser criada por você. Vários personagens podem combinar seus esforços na criação de um único item, desde que todos os personagens

tenham proficiência nas ferramentas necessárias e estiverem trabalhando juntos no mesmo lugar. Cada personagem contribui com o valor de 5 po para cada dia que passa ajudando a criar o item. Por exemplo, três personagens com proficiência nas ferramentas necessárias e as instalações adequadas podem criar uma armadura de placas em 100 dias, a um custo total de 750 po. Enquanto estiver criando um item, você pode manter um estilo de vida modesto, sem ter que pagar 1 po por dia,

ou um estilo de vida confortável com metade do custo

normal (veja o capítulo 5 para mais informações sobre as despesas de estilo de vida).

EXERCENDO UMA PROFISSÃO

Você pode exercer uma profissão e entre suas aventuras, o que permite a você manter um estilo de vida modesto, sem ter que pagar 1 po por dia (veja o capítulo 5 para mais informações sobre as despesas de estilo de vida). Esse benefício dura enquanto você continuar praticando sua profissão.

Se você for membro de uma organização que pode fornecer a você um emprego remunerado, como um

templo ou uma guilda de ladões, você ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida confortável. Se você possuir proficiência na perícia Atuação e usar sua habilidade de atuar como uma atividade durante o

seu tempo livre, você ganha o suficiente para sustentar

um estilo de vida rico.

RECUPERANDO- SE

Você pode usar o tempo livre entre aventuras para se

recuperar de um ferimento incapacitante, do envenenamento.

Após três dias de tempo livre que você passou se recuperando, você pode fazer um teste de resistência de Constituição CD 15. Se passar, você pode escolher um dos

se guintes re sultado s:

Te rminar um efe ito que o impe de de re cupe rar po nto s de vida.

Pe las próximas 24 ho ras, ganhar vantage m no s te ste s de re sistê ncia contra uma do e nça ou ve ne no que o está afetando atualme nte .

P

ESQUISANDO

O te mpo entre ave nturas é uma grande opo rtunidade

para realizar pe squisas , de sve ndar os misté rios co m os quais vo cê s e de paro u ao longo da campanha. Uma

inve stigaçã o po de incluir pesquisar to mos e pe rgaminho s e mpo e irados e m uma bibliote ca ou pagar uma bebida a algum morado r local afim d e arrancar boato s e rumores

de s e us lábios.

Quando vo cê co meça a sua inve stigaçã o, o M e stre de te rmina se a info rmaçã o está dispo níve l, quantos dias

de te mpo livre vai demorar para encontrá-la e s e e xistem quaisquer restriçõ es à sua pe squisa (tais co mo

a

ne cessidade de procurar um indivíduo espe cífico, to mo, o u

local). O M e stre também pode exigir que vo cê faça u m o u mais te ste s de habilidade, co mo um te ste de Inte ligênc ia (Inve stigaçã o) para encontrar pistas que apo nte m para a

info rmaçã o que procura, ou um teste de Carisma (Pe rsuas ão) para conse guir a ajuda de algué m. Uma ve z que essas co ndiçõe s fo rem satisf e itas , você descobre a

info rmaçã o, cas o ela este ja dispo níve l.

Para cada dia de inve stigaçã o, vo cê de ve gas tar 1 po para cobrir s uas de spe sas . Esse custo é co nsiderado um

custo adicional às s uas de spe sas normais de estilo de vida (como de scrito no capítulo 5).

T

R EINANDO

Vo cê po de pas sar o te mpo entre as ave nturas aprende ndo

um no vo idioma ou treinando co m um conjunto de fe rrame ntas . O M e stre po de pe rmitir o utras opçõe s de

treiname nto .

Primeiro, vo cê de ve encontrar um instruto r dispo sto a e nsiná-lo. O M e stre de termina quanto te mpo irá demorar

e s e um ou mais te ste s de habilidade se rão ne cessários.

O treiname nto te m a duraçã o de 250 dias e custa 1 po po r dia. De po is de gas tar a quantidade ne cessária de

te mpo e dinhe iro, vo cê apre nde um no vo idioma ou ganha proficiênc ia com uma nova fe rrame nta.

191

C

APÍ TULO

9:

C

OMBATE

BARULHO DA ESPADA CHOCANDO

-

SE CONTRA O

e scudo. O te rríve l so m das garras monstuo sas
rasgando a arma dura. O brilho intenso da luz

de uma
bola de fogo
que surge da magia de um
mago. O cheiro forte de sangue no ar,
so bre ssaindo-se do fe do r dos monstros pe rve rso s. Rugidos

de fúria, gritos de triunfo, berros de dor. O combate em
D&D pode ser caótico, mortal e emocionante.
Esse capítulo fornece as regras que você precisa para
engajar seus personagens e monstros em combate, se já
um confronto rápido ou um longo conflito e uma

masmorra, ou em um campo de batalha. Nesse capítulo,

as regras são para todos, jogador ou Mestre. O Mestre
controla todos os monstros e personagens do Mestre
e envolvidos em combate, e cada jogador controla seu

aventureiro. "Você" também significa o personagem ou

monstro que você controla.

A ORDEM DE COMBATE

Um típico encontro de combate é um conflito entre dois

lados, uma enxurrada de golpes de espada, fintas,

bloqueios, movimentações e magias. O jogo organiza o

caos do combate em um ciclo de rodadas e turnos. Uma

rodada
representa 6 segundos no mundo do jogo.
Durante uma rodada, cada participante em batalha tem

um
turno
. A ordem de turnos é determinada no começo
do encontro de combate, quando todos jogam a iniciativa.

Assim que cada um tiver realizado seu turno, a luta

continua na próxima rodada se nenhum dos lados foi

derrotado pelo outro.

SURPRESA

Um grupo de aventureiros se move furtivamente até um
acampamento de bandidos, saltando das árvores e os
atacando. Um cubo gelatinoso deslizando por uma
passagem na masmorra, despercebido pelos aventureiros
até engolfar um deles. Nessas situações, um lado da

batalha ganha surpresa só bre o outro.

O Mestre de temina quem pode estar surpreso. Se nenhum dos lados tenta ser furtivo, eles automaticamente

se percebem. Caso contrário, o Mestre compara os testes de Destreza (Furtividade) de qualquer um escondido com o valor de Sabedoria (Percepção) Passiva de cada criatura

do lado oposto. Qualquer percepção ou monstro que não

no teste ameaça está surpreso no início do encontro.

P

ASSO

-

A

-

P

ASSO DO

C

OMBA TE

1. De temine surpresa

. O Mestre determina se alguém

envolvido

no encontro de combate está surpreso.

2. Estabeleça posições

. O Mestre decide onde todos os

personagens e monstros estão localizados. Dada a ordem de

marcadas

aventureiros ou a posição que eles declararam

estar

em uma sala ou outro lugar, o Mestre decide onde os

adversários

estão

■t

qual a distância e em que direção eles

estão.

3. Jogue iniciativa

. Todos os envolvidos em um encontro de

combate jogam a iniciativa,

determinando a ordem dos turnos

dos

combatentes.

4. Jogue os turnos

. Cada participante em batalha jogaseu

turno

na ordem da iniciativa.

5. Comece a próxima rodada

. Quando todos os envolvidos no

combate jogarem seus turnos, a rodada termina. Repita o

passo 4

até que a luta acabe.

Se você estiver surpreso, você não pode se mover ou realizar uma ação no seu primeiro turno de combate, e

também não pode usar uma reação até que aquele turno

termine. Um membro de um grupo pode se surpreender

mesmo se o outro membro não for.

I

INICIATIVA

A iniciativa determina a ordem dos turnos durante o combate. Quando o combate inicia, cada participante faz

um teste de Destreza para determinar seu lugar na ordem de iniciativa. O Mestre faz uma jogada para um grupo de criaturas idênticas, assim cada membro do

grupo age ao mesmo tempo.

O Mestre organiza os combates e a ordem do valor total mais alto do teste de Destreza é o mais baixo. Essa

é a ordem (chamada de ordem de iniciativa) que eles vão agir a cada turno. A ordem de iniciativa permanece a mesma durante toda a rodada.

Se ocorrer um empate, o Mestre decide a ordem entre aqueles que ele controlar e os jogadores de cada ordem entre si e usá-la para os personagens. O Mestre pode decidir a ordem se

ocorrer um empate entre um monstro e um personagem jogador. De forma opcional, o Mestre pode pedir para que os personagens e monstros enfileirem um d20

cada um para determinar a ordem, aquele que obter o maior valor deve agir primeiro.

S

EU

T

URNO

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu

deslocamento

máximo e realizar

uma ação

. Você

decide se quer se mover primeiro ou realizar sua ação.

Seu deslocamento

algumas vezes chamado de

deslocamento de caminhada

está anotado na sua ficha

de personagem.

As ações e os mais comuns que você pode realizar estão

descritas na seção "Ações em Combate" mais à frente

nessa seção. Muitas características de classe e outras

habilidades fornecem opções adicionais para suas ações.

A seção "Movimento e Posição" mais à frente nessa

seção fornece as regras para seu movimento. Você pode

abrir mão de seu movimento ou sua ação, como também

po de não fazer nada em seu turno . Se vo cê não co nse guir

de cidir o que fazer e m seu turno , considere re alizar uma
ação de Esquivar ou Prepara

r,
de scritas em "Ação es em
Co mbate".

A
ÇÃO
B
ÔNUS

Variadas caracterís ticas de classe , magias e outras
habilidade s pe rmite m que vo cê re alize uma ação extra no

se u turno chamada ação bônus. A caracte rís tica Ação
Ardilosa, po r e xe mplo, pe rmite que o ladino realize uma
ação bônus. Você po de re alizar uma ação bônus so mente

quando uma habilidade espe cial, magia ou o utra
caracterís tica do jo go afirm
ar
que vo cê po de realizar algo
como uma ação bônus. Caso co ntrário, vo cê não te m uma
ação bônus.

Vo cê po de re alizar ape nas uma ação bônus no s e u
turno , então vo cê precis a escolher qual ação bônus usar

quando te m mais de uma dispo níve l.
Vo cê esco lhe quando usar uma ação bônus no s e u
turno , a me no s que o te mpo da ação bônus s e ja

e spe cificado e algo o impe ça de re alizar açõ e s, que
também o impe dirá de re alizar uma ação bônus.

192
O
UTR AS
A
TIVI DADES NO
S
EU

T
UR NO
Seu turno po de incluir uma variedade de floreios que não
requerem sua ação ou s e u movimento .
Vo cê po de s e co municar a qualque r mo mento que
pude r, atravé s de e xpressõ es ou ge stos breve s, à medida

que jo ga se u turno .
Vo cê também po de interagir co m um obje to ou
caracterís tica do ambiente livremente , tanto durante o

se u movimento co mo em sua ação. Po r e xe mplo, vo cê po de
abrir uma po rta durante s e u movimento à medida que
avança n a direção de um adve rsário, ou po de s acar sua

arma como parte da mesma ação usada para atacar.
Se vo cê quer interagir co m um segundo obje to , e ntão
vo cê precis a usar uma ação. Alguns ite ns mágicos e

o bje to s e spe ciais se mpre requerem uma ação para se rem
usado s, co nfo rme dito em suas de scrição s.
O M e stre po de re querer que vo cê use uma ação para

qualquer atividade que precisasse de atenção especial ou

apresente um obstáculo não usual. Por exemplo, o Mestre pode simplesmente esperar que você use uma ação para

abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

R

EAÇÕES

Certas habilidades especiais, magias e situações permitem que você realize uma ação especial chamada de

reação. Uma reação é uma resposta instantânea a

alg

um

tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no do outro

em

. O ataque de oportunidade, descrito mais à frente

nesses capítulos, é o tipo mais comum de reação.

Quando você realiza uma reação, você não pode realizar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interromper o turno de outra criatura, aquela

criatura pode continuar o turno depois da reação.

M

MOVIMENTO E

P

OSIÇÃO

Em combate, personagens e monstros estão em constante movimento, frequentemente usando movimento e posição para ganhar vantagem.

I

INTERAGINDO COM OS

O

OBJETOS A SUA

V

OLTA

Aqui estão alguns exemplos do que você pode fazer em

conjunto

com seu movimento e ação:

sacar ou guardar uma espada

abrir ou fechar uma porta

retirar uma poção da sua mochila

pegar um machado no chão

pegar

uma bugiganga de uma mesa

remover um anel do seu dedo

por alguma coisa em sua bolsa

cavar um estandarte no chão

tirar alguma coisa da alçofeira em seu cint

beber todo o conteúdo de um frasco

abaixar ou levantar uma lanterna

puxar uma tábua de um suporte

e

pegar um livro de uma prateleira ao seu alcance

apagar uma pequena fogueira

colocar uma máscara

remover

O
c apuz de um ma nto

d a sua c abeç a
c o lo c ar sua o relha na po rta
c hutar uma p equ ena p edra
girar a c have em uma f ec hadura
to c ar o piso c o m uma haste de 3
metro s
pegar um item d e o utro per so nagem
No s e u turno , vo cê po de s e move r uma distância igual
ao s e u de slo camento máxim o . Po de usar o máximo ou o
mínimo do s e u de slocamento durante s e u turno , s e guin do
as re gras a se guir.
Seu movimento po de incluir salt ar, escalar e nadar.
Esse s diferentes modo s de movimento po de m ser
combinado s co m caminhada ou po de m co nstituir to do
o
se u movimento . De qualquer maneira que vo cê e ste ja se
move ndo , vo cê de duz a distância de cada parte de s e u
movimento do s e u de slocamento to tal, até vo cê usá-lo po r
completo ou até vo cê acabar de s e move r.
A se ção "Tipos Espe ciais de Mo vimento " no capítulo 8
fo rne ce as particularidade s para salt o , e scalada e
natação.

Q
UEBRANDO SEU
M
OVIMENT O

Vo cê po de quebrar s e u movimento em seu turno , usando

parte do s e u de slocamento antes e de po is de sua ação. Po r
e xe mplo, s e vo cê te m de slo camento de 9 metros, vo cê po de
andar 3 metros, re alizar s ua ação e e ntão se move r mais 6
metros.

M
OVENDO-SE ENTRE
A
TAQU ES

Se vo cê re aliza uma ação que inclua mais de um ataque
com arma, vo cê po de quebrar s e u movimento ainda ma is
ao s e move r e ntre e sse s ataques. Po r e xe mplo, um
gue rreiro que po de re alizar do is ataques co m a
caracterís tica de classe Ataque Extra e s e ele te m o
de slocamento de 7,5 metros, ele po de se mo ve r 3 metros,
realizar um ataque, s e move r 4,5 me tros e e ntão atacar de
no vo .

U
SANDO
D
ESLOCAMENTOS
D
IFERENTES

Se vo cê te m mais de um tipo de de slocamento , co mo seu

de slocamento
de
caminhada e um de slocamento de vo o,
vo cê po de intercala-los durante s e u de slocamento . To da

ve z que fizer e ssa troca, s ubtraia a distância que vo cê já
pe rcorreu do novo de slocamento . O re sultado de te rmina o

quanto vo cê ainda pode se de slocar. Se o resultado for 0 ou menor, vo cê não pode usar o utro de slocamento durante esse movimento .

Por exemplo, se o seu de slocamento de caminhada for 9 metros e de voo for 18 metros, por conta da magia voo que um mago lançou em você, vo cê poderia voar 6 metros, depois caminhar 3 metros e então saltar no ar e voar outros 9 metros.

T
ERRENO
D
IFÍCIL

Um combate raramente ocorre em salas vazias ou

planícies inexpressivas . Cavernas com pedras espalhadas , florestas sufcadas por arbustos, escadarias traiçoeiras, a ambientação de uma luta típica contém terreno difícil.

Cada 1,5 metro de movimento em um terreno difícil custa 1,5 metro adicional. Essa regra é válida mesmo se houver múltiplos obstáculos em um espaço contado como terreno difícil.

Montanhas baixas , escombros, vegetação rasteira, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de terreno difícil. Um espaço ocupado por outra criatura, seja hostil ou não, também conta como terreno difícil.

E
STAR
C
AÍDO

Combatentes frequentemente encontram-se jogados ao chão, seja porque foram derrubados ou porque se jogaram no chão. No jogo , eles são considerados caídos, uma condição de escrita no apêndice A.

Vo cê pode
jogar-se ao chão
sem usar qualquer
de slocamento seu.
Levantar-se
exige maior esforço e

193
fazê-lo custa metade do seu de slocamento. Por exemplo, se seu de slocamento é 9 metros, precisaria gastar 4,5 metros para se levantar. Vo cê não pode se levantar se não possuir de slocamento suficiente sobrando ou se seu de slocamento for 0.

Para se mover enquanto estiver deitado , vo cê precisa ras tejar
ou usar uma magia de teletransporte. Cada 1,5 metro de movimento enquanto estiver deitado custa 1,5 metro adicional. Ras tejar 1,5 metro em terreno difícil, por exemplo, custaria 4,5 metros de de slocamento .

M
OVENDO-SE
P
RÓXIMO DE
O
UTRAS
C
RIATURAS

Vo cê pode

se
move r através do espaço ocupado por
criaturas não hostis. Por o outro lado, vo cê po de s e move r
pe lo espaço de criaturas hostis apenas s e e ssa criatura fo r
duas cate go rias de tamanho maio res o u meno res que

vo cê. Le mbre-se que o e spaço ocupado po r o utra criatura é
considerado te rreno difícil para vo cê.

Seja uma criatura amiga ou inimiga, vo cê não po de
vo luntariame nte te rminar se u de slocamento no espaço
de la.

Se vo cê abando nar o alcanc e de uma criatura hostil
durante s e u de slocamento , vo cê provo ca um ataque de
o po rtunidade , co mo explica do mais à frente neste
capítulo.

M
OVIMENT O DE

V
OO

Criaturas que vo am de sfrut am de muito s bene fícios de

mobilidade , mas também tem que lidar co m o ris co de

queda. Se uma criatura que vo a for de rrubada, tive r se u
de slocamento reduzido a 0 o u fo r impe dida de s e move r, a
criatura cai, a não s e r que te nha a habilida de de planar

o u e ste ja se ndo mantida suspe nsa por magia, como a
magia
voo

T
AMANHO DE
C
RIATURA

Cada criatura precis a de espaço s diferente s po r conta de
se u tamanho . A tabela Catego rias de Tamanho mostra
quanto espaço uma criatura de um tamanho particular

o cupa e m co mbate. Obje to s algumas ve ze s usam as

mesmas cate go rias de tamanho .

C
A TEGORIA S DE
T
AMA NHO

Tamanho

E spaço

Miúdo

0,75 m /0, 75 m

Peque no

1
, 5 m/1, 5 m

Médio

1

,
5

m/1, 5 m

Grand e

3 m/3 m

E no rme

4,5 m/4, 5 m

Imenso

6 m/6 m o u maio r

E
SPAÇO

O espaço de uma criatura é uma área que ela
efetivamente controla em combate, não uma expressão
das suas dimensões físicas. Uma típica criatura Média,
por exemplo, não possui 1,5 metro de largura, mas
controla um espaço desse tamanho. Se um hobgoblin

Médico permanecer parado em uma porta de 1,5 metro de
largura, outras criaturas não poderão passar por ele a não
ser que ele permita.

O espaço de uma criatura também reflete a área que
ela precisa para lutar efetivamente. Por essa razão, há

um limite no número de criaturas que podem cercar outra

criatura em combate. Assim, considerando os Médicos,
oito criaturas podem cercar um raio de 1,5 metro de um
deles.

194

V

ARRIAÇÃO

:

J

OGANDA

M

ATRIZ DE

C

OMBATE

Se você preferir realizar um combate usando
uma atriz
de

combate, miniaturas ou outros marcadores, use essas

regras.

Quadrados

. Cada quadrado da atriz
de combate tem 1,5

metro de

lado .

Desloca mento

. Em vez de metro por metro , mova

quadra do por quadra do . Isso significa que você usa seu

deslocamento em segmentos de 1,5 metro . É fácil, basta

você

transformar seu deslocamento em metros

s

para quadrados

dividindo o valor por 1,5. Por

exemplo , um deslocamento de 9

metros se transforma em 6 quadrados.

Se você usa a matriz

de contagem frequência, considere

esc rever seu deslocamento em quadrados na sua ficha de

personagem.

Entrando em um Quadrado

. Para entrar em um quadrado ,

você deve

ter pelo menos 1 quadrado restante no seu

deslocamento , mesmo se esse quadrado for diagonalmente

adjacente ao seu (a regra para movimento diagonal sacrifica o

realismo pelo bem do jogo fluido .

O

Guia do Mestre

fornece

diretrizes para usar essa abordagem em

mais realista) .

Se um quadrado custar movimento adicional, como um

quadrado de terreno difícil, você deve ter movimento

restante

para entrar nele. Por exemplo , você deve ter pelo menos 2

quadrados de movimento sobrando para entrar em um

quadrado

de terreno

difícil.

Quin

. Movimento diagonal não pode passar através

de
quina s de pare des, árvo res g rand es o u o utra c arac teríst ic a

de
terreno q ue p ree nc ha aqu ele esp aç o .

Alca n ce s
. P ara determinar o alca nc e entr e dua s c o isas em

uma m atriz
de c o mbate
■t

s ejam c ria
turas o u o bjeto s
■t

c o mec e a

c o ntar a partir do qua drado adja c ente d e um d eles e pare de

c o ntar no espaç o do o utro . Co nte o c aminho mais c urto .

Co mo criaturas maio res precis am de mais espaço ,
meno s de las po de m ce rcar outras. Se cinco criaturas
Grande s cercarem uma criatura M é dia ou meno r, haverá

po uco espaço para to do s na sala. Po r o utro lado, até vinte
criaturas M é dias po de m ce rcar uma criatura
lme nsa.

E
SPR EMENDO-
SE
EM
E
SPAÇOS
M
ENORES

Uma criat ura po de s e espremer para passar em um
e spaço grande o suficiente para uma criatura uma
cate go ria meno r que ela. Assim, uma criat ura Grande
po de s e apertar atravé s de uma pas sage m de apenas
1,5
metro de largura. Enq uanto estive r pas sando po r
um
e spaço apertado , uma criatura de ve gas tar 1,5 me tro
adicional para cada 1,5 me t ro que s e mova e e late m
de svantage m nas jogadas de ataque e te ste s de De streza.
Jogadas de ataque co ntra ela t e m vantagem m e nqua nto ela
e stive r e m um espaço menor.

A
ÇÕES EM
C
OMBATE

Quando vo cê re aliza sua ação em seu turno , vo cê po de
e scolher e ntre uma das açõe s apre se ntadas aqui, uma
ação que ganho u da sua cla sse o u caracterís tica e spe cial,
o u uma ação improvisada. Muito s monstros tê m opções de
açõ e s próprias em seus blo co s de e statísticas.
Quando vo cê de screve uma ação que não está
de talhada e m uma das re gras , o M estre dirá se a ação
é
po ssíve l e que tipo de jo gada vo cê de ve re alizar, s e

ho uve r, para de te rminar o s ucesso ou fracasso .

A

JUDAR

Vo cê po de prestar ajuda pa ra que outra criatura comple te uma atividade . Quando re aliza a ação Ajudar, a criatura que vo cê ajuda te m vantagem no próximo te ste de habilidade que ela fizer para completar a atividade que e stá recebe ndo ajuda, da do que ela realize o teste antes

do co meço do s e u próximo turno .

Alte rnativamente , vo cê po de ajudar uma criat ura amigáve l em um ataque co ntra uma criatura que está a

até 1,5 me tro de vo cê. Você finta, distrai o alvo ou

trabalha em equipe de alguma outra fo rma pa ra fazer o ataque de s e u aliado mais eficaz. Se s e u aliado atacar o alvo antes do s e u próximo turno , a prime ira jo gada de

ataque que ele re alizar co ntra o alvo te m vantag e m.

A

TA

QUE

A ação mais co mum para se re alizar em co mbate é a ação

de Ataque, s e ja go lpear co m uma espada, at irar uma

flecha de um arco ou lutar corpo-a-corpo com os próprios

punho s.

Co m essa ação, vo cê re aliza um ataque corpo-a-corpo o u à distância. Ve ja a se ção "Re alizando um Ataque" para as re gras que dirige m os ataques.

Ce rtas caracterís ticas, co mo o Ataque Adicional do gue rreiro, pe rmite m que vo cê re alize mais de um ataque com e ssa ação.

C

ONJURAR UMA

M

AGIA

Co njurado res, co mo mago s e clérigo s, bem co mo muito s monstros, tê m acesso às magias e po de m usá-las co m

grande efe ito em co mbate. Cada ma gia possui um te mpo para se r conjurada, que e spe cifica se é necessário gas tar uma ação , uma

reação, minuto s ou até mesmo horas para conjurá-la. O te mpo para conjurar magia, po rtanto , não é ne cessariame nte uma ação. M uitas magias tê m tempo para conjurar ma gia de 1 ação, então frequente mente se

usa uma ação em co mbate para conjurar a magia. Ve ja o capítulo 10 para as re gras s o bre conjurar magias.

D

ESENGAJAR

Se vo cê re aliza a ação De sengajar, se u movimento não provo ca ataques de opo rtunidade pe lo re sto do turno .

D

ISPARADA

Quando vo cê realiza a ação de Disparada, vo cê ganha de slocamento adicional no seu turno atual. O aumento equivale ao seu valor de de slocamento, de pois de aplicar

qualquer movimento. Com o de slocamento de 9 metros, por exemplo, vo cê pode se mover até 18 metros no seu turno e realizar uma disparada.

Qualquer aumento ou redução do seu de slocamento muda esse movimento adicional na mesma medida. Se

seu de slocamento de 9 metros for reduzido a 4,5 metros, por exemplo, vo cê pode se mover até 9 metros no seu turno e realizar uma disparada.

E
SCONDER

Quando vo cê opta pela ação Esconder, vo cê faz um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder,

segundo as regras do capítulo 7 para esconder-se. Se passar, vo cê ganha certos benefícios, como descrito na seção "Atacantes Não Vistos e Alvos" mais adiante neste capítulo.

E
SQUIVAR

Quando vo cê realiza a ação Esquivar, vo cê se foca completamente em evitar ataques. Até o começo do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra vo cê é feita com desvantagem se vo cê puder ver o atacante e vo cê tem vantagem em testes de Destreza. Você perde esse benefício se estiver incapacitado (como explicado no

apêndice A) ou seu de slocamento cair para 0.

195
I
IMPROVISANDO UMA
A
ÇÃO

Seu personagem pode fazer coisas que não são cobertas pelas

ações desse capítulo, como quebrar portas, intimidar

inimigos, sentir fraqueza em defesas mágicas ou chamar um

adversário para tréguas. O único limite para as ações que

vo cê

poder tentar é a sua imaginação e os valores de habilidade

do seu

perso nag em.
Veja a s desc riç õ es do s va lo re s de
habili dad
e

no

capítulo 7 para t er
insp iraçã o para impro visar.

Quan do vo c ê desc reve uma a ç ã o que não é detal hada em
qualq uer uma das r egras, o Mest re diz se ela é po s sível e qu e
tipo
de jo gada v o c ê prec isa r ealiz ar, s e ho uver, para

d etermi nar s eu
suc esso o u frac asso
.

P
REPARAR

Algumas ve ze s vo cê quer saltar s o bre um adve rsário ou
quer e spe rar po r uma circu nstância particular a nte s de
agir. Para fazê-lo, vo cê precisa usar a ação Preparar no
se u turno para que po ssa agir mais tarde naque la rodada
usando s ua reação. Vo cê tem até o início do s e u próximo
turno para usar uma ação preparada.
Primeiro, vo cê de cide que circunstância perceptíve l
se rá o gatilho da sua reação. Então, vo cê escolhe a ação
que irá realizar em re spo sta àque le gatilho ou escolhe
move r o s e u de slocamento máxmo em re spo sta ao
gatilho . Exe mplos inclui m "Se o cultista pisar so bre o
alçapão, eu vo u puxar a alavanca que o abre", e "Se o
go blin s e apro ximar de mim, eu vo u me afastar".
Quando o gatilho ocorre, você po de tanto re alizar sua
reação logo de pois do gatilho ou po de igno rá-lo. Le mbre-
se
que vo cê po de re alizar apenas uma reação po r turno .
Quando vo cê prepara u ma magia, vo cê conjura a
magia no rmalmente , mas s e gura a ene rgia que s e rá

libe rada em sua re ação quando o gatilho ocorrer. Para se r
preparada, uma magia de ve te r o te mpo para conjurar
magia igual a 1 ação, e s e gurar a ene rgia de uma magia
e xige co ncentração (e xplica do no capítulo 10). Se s ua
concentração fo r quebrada, a magia se dissipa se m e fe ito .
Po r e xemplo, s e vo cê e stá concentrando a magia
teia

e
prepara a magia
mísseis mágicos
, s ua magia
teia
te rmina,
e s e vo cê so frer dano antes de conjurar
mísseis mágicos

e m sua re ação, s ua concentração po de s e r quebrad
a.

P ROCURAR

Quando vo cê re aliza a ação Procurar, vo cê fo ca s ua
ate nção em e ncontrar algo . De pe nde ndo da natureza da
sua pro cura, o M e stre po de pe dir para vo cê fazer um te ste
de Sabedo ria (Percepção) ou um te ste de Inte ligência

(Inve stigaçã o).

U SAR UM O BJETO

Vo cê normalme nte interage co m um obje to enquanto faz

alguma outra co isa, como quando s aca sua espada como

parte de um ataque. Quand o um obje to re quer sua ação
para usá-lo, vo cê re aliza a ação Usar um Objeto . Es sa
ação também é útil quando vo cê quer interagir com mais
de um obje to po r turno .

R EALIZ ANDO UM A TAQUE

Seja atacando co m uma ar ma corpo-a-corpo , disparando

uma arma à distância ou re alizando uma jo gada de

ataque para conjurar uma magia, um ataque te m uma
e strutura s imples.

1.
Escolha o alvo.
Escolha um alvo de ntro do alcance do
ataque: uma criatura, um obje to , ou um local.

196

2.
Determin e os modific adores .
O M e stre de te rmina
se o alvo te m co bertura o u não e s e vo cê te m vantage m
o u de svantage m co ntra o al vo . Além disso , magias,
habilidade s e spe ciais e outro s efe ito s po de m aplicar
pe nalidade s ou bônus na jogada de ataque.

3.
Res olva o ataque.
Vo cê re aliza uma jo gada de
ataque. Se acertar, jo ga o dano, a não s e r que um
ataque particular tenha regras espe cíficas que digam o
contrário. Alguns ataque s causam efe ito s espe ciais em
adição ou ao invé s do dano.
Se houve r qualquer dúvida so bre se algo que vo cê faz é
um ataque ou não, a regra é s imples: se vo cê realiza uma

jo gada de ataque, então vo cê está re alizando um ataqu e .

J OGADAS DE A TAQ UE

Quando vo cê re aliza um ataque, s ua jo gada de ataque

de termina se o ataque acerta ou erra. Para realizar uma

jogada de ataque, jogue um d20 e adicione os modificadores apropriados. Se o total da jogada, somado aos modificadores, igualar ou ultrapassar a Classe de

Armadura (CA) do alvo, o ataque acerta. A CA de um personagem é determinada na criação do personagem, e enquanto que a CA de um monstro está em seu bloco de

e estatísticas.

MODIFICADORES DA

JOGADA

Quando um personagem realiza uma jogada de ataque, os

modificadores mais comuns para a jogada são

o modificador de habilidade e o bônus de proficiência do personagem. Quando um monstro realiza uma jogada de ataque, ele usa os modificadores fornecidos em seu bloco de estatísticas.

Modificador de Habilidade

O modificador de habilidade usado para um ataque com uma arma corpo-a-corpo é a Força, e o modificador usado para um ataque com uma arma à distância é a Destreza. Armas que possuem a propriedade Acuidade ou Arremesso quebram essa regra.

Algumas magias também requerem uma jogada de ataque. O modificador de habilidade usado por um ataque de magia depende da habilidade para conjurar magias de quem as conjura, como explicado no capítulo 10.

Bônus de Proficiência

Você adiciona seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque quando está usando uma arma que é proficiente, bem como quando ataca com uma magia.

ROLANDO

1
OU
20

Algumas vezes, o destino abençoa ou amaldiçoa um personagem, levando um novato

a acertar e um veterano a errar.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 20, o ataque acerta, independentemente de qualquer modificador ou da CA do alvo. Além disso, o ataque é

considerado um acerto crítico, como é explicado mais à frente nesse capítulo.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 1, o ataque erra, independentemente de qualquer modificador

o u da CA do alvo.

A
TACANTE S E
A
LVOS
O
CULTOS

Combatentes normalmente tentam escapar da vista de seus adversários ao se esconder, conjurando a magia

invisibilidade ou espreitando-se na escuridão total.
Quando você ataca um alvo que não pode ver, você tem de vantagem na jogada de ataque. Isso ocorre mesmo se

você está tentando adivinhar a localização do alvo ou se está mirando em uma criatura que consegue ouvir, mas

197
não vê-lo. Se o alvo não está na localização que você mirou, o ataque fracassa automaticamente, mas o Mestre geralmente diz apenas que o ataque errou, não que você tenha acertado a localização da criatura.
Quando uma criatura não pode ver você, então você tem vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura.
Se você está escondido, se não ser visto e ouvido, quando realiza um ataque, você revela sua localização, não impedindo se o ataque acertou ou não.

A
ATAQUES À
DISTÂNCIA

Quando você realiza um ataque à distância, você dispara uma flecha de um arco ou um virote de uma besta, arremessa uma machadinha ou conjura algum projétil

para acertar um adversário à uma certa distância. Um

monstro pode atirar espinhos de sua cauda. Muitas

magias também envolvem realizar um ataque à distância.

D
DISTÂNCIA

Você pode realizar um ataque à distância contra alvos dentro de uma distância especificada.
Se um ataque à distância, como uma magia, tem uma única distância, você não pode atacar um alvo além dessa

distância.

Alguns ataques à distância, como um tiro de arco longo ou curto, têm duas

distâncias. O menor número é a distância normal, e o maior número é a distância longa.

A jogada de ataque tem de vantagem quando o alvo está além da distância normal, e você não pode atacar além da distância longa.

A
ATAQUES À
D

DISTÂNCIA

E

ATAQUES A DISTÂNCIA

Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o

adversário está adjacente. Quando você realiza um

ataque à distância com uma arma, mas não com uma arma de alguma outra maneira, você tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metros de uma criatura hostil a

você que possa vê-lo e que não esteja já incapacitada.

A

ATAQUES

C

ATAQUES A DISTÂNCIA

C

ATAQUES A DISTÂNCIA

Usado em combate corpo a corpo, um ataque corpo-a-corpo permite a você atacar um adversário dentro do seu alcance. Um ataque corpo-a-corpo geralmente usa uma

arma empunhada, como uma espada, um martelo de guerra ou um machado. Um monstro típico realiza ataques corpo-a-corpo quando usa suas garras, chifres,

denteados, tentáculos ou outra parte do corpo. Algumas magias também envolvem a realização de um ataque corpo-a-corpo.

A maioria das criaturas possui alcance

de 1,5 metros

e, portanto, pode atacar alvos a até 1,5 metros de

quando realizam um ataque corpo-a-corpo. Certas

criaturas (normalmente maiores que Média) têm ataques corpo-a-corpo com maior alcance que 1,5 metros, como explicado em suas descrições.

Quando você está desarmado

,

ao invés de usar uma

arma para realizar um ataque corpo-a-corpo armado, você

realiza um

ataque desarmado

: um soco, chute,

cabeçada ou golpe similar (nenhum deles conta como armas). Se atingir, um ataque desarmado causa dano de concussão igual a 1 + seu modificador de Força. Você é

proficiente com seus ataques desarmados.

A

ATAQUES DE

O

OPORTUNIDADE

Em uma luta, todos estão constantemente esperando seus

inimigos baixarem as guardas. Você raramente pode passar descurado por um inimigo se mesmo se colocar em posição, e fazê-lo provoca um ataque de oportunidade.

T ESTES R ESIS TIDOS EM C OMBATE

Uma batalha f re que nteme nte en vo lve uma c o mpetiç ão entre

se us
po deres c o ntra o s do s seu s adver sário s. T al
desafio é

repre sen tado pelo te ste re sist ido . E ssa seq ão inc lui o s te stes

resist ido s mais c o mun s em c o mbate que usam uma aç ão :

agarrar

e
empur rar

c o ntra uma c riatura. O Mestre po d e usar

ess es te ste s
resist ido s c o mo mo delo para impro visar o utro s.

Vo cê po de re alizar um ataque de o po rtunidade qua ndo

um inimigo que vo cê po ssa ve r se move para fo ra de s e u
alcance. Para realizar um ataque de o po rtunidade , vo cê
usa sua reação e re aliza um ataque corpo-a-corpo co ntra a

criatura que o provo cou. O ataque interrompe o
movimento da criatura um instante antes de la deixar se u
alcance.

Vo cê po de evitar provo car um ataque de o po rtunidade
realizando a ação De se ngajar. Você também não provo ca

um ataque de o po rtunida de quando s e te letranspo rtar o u

quando algué m ou alguma coisa move r vo cê s e m exigir
que vo cê use s ua ação, deslocamento ou re ação. Po r
e xe mplo, vo cê não provo ca um ataque de o po rtunida de s e
uma explosão arremessá-lo para fora do alcance de um
adve rsário ou s e a gravidad e fize r vo cê cair e pas sar pe lo
alcance de
um
inimigo .

C OMBATER COM

D UAS

A R MAS

Quando vo cê re aliza a ação de Ataque e ataca com uma
arma corpo-a-corpo leve que está e mpunhando em uma
mão, vo cê po de usar uma aç ão bônus para at acar co m
uma arma corpo-a-corpo leve diferente que está
e mpunhando na o utra mão. Você não adiciona o
modificado r de habilidade ao dano de sse ataque e xtra, a
meno s que o modificado r seja negativo .

Se a arma po ssuir a propriedade arre messo , vo cê po de
arremessá-la em ve z de re alizar um ataque co rpo-a-corpo

com ela.

A

GARR

ÃO

Quando vo cê quer se gurar uma criatura ou entrar e m
luta corpo a corpo com ela, vo cê pode realizar a ação de Ataque
para fazer um ataque corpo-a-corpo e especial, um agarrão

.

Se vo cê puder realizar múltiplos ataques com

a

ação de

Ataque, esse ataque especial substitui um deles.

O alvo da sua tentativa de agarrar deve ser de até

uma categoria de tamanho maior que vo cê (no máximo) e
deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão

livre, você tenta subjugar o alvo ao realizar um

teste de

agarrar

, um teste de Força (Atletismo) resistido pelo

teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) do

alvo (o alvo escolhe que habilidade usar). Se vo cê vencer,

o alvo fica sujeito à condição agarrado (veja no apêndice

A). A condição especifica que tipo de coisas

podem

se

terminar com ela e vo cê pode largar o alvo a hora que

quiser (nenhuma ação é necessária).

Escapando de um

a

Agarrão

.

Uma criatura vítima

de

um agarrão pode usar uma ação para escapar. Para

fazê-lo, ela precisa ser bem sucedida em um teste de

Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido por

seu teste de Força (Atletismo).

Movendo uma Criatura Agarrada

.

Quando vo cê se

move, vo cê pode arrastar ou carregar a criatura vítima de

um agarrão, mas seu deslocamento cai pela metade,

a

menos que a criatura seja duas ou mais categorias de

tamanho menor que a sua.

E

CONTRÃO EM UMA

C

RIATURA

Realizando a ação de Ataque, vo cê pode fazer um ataque

corpo-a-corpo especial para ir de encontro a uma criatura,

seja derrubando-a ou empurrando-a para longe de vo cê.

198

Se vo cê puder fazer múltiplos ataques com a ação de

Ataque, esse ataque substitui um deles.

O alvo do encontro deve ter no máximo uma categoria

de tamanho maior que a sua, e deve estar ao seu alcance.

Vo cê realiza um teste de Força (Atletismo) resistido pelo

teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia)

O
alvo de cide que habilidade usar. Se vo cê ve ncer o teste

resistido, vo cê po de de rrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5 me tro para longe de vo cê.

C

OBE R TUR A

Pare de s, árvo res, criaturas e outros o bstáculos po de m fo rne cer cobertura durante o co mbate, fazendo o alvo se r mais difícil de s e r ace rtado . O alvo po de s e bene ficiar d a cobertura ape nas quando o ataque ou outro efeito se o rigina do lado opo sto da cobertura.

São três graus de co bertura. Se o alvo está at rás de múltiplas fo nte s de co bertura, ape nas aquela de maio r grau s e aplica, os graus de co bertura não s e so mam. Po r e xe mplo, s e um alvo está atrás de uma criatura que fo rne ce meia-cobertura e de uma árvo re que dá cobertura supe rior, o alvo po ssui cobertura supe rior.

Um alvo co m

meia-cobertura

te m +2 de bônus na CA

e nos testes de re sistê ncia de De streza. Um alvo te m meia-cobertura quando um o bs táculo bloqueia pelo meno s metade de s e u co rpo . O obs táculo po de s e r uma mureta, uma parte de uma mo bíl a grande , um tronco de árvo re e estreito ou uma criatura, s e ja ela inimiga ou amigáve l.

Um alvo co m

três-quartos de cobertur a

te m +5 de

bônus na CA e nos testes de re sistência de Destreza. Um

alvo te m co bertura supe rior quando, pe lo meno s, três

quartos do

seu

corpo é co berto po r um obs táculo. O

o bs táculo po de se r uma grade levadiça, uma se te ira ou

um tro nco de árvo re mais ro bust o .

Um alvo co m

cobertur a total

não po de s e r alvo

direto de um ataque ou ma gía, po rém algumas ma gias

po de m alcançá-lo ao inclui-lo na área de s e u efe ito . Um

alvo te m co bertura total quando está completamente

prote gido po r um obs táculo.

D

ANO E

C

UR A

Fe rimento s e o ris co de morte s ão co mpanhe iros

constantes daqueles que e xploram os mundo s de D&D.

A

e sto cada de uma espada, u ma flecha certaíra, a e xplosão

flame jante de uma

bola de fo go

, to do s tê m o po te ncial de

causar dano ou até matar a mais re siste nte das criaturas.

P

ONTO S DE

V

I

DA

Po nto s de vida represe ntam a combinação da

durabilidade física e mental, a vontade de viver, e sorte.

Cr

iaturas com mais pontos de vida são mais difíceis de matar. Aqueles com menos pontos de vida são mais frágeis.

Os pontos de vida atuais de uma criatura (geralmente chamado apenas de pontos de vida) podem ser qualquer número entre o máximo de pontos de vida até 0. Esse número muda frequentemente à medida que a criatura sofre dano ou recebe cura.

A qualquer momento que uma criatura sofrer dano, esse dano é subtraído de seus pontos de vida. A perda de pontos de vida não tem efeito nas capacidades da criatura até que ela caia a 0 pontos de vida.

J

OGADAS DE

D

ANO

Cada arma, magia e habilidade nocivas de um monstro especifica o dano que causa. Você joga o dado de dano,

adiciona os modificadores e aplica o dano ao alvo. Armas mágicas, habilidades especiais e outros fatores podem

garantir bônus ao dano.

Quando você ataca com uma arma

, você adiciona seu

modificador de habilidade ao dano

o mesmo modificador

de habilidade usado para a jogada de ataque. Uma magia

informa quais os dados de danos e são jogados e se é

possível adicionar modificadores.

Se uma magia ou outro efeito causar dano em

mais de

um alvo

ao mesmo tempo, jogue o dano uma única vez

para todos os alvos. Por exemplo, quando um mago

conjura

bola de fogo

ou um clérigo conjura

coluna de

chamas

, o dano

da

magia é jogado uma só vez para todas

as criaturas atingidas pela explosão.

A

CERTOS

C

RÍTICOS

Quando você obtém um acerto crítico, você rola dados de dano extras do ataque contra o alvo. Jogue todos os dados de dano duas vezes e some todos eles. Depois disso,

adicione os modificadores relevantes normalmente. Para aprender o jogo, você pode jogar todos os dados de dano de uma só vez.

Por exemplo, se você jogar um acerto crítico com uma adaga, você joga 2d4 para o dano em vez de 1d4,

e

adiciona o modificador de habilidade relevante. Se o

ataque envolve outros dados de dano, como a característica Ataque Furtivo, do ladino, ele joga esses dados duas vezes também.

T

TIPOS DE

D

ANO

Diferentes ataques, magias e outros efeitos nocivos causam diferentes tipos de dano. Tipos de dano não têm regras próprias, mas outras regras, como resistência ao dano, dependem dos tipos de dano.

Os tipos de dano estão listados à seguir, com exemplos para ajudar o Mestre a atribuir um tipo de dano a um novo efeito.

Ácido

A baforada corrosiva de um dragão negro e as enzimas disso resultantes secretadas por um pudim negro causam dano ácido.

Concussão

Ataque brusco de força, martelos, queda, constrição e coisas do tipo causam dano de concussão.

Cortante

Espadas, machados e garras de monstros causam dano cortante.

Elétrico

A magia relâmpago e a baforada de um dragão azul causam dano elétrico.

Energia

É energia mágica pura focada em causar dano. A maioria dos efeitos que causam dano de energia são magias, incluindo mísseis mágicos

e

arma espiritual

Fogo

Dragões vermelhos só pra fogo e muitas magias conjuram chamas para causar dano de fogo.

Frio

O frio infernal da lança do diabo do gelo e a explosão frígida da baforada de um dragão branco causam dano de frio.

Necrótico

Dano necrótico, causado por mortos-vivos

e

magias como toque arrepiante

, s e ca a maté ria e até
mesmo a alma.
P erfurante

Ataques de pe rfuração e empalação ,
incluindo lanças e mordidas de monstros, causam dano

pe rfurante .
P síquico

Habilidade s mentais co mo a rajada psiônica
de um de vo rado r de mente s causam dano psíquico .
Radiante

Dano radiante, causado pe la magia de
clérigo
coluna de chamas
o u a arma empunhada po r um
anjo , cauteriza a carne co mo fo go e so bre carrega o e espírito

com po de r.
Trovejant e

O esto uro e concussão do so m, como os
e fe ito s da magia
o nda trovejante
, causam dano trove jante .
V eneno

Fe rrõe s ve ne no so s e gas e s tó xicos da
baforada de um dragão ve rde causam dano de ve ne no .

199
R
ESISTÊNCIA E
V
ULNERABILIDADE A
D
ANO

Algumas criaturas e obje to s s ão extremame nte difíceis o u
muito fáce is de machucar co m ce rtos tipos de dano.
Se uma criatura ou obje to te m
res istência
a um tipo
de dano, aque le tipo de dano s e rá re duzido pe la me tade

contra ela. Se uma criatura ou obje to te m
vulnerabilid ade
a u m tip o de dano, aque le tipo de dano
se rá do brado co ntra ela.
Re sistê ncia e vulnerabilida de s ão aplicado s de po is de
to do s os modificado res de dano. Po r e xe mplo, uma

criatura te m re sistê ncia a dano de co ncussão e é ace rtada
po r um ataque que causa 25 de dano de concussão. A
criatura também está dentro de uma aura má gica que

reduz to do o dano em 5. Os 25 de dano primeiro s ão
reduzidos em 5 e de po is re duzidos pe la metade , então a
criatura s o fre 10 de dano.
Múltiplas re sistê ncias e vulnerabilidade s que afetam o
mesmo tipo de dano contam ape nas co mo uma. Por

e exemplo, se uma criatura tem resistência a dano de fogo e

também tem resistência a todo dano não-mágico, o dano de fogo não-mágico será reduzido pela metade e não por três quartos.

CURA

A não se quer que resulte em morte, o dano não é permanente. Mesmo a morte é reversível através de

magias po de rosas. De scanso recupera pontos de vida de

uma criatura (como explica do no capítulo 8), e método s

mágicos, como a magia curar ferimentos

ou uma poção de cura

, po de m remova dano instantaneamente.

Quando uma criatura recebe qualquer tipo de cura, os

pontos de vida recuperados são adicionados aos pontos de

vida atuais. Os pontos de vida de uma criatura não podem

exceder o valor máximo da criatura, então qualquer ponto de vida recuperado que exceda o limite é perdido. Por exemplo, um druida cura 8 pontos de vida de um

patrulheiro. Se os pontos de vida atuais do patrulheiro forem 14 e seu máximo de pontos de vida for 20, ele recupera 6 pela cura do druida, não 8.

Uma criatura que morreu não pode recuperar pontos de vida até que uma magia como

reviver

tenha

restaurado sua vida.

CANDO A

0 PONTOS DE

V

I

DA

Quando você cai a 0 pontos de vida, ou você morre diretamente ou fica inconsciente, como é explicado nas seções seguintes.

MORTE

I

INSTANTÂNEA

Dano maciço pode matar instantaneamente. Quando um

dano reduz seus pontos de vida a 0 e ainda há dano sobrando, você morre e o restante do dano que sobrou for igual ou maior do que seu máximo de pontos de vida.

Por exemplo, uma clériga com um máximo de pontos de vida iguais a 12, está com 6 pontos de vida atuais. Se

e la so frer 18 de dano po r um ataque , ela é reduzida a 0

po nto s de vida, mas ainda so braram 12 de dano. Como o dano que re sto u equivale ao s e u máximo de ponto s de vida, a clériga morre.

C

AINDO

I

NCONSCIENTE

Se um dano re duzir s e us ponto s de vida a 0 e não mata-

lo, vo cê cai inconsciente (ve ja o apêndice A). Es sa inconsciência acaba quando vo cê re cupe ra quais quer po nto s de vida.

D

ESCREV ENDO OS

E

FEITOS D

E

D

A NO

Mestre s de sc revem a p erda
d e p o nto s de vida d e maneiras

difere ntes. Qua ndo se us po nto s de vida at uais e stão entre a

metade e o va lo r máximo , vo c ê tipic amente não mo stra

sinai s

de

ferimento . Q uando s eus po nto s d e vida c aem abaixo da

me tade,

vo c ê mo stra sinais d e de sgast e, c o mo co rte
s e

c o ntusões. Um

ataque q ue r eduz vo c ê a 0 po nto s de vida

ac er ta

-

o diretame nte,

deixa ndo um f er imento q ue sa ng ra, um

trauma o u simpl esme nte

o

deixan do

inc o nsc ien te.

T

ESTES DE

R

ESISTÊNCIA

C

ONTRA A

M

OR TE

Sempre que vo cê co meçar se u turno co m 0 po nto s de vida,
vo cê precis a realizar um te ste de re sistê ncia espe cial,
chamado de

tes te de res is tência contra a morte
, para
de te rminar se vo cê ras te ja para a mo rte ou se apegar à
vida. Diferente de outros teste s de re sistê ncia, esse te ste
não é vinculado a qualq ue r valor de habilidade. Você está
nas mãos do de stino, auxiliado ape nas po r magias e

caracterís ticas que melhoram suas chance s de s e r bem
sucedido em um teste de resistê ncia.

Vo cê jo ga um d20. Se tirar 10 ou mais, vo cê é bem
sucedido. Caso co ntrário, você fracassa. Um s ucesso ou

um fracasso não te m efe ito po r si só . Em um terceiro
sucesso , vo cê estabiliza (ve ja abaixo). Em se u te rceiro

fracasso , vo cê morre. Os s ucessos e fracasso s não
precis am se r conse cutivo s, vo cê de ve mante r ambos
anotado s até que vo cê te nha três de um mesmo tipo. O

número do s do is é zerado quando vo cê re cupe ra quaisquer
po nto s de vida ou quando s e estabiliza.

Rolando 1 ou 2 0

.
Quando vo cê faz um te ste de
resistê ncia contra a morte e obté m um 1 no d20, isso

conta como do is fracasso s. Se obte r um 20 no d20, você
recupe ra 1 ponto de vida.

Sofrendo Dano com 0 P ontos de V ida

.
Se vo cê
so frer qualquer dano enqua nto estive r com 0 po nto s de

vida, vo cê s o fre um fracasso no te ste de re sistê ncia contra

a morte. Se o dano fo r um acerto crítico, vo cê so fre do is
fracasso s. Se o dano fo r e quivalente ou e xcede r se u
máximo de po nto s de vida, vo cê morre instantaneamente .

E
STABILIZANDO UMA

C
R IATURA

A melhor maneira de s alvar uma criatura com 0 po nto s
de vida é curá-la. Se a cura e stive r indispo níve l, a

criatura po de pe lo meno s s e r e estabilizada para que não
morra po r fracasso s nos teste s de resistê ncia contra a
morte.

Vo cê po de usar sua ação para administrar primeiros
so coros para uma criatura inconsciente e te ntar

e estabilizá-la, o que e xige um te ste de Sabe do ria

(Me dicina) CD 10.

200

Uma criat ura
es tabilizada

não re aliza teste s de
resistê ncia contra a morte, mesmo se tive r 0 po ntos de
vida, mas pe rmane ce inconsciente . Se so frer qualquer
dano, a criat ura não estará mais estáve l e precis a fazer de
no vo um te ste de re sistê ncia contra a morte. Uma
criatura estáve l que não é curada, recupe ra 1 ponto de

vida de po is de 1d4 ho ras.

M
ONSTROS E
M
ORTE

A maio ria dos M e stre s de clara um monstro morto no

instante que ele cai a 0 ponto s de vida, em ve z de le cair

inconsciente e fazer testes de re sistê ncia contra a morte.
Vilõe s po de roso s o u pe rso nage ns do M e stre e spe ciais
são exceção s co muns. O M estre po de fazer com que eles

caiam inconsciente s e se guir as mesmas regras para
pe rso nage ns jo gado res.

N
OCAUT EANDO UM
C
RIATURA

Algumas ve ze s um atacante quer incapacitar um

adve rsário, em ve z de dar um go lpe fatal. Quando um
atacante re duz uma criatura a 0 po nto s de vida com um
ataque corpo-a-corpo, o atacante po de nocaute ar a
criatura. O atacante po de fazer e ssa e scolha no instante
que o dano é causado . A criatura cai inconsciente e está

e stáve l.
P
ONTO S DE
V
IDA
T
EMPORÁRIOS

Algumas magias e habilidade s espe ciais co nfe rem po nto s

de vida tempo rários para u ma criat ura. Po nto s de vida
te mpo rários não s ão po nto s de vida de ve rdade , e les s ão
um re fo ço co ntra dano, uma rese rva de po nto s de vida
que prote ge vo cê co ntra fe rimento s.
Quando vo cê te m po nto s de vida tempo rários e so fre
dano, os po nto s de vida tempo rários s ão pe rdidos
primeiro, e qualquer dano re stante é transfe rido para
se us po nto s de vida atuais. Po r e xe mplo, se vo cê possui 5
po nto s de vida tempo rários e s o fre 7 de dano, vo cê pe rde
o s po nto s de vida tempo rários e e ntão so fre 2 de dano.
Co mo os po ntos de vida tempo rários s ão se parado s do s
se us po nto s de vida de ve rdade , eles po de m excede r se u
valor máximo. Um pe rso nage m po de , portanto , estar co m
o s po nto s de vida completo s e receber po ntos de vida
te mpo rários.
Cura não re cupe ra po nto s de vida tempo rários, e e les
não po de m ser so mado s uns aos outros. Se vo cê te m
po ntos de vida tempo rários e re cebe mais, vo cê de cide se
manté m os que já tê m ou s e re cebe os novo s. Po r e xemplo,
se uma magia concede a vo cê 12 ponto s de vida
te mpo rários quando vo cê já te m 10, vo cê po de te r 12 ou
10, não 22.
Se vo cê te m 0 po nto s de vida, receber po nto s de vida
te mpo rários não re cupe ra sua consciênc ia ou o e estabiliza.
Vo cê ainda pode s o frer dano , direcionando o dano s o frido
aos po nto s de vida tempo rários, mas ape nas uma cura

verdadeira pode salvar vo cê. A não ser que uma característica que garanta pontos de vida temporários tenha uma duração, eles duram até acabarem ou até vo cê terminar um descanso longo.

C
OMBATE

M
ONTADO

Um cavaleiro em carga pelo campo na batalha, montado em seu cavalo de guerra, uma maga conjura

magias das costas de um grifo ou um clérigo no alto no céu sob um pé gaso, todos eles desfrutam dos benefícios do deslocamento e mobilidade que essas montarias podem fornecer.

Uma criatura que aceita ser montada e que for até uma categoria de tamanho maior que a do peão nage m, com anatomia apropriada, pode sobreviver como montaria

usando as seguintes regras.

M
ONTANDO E
D
ESMONTANDO

Uma vez durante seu movimento, vo cê pode montar ou desmontar uma criatura que estiver a até 1,5 metro de

vo cê. Fazer isso custa metade do seu deslocamento. Por

exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, vo cê precisa gastar 4,5 metros do seu deslocamento para montar um cavalo. Portanto, vo cê não pode montá-lo se não possuir 4,5 metros sobrando do seu deslocamento ou se seu deslocamento for 0.

Se um efeito mover sua montaria contra sua vontade enquanto vo cê estiver sob ela, vo cê precisa realizar um teste de resistência de Destreza ou cairá da montaria, ficando derrubado no chão a 1,5 metro de lá. Se vo cê for derrubado enquanto estiver montado, vo cê precisa fazer o mesmo teste de resistência.

Se sua montaria for derrubada, vo cê pode usar sua reação para desmontá-la enquanto ela cai e permanecer de pé. Caso contrário, vo cê a desmonta e fica caído no chão a 1,5 metro da montaria.

C
ONTROLANDO U M
M
ONTARIA

Enquanto vo cê estiver montado, vo cê tem duas opções. Vo cê pode tanto controlar a montaria ou permitir que ela aja de forma independente. Criaturas inteligentes, como dragões, age m de forma independente.

Vo cê pode controlar uma montaria apenas se ela foi treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domesticados, mulas e criaturas semelhantes no malmequês têm esse treinamento. A iniciativa de uma montaria controlada muda para se igualar a do cavaleiro que a está montando. Ela se move na direção que o cavaleiro comandar e ela pode realizar apenas três ações: Disparada, Desengajar e Esquivar. Uma montaria

controlada por ele e move-se e age inclusive no mesmo turno em que foi montada.

Uma montaria independente mantém sua posição na ordem da iniciativa. Ter um cavaleiro não restringe as ações que a montaria pode realizar e ela move-se e age como de seu jar. Ela pode fugir do combate, correr para atacar e de vo rar adversários gravemente feridos ou agir contra a vontade do cavaleiro.

Em qualquer um dos casos, se a montaria proibir um

ataque de oportunidade enquanto o personagem estiver sobre ela, o atacante pode escolher vo cê ou a montaria como alvo.

C

OMBATE

S

UBMER S O

Quando aventureiros perseguem um sahuagin de volta a

seu lar sob as águas, lutam contra tubarões em um antigo naufrágio ou se encontram em uma sala de masmorra inundada, eles precisam lutar em um ambiente de safadão. Sob a água as segundas regras se aplicam.

Quando realizar um

ataque corpo-a-corpo

com

arma, uma criatura que não possui deslocamento de

natação (seja natural ou garantido por magia) tem

desvantagem nas jogadas de ataque, a não ser que a arma

seja uma adaga, azagaia, espada curta, lança ou tridente.

Um

ataque à distância

com arma automática

tem o alvo que esteja além da distância normal da arma.

Mesmo contra um alvo dentro da distância normal, as

jogadas de ataque têm desvantagem, a não ser que a

arma seja uma besta, rede ou uma arma que possa ser

arremessada, como a azagaia (incluindo uma lança,

tridente ou dardo).

Criaturas ou objetos completamente imersos na água

possuem resistência ao dano de fogo.

201

P

ARTE

3

202

203

C

APÍ TULO

10

:

C

ONJU RANDO

M

AGI AS

MAGIA PERMEIA O MUNDO DE

D&D,

NA MAIORIA

das vezes aparecendo na forma de uma magia

conjurada. Esse capítulo provê regras para a

conjuração

de

magias. Diferentes classes de

peço nage nos têm modos distintos de aprender e

preparar suas magias, e monstros as utilizam

de maneira única. Independentemente de sua origem, as

magias seguem as seguintes regras abaixo.

O Q

UE

É

UM

M

AGIA

Uma magia é um efeito mágico discreto, uma formação

simples de energias mágicas que preenche o multiverso

e é algo específico, uma expressão limitada. Conjurando

uma magia, o peço nage mantém o cuidado samente

veramente invisíveis da magia bruta que preenche o

mundo, moldando-as em um padrão particular, direcionando-

as em uma vibração específica e, então, as liberando para

desencadear o efeito de seu jado

em

muitos casos, tudo é m

uma questão de segundias.

Magias podem ser ferrentes, venâteis, armas ou

proteções. Elas podem causar dano ou desfazê-lo, impor

ou remover condições (confira o apêndice A), drenar

energia vital ou reestaurar a vida onde há a morte.

Incontáveis magias foram criadas através do curso da

história do multiverso e muitas delas caíram em

esquecimento. Algumas ainda resistem em livros de

magias bem velhos, em antigas ruínas ou presas na

mente de seus mortos. Ou elas podem ser reinventadas

algum dia por um peço nage que tenha acumulado

potência suficiente para tanto.

N

ÍVEL DA

M

AGIA

Cada magia possui um nível que vai de 0 ao 9. O nível da

magia é um indicador do quanto a magia é poderosa,

como a moda (mas ainda impressionante)

míssis

mágicos

de 1º nível ou a incrível paratempo de 9º nível.

Truques

simples, mas poderosas magias que o

peço nage pode conjurar quase que de forma mecânica

são de nível 0. Quanto mais alto for o nível da magia,

mais alto precisa ser o nível de quem vai conjurá-

la.

Nível de magia e nível do personagem não correspondem diretamente. Normalmente um

personagem de nível 17, e não no 9º, para

podermos fazer uso de uma magia de 9º nível.

M
AGIAS
CONHECIDAS E
PREPARADAS

Antes de podermos fazer uso de uma magia, quem for

conjurador
deve tê-la firmemente fixada em sua mente ou
deve ter acesso à magia através de um item mágico.

Membros de algumas classes têm uma lista limitada de

magias que eles podem manter sempre em sua mente.

O mesmo vale para muitos monstros que usam magia. Em outros casos, como clérigos e magos, é preciso passar por um processo de preparação das magias. Esse processo

varia para diferentes classes, como de talhador em sua

descrição.
CONJURANDO
M
A
RMA DURA

Devido ao foco mental e aos gestos precisos para conjurar

uma

magia, você deve ser proficiente com a armadura que estiver

vestindo para poder
conjurar.

Alas. Do contrário, você está

desatento
demais e fisicamente impedido pela armadura para

conjurar
uma
magia.

Em todos os casos, o número de magias que alguém pode ter fixadas em sua mente em qualquer determinado momento, depende do nível do personagem.

E
SPAÇOS DE
M
AGIA

Inde pe nde nte mente de quantas magias algué m conhe ça

o u prepare , ele ou ela pode ape nas conjurar um número

limitado de magias antes de de scansar. Manipulando a trama mágica e canalizand o s ua ene rgia e m uma simples magia é fisicamente e mentalme nte cansativo , e magias

de níve is supe riores s ão ainda mais. As sim, cada de scrição das classes conjurado ras (e xceto a do bruxo) inclui uma tabela mostrando quantas magias de cada

níve l o pe rso nage m po de usar, de acordo co m o níve l do pe rso nage m. Por e xe mplo, Umara, uma maga de 3º ní ve l, te m espaço para 4 magias de 1º níve l e e spaço para duas

magias de 2º níve l.

Quando um pe rso nage m conjura uma magia, e le ou e la gasta um do s espaço s da magia daque le níve l ou

supe rior, e fe tivamente "pree nche ndo " o espaço co m a magia. Vo cê po de pe nsar no espaço de uma magia como uma de pressão ou buraco de vo lume diferenciado

pe queno para magias de 1º níve l, grande para magias de níve is supe riores. Uma magia de 1º níve l pre e nche um e spaço de qualquer tamanho , já uma magia 9º níve l,

pree nche apenas o espaço de uma magia de 9º níve l.

Então quando Umara conjura

mísseis mágicos

, co mo uma

magia de 1º ní ve l, ela gasta um do s quatro espaço s de

magia do 1º ní ve l e fica com três espaço s re stantes.

Te rminar um de scanso longo re staura qualquer e spaço de magia gas to (ve ja o capítulo 8 para regras so bre

de scanso).

Alguns pe rso nage ns e monstros po ssue m habilidade s e spe ciais que pe rmite m que eles co njurem ma gias se m

usar espaços de magia. Po r e xe mplo, um monge que s iga o Caminho do s Quatro Elemento s, um bruxo que escolha de te rminadas invo cação s místicas, um s e nho r das profunde zas do s No ve Infe rno s, to do s po de m co njurar magias de ssa forma.

C

ONJUR ANDO UMA

M

AGIA EM UM

N

ÍVEL

S

UPERIOR

Quando

se

conjura uma ma gia usando o espaço de mag ia

de níve l supe rior ao níve l original de la, a magia assume

um níve l supe rior ao s e r conjurada. P o r e xe mplo, Uma ra

conjura

mísseis mágicos

usando um dos seus espaços de magia do 2º nível, logo aquele mísseis mágicos é considerado uma magia de 2º nível. Efetivamente a magia

se expande para preencher o espaço do nível superior em que foi conjurada.

Algumas magias, como mísseis mágicos

e curar ferimentos, têm efeito mais poderoso quando conjuradas em um nível superior, tal como de talhado na descrição da magia.

T
RUQUES

Um truque é uma magia que pode ser conjurada sem limite, sem precisar usar o espaço de uma magia e sem precisar ser preparada. A prática repetida fixa a magia na mente de quem pode conjurá-lo e infundiu a magia

necessária para produzir seu efeito repetidas vezes.

O nível de magia de um truque é 0.

R
ITUAIS

Certas magias têm uma marcação especial: ritual. A magia pode ser conjurada seguindo as regras normais para ser conjurada ou ela pode ser conjurada como um

204 ritual. A versão em ritual da magia demanda 10 minutos a mais do que o normal para ser conjurada. O ritual não gasa o espaço de uma magia, logo ele não pode ser conjurado como uma magia de nível superior. Para conjurar a magia como um ritual é preciso ter uma característica que forneça habilidade para tal. O clérigo e o druida, por exemplo, possuem tal característica. O conjurado também deve ter a magia preparada ou tê-la na sua lista de magias conhecidas, a menos que a característica para o uso do ritual do personagem especifique o contrário, tal como acontece com o mago.

C
ONJURANDO UMA
M
AGIA

Quando um personagem conjura qualquer magia, as mesmas regras básicas são seguidas, independentemente da classe do personagem ou dos efeitos da magia. Cada descrição no capítulo 11 começa com um bloco de informação, incluindo o nome da magia, nível, e escola de

magia, alcance, componente e duração. O restante do

contúdo descreve os efeitos da magia.

T
EMPO DE

C ONJURAÇÃO

Muitas magias re querem uma simples ação para se rem

conjuradas , mas algumas magias re querem açõe s bônus,
uma reação, ou muito mais te mpo para se r conjurada.

A
ÇÃO

B
ÔNUS

Uma magia conjurada com uma ação bônus é
e spe cialme nte ve loz. Você de ve usar uma ação bônus no

se u turno para conjurar a magia, presumindo que já não
te nha feito uso da ação bônus nesse turno . Vo cê não pode
conjurar o utra magia d urante o mesmo turno , e xceto se

fo r um truque que te nha te mpo de conjuração de 1 ação .

R
EAÇÕES

Algumas magias po de m ser conjuradas co mo uma reação.
Essas magias levam uma fração de s e gundo para virem à
to na e s ão co njuradas em respo sta a algum e ve nto . Se
uma magia pode s e r conjurada como uma reação, a
de scrição da magia diz exatamente quando vo cê po de
fazer is to .

T
EM POS DE

C
ON JURAÇÃO

M
AI OR ES

Ce rtas magias (incluin do magias conjuradas co mo rituais)

requerem mais te mpo para se r conjuradas : minuto s ou
mesmo horas. Quando vo cê conjura uma ma gia com um
te mpo para conjurar magia maio r que uma ação s imples

o u uma reação, vo cê de ve gas tar s ua ação a cada turno
que estive r conjurando a magia e precisa mante r a
concentração enquanto o faz (ve ja

Se a sua concentração fo r quebrada, a ma gia falha, ma s
vo cê não gas ta o espaço da magia. Se vo cê te ntar conjura
r
a magia de novo , de ve fazer do início.

A
LC ANCE

O alvo de uma magia de ve e star de ntro do alcance
da

magia. Para u ma magia como
mísseis mágicos
, o alvo
é
uma criat ura. Para uma magia como
bola de fo go
, o
alvo é
um po nto no espaço onde a bola de fo go explode .

A maioria das magias tem seu alcance descrito em metros. Algumas magias podem ser miradas e muitas apenas uma criatura (incluindo você) que você tem que. Outras magias, como o escudo arcano, afetam você apenas. Essas magias têm na descrição de alcance "para si mesmas".

Magias que criam cones ou linhas de efeito originárias a partir de você têm como alcance "para si mesmas", indicando que o ponto de origem deve ser você mesmo (veja "Áreas de Efeito" logo abaixo neste capítulo).

205

Uma vez que a magia é conjurada, os efeitos não são limitados pelo seu alcance, a menos que a descrição da magia diga o contrário.

C COMPONENTES

Os componentes de uma magia são requisitos físicos que você deve possuir para conjurar a magia. Cada descrição

de magia indica se seu componente é verbal (V), somático (S) ou material (M). Se você não dispor de um ou mais dos componentes da magia, você fica incapaz de conjurá-la.

V VERBAL (V)

A maioria das magias exige a entoação de palavras

místicas. As palavras em si não são a fonte do poder da magia, e mesmo disso, a combinação particular de sons, com o específico timbre e entoação, põe o filamento da

magia em ação. Então, um personagem que está amordaçado ou em uma área de silêncio, como uma criatura pela magia

silêncio, não pode conjurar uma magia com o componente verbal.

S SOMÁTICO (S)

Geostos para conjurar magias podem incluir uma fonte gestual ou um intricado conjunto de gestos. Se uma magia requer um componente somático, é necessário ter

livre ao menos uma das mãos para executar esses gestos.

M MATERIAL (M)

Conjurar algumas magias requer objetos particulares, especificados em parênteses na área de componentes. Um personagem pode usar uma bolsa de componentes ou

um
foco de conjuração
(de escritos no capítulo 5) no
lugar do s co mpo ne nte s específicos para uma magia. Mas

se um custo é indicado para um compo ne nte , um

pe rso nage m de ve te r e sse compo ne nte espe cíco antes de
po de r conjurar a magia.

Se uma magia discrimina que um co mpo ne nte
material é co nsumido po r e la, o pe rso nage m de ve estar

provido de sse co mpo ne nte cada ve z que fizer uso da
magia.

Um co njurado r precis a te r uma das mãos livres para
te r ace sso aos co mpone nte s, mas po de s e r a mesma mão
que s e utiliza para e xe cutar os co mpo ne nte s ge stuais.

D
URAÇÃO

A duração da magia é a ext e nsão de te mpo que uma

magia persiste . Uma duração po de s e r e xpressa e m
rodadas , minuto s, horas ou mesmo em ano s. Algumas
magias espe cificam que s e us efe itos duram até a magia

se r dissipada ou de struída.

I
NSTANTÂNEA

Muitas magias s ão instantâneas . A magia causa da no ,
cura, cria ou alt e ra uma criatura ou um obje to de um

modo que não pode s e r dissipada, porque a magia e xiste
so mente po r um instante.

C
ONCENTRAÇÃO

Algumas magias re querem que vo cê s e mante nha
concentrado co m a finalida de de mantê-la ativa. Se você

pe rde r a co ncentração , a magia se encerra.

Se uma magia precis a se r mantida com concentração ,
e sse de talhe aparece na de scrição da própria magia em

própria magia quanto
te mpo vo cê po de mante r sua concentração nela. Vo cê po de
e ncerrar a concentração e m qualque r mo mento (ne nhuma

ação é exigida).

A
S

E
SCOLA S DE
M
A GIA

Ac ademias de gr upo s mágic o s s e dividem em o ito c atego rias,

c hama das de esc o las de mag ia. E studio so

s
, par tic ularme nte

mago s, aplic am essas c ate go rias para as magias, ac red itando

que
todas as mágicas funcionam esseencialmente do mesmo

modo,
sejam obtidas por rigoroso estudo ou utilizado por

uma
divindade.

As escolas de magia ajudam a desenvolver as magias. Elas não
têm regras próprias, embora algumas regras se refiram às
escolas.

Magias de
Abjuração

são projetadas em sua natureza,
embora

algumas
tenham grande uso agressivo. Elas criam
barreiras

mágicas, negam efeitos nocivos, ferem invasores ou
banem

criaturas para outros planos de existência.

Magias de
Adivinhação

revelam informações, na forma

de
segredos há muito esquecidos, vislumbres do futuro,
ou, a

localização
de coisas escondidas, a verdade por trás das

ilusões ou a visão de
distantes lugares ou pessoas.

Magias de
Conjuração

envolvem a transição de

objetos ou
criaturas de um local para outro. Algumas magias

invocam
criaturas ou objetos ao
lado do conjurado, enquanto

outras
permitem ao conjurado se
teletransportar

para outro lugar.

Algumas conjurações criam objetos ou efeitos a partir do

nada.

Magias de
Encantamento

afetam a mente de outros,

influenciando o conteúdo seu comportamento.
Tais

magias
podem fazer o inimigo ver você como amigo, forçar

criaturas a
tomar um rumo de acordo ou mesmo controlar outra

pessoa como
um marionete.

Magias de
Vocações

manipulam as energias mágicas

para
produzir um efeito desejado. Algumas evocam explosões

de raios e
fogo, outras canalizam energia positiva para curar

ferimentos.

Magias de
Ilusão

enganam os sentidos ou a mente de

outros.
Elas fazem com que as pessoas vejam coisas que não

estão ali,
como também não no tarcoisas que estão ali, e scutar

sons
fanta
smagórico ou lembrar de coisas que nunca a

acoteceram.
Algumas ilusões criam imagens

fantasmagóricas que qualquer
criatura pode ver, mas as mais

traçoeiras ilusões plasmam uma
imagem diretamente na

mente da criatura.

Magias de
Necromancia

podem manipular
a energia

da vida e
da morte. Tais magias podem garantir uma reserva

extra de força
de vida, drenar a energia vital de outra criatura,

criar um morto

-

vivo ou mesmo trazer um morto de volta à

vida.

Criar mortos

-

vivos através do uso de magias necromânticas

c

o mo

animar

mortos

, não é um bom ato e apenas alguém

maligno faz uso de tais magias com frequência.

Magias de

Transmutação

mudar a propriedade de

uma

criatura, objeto ou ambiente. Elas podem tornar um

inimigo em

uma criatura inofensiva, reforçar a força de

um

aliado, fazer um

objeto se mover ao comando do conjurador

ou melhorar a

capacidade nata de uma criatura, para

que ela se

recuperar e rapidamente da injúria.

Atividades normais, como mover e atacar, não
interferem na concentração. Os seguintes fatos podem
quebrar a concentração:

Conjurar outra magia que exige concentração.

Você perde a concentração se conjurar outra magia
que exige concentração. Você não pode se concentrar
em duas magias de uma só vez.

Sofrer dano.

Sempre que você sofrer dano enquanto

estiver se concentrando em uma magia, você deve

fazer um teste de resistência de Constituição para

manter sua concentração. A CD é igual a 10 ou metade

do dano recebido, o que for maior. Se você sofrer o

dano de múltiplas origens, como uma flecha e um

soquete de dragão, você deve fazer um teste de

resistência para cada origem do dano.

Ficar incapacitado ou morto.

Vo você pode a

concentração da magia se ficar incapacitado ou se
morrer.

206

O Mestre também pode decidir que algum feitiço não tenha
ambiental, como o impacto de uma onda sobre você
e enquanto está em um navio enfrentando uma
tempestade, de mande um sucesso em um teste de
resistência de Constituição com CD 10, para poder

manter a concentração na magia.

A

LVOS

Uma magia típica requer que você escolha um ou mais

alvos para se referenciados por ela. A descrição da magia
informa a você se ela tem como alvo criaturas, objetos ou
um ponto de origem para uma área de efeito (descrita

abaixo).

A menos que uma magia tenha efeito receptivo

I,

uma

criatura pode não saber se foi alvo de uma magia. Um
efeito, como luzes crepitantes é bem óbvio, mas um efeito
mais sutil, como uma tentativa de ler os pensamentos de
uma criatura, normalmente passa despercebido, a menos

que a magia diga o contrário.

U

M

C

AMINHO

L

LIVRE ATÉ O

A

LVO

Para mirar em um alvo, você deve ter o caminho livre,
logo não pode estar por trás de uma cobertura total.
Se você de finir uma área de efeito a partir de um
ponto que não possa ver e que seja uma obscuração, como

uma parede, entre você e o alvo, o ponto de origem tem
início no ponto mais próximo da obscuração.

M

IRANDO EM

S

I

M

ESMO

Se uma magia tem como alvo uma criatura à sua escolha,
você pode escolher a si próprio, a menos que a criatura
precise ser hostil a você ou se especificado que a criatura

seja outra que não você. Se você estiver na área de efeito
de uma magia conjurada por você mesmo, você pode ter a
si próprio como alvo.

À

REAS D

E

E

FEITO

Magias como
mãos flamejantes

e
cone de frio
cobre em uma
área, permitindo afetar múltiplas criaturas de uma
só
vez.
A descrição da magia especifica sua área de efeito,
a
qual tem no máximo uma das cinco formas: cone, cubo,

cilindro, esfera ou linha. Todo da área de efeito tem
um
ponto de origem
, uma localização de onde a magia
irrompe. As regras para cada forma especificam como
voçê posiciona seu ponto de origem. No máximo, um
ponto de origem é um ponto no espaço, mas algumas
magias têm uma área cujo ponto de origem é uma

criatura ou objeto.
O efeito da magia se expande em linhas retas a partir
do ponto de origem. Se nenhuma linha reta desbloqueada

estende-se a partir do ponto de origem até uma
localização dentro da área de efeito, essa localização não
está incluída na área da magia. Para bloquear um
a
dessas linhas imaginárias, uma obstrução deve fornecer
cobertura total, como explicado no capítulo 9.

C

CILINDRO

O ponto de origem de um cilindro é o centro de um círculo
de um raio em particular, como dito na descrição da
magia. O círculo deve estar ou no chão ou na altura do
efeito da magia. A extensão de um cilindro se expande em
linhas retas do ponto de origem até o perímetro do círculo,

formando a base do cilindro. O efeito da magia, então, se
conjuga da base ou do topo, até uma distância
equivalente à altura do cilindro.

O ponto de origem do cilindro está incluído em sua área
de efeito.

C

CONO

E

Um cone se estende em uma direção escolhida por voçê
a

a partir do ponto de origem. A largura do cone em

determinado ponto de seu comprimento é igual à
distância desse ponto àquele de origem.

O ponto de origem do cone não está incluído na área de
efeito do mesmo, a menos que voçê decida o contrário.

C

CUBO

Voçê escolhe o ponto de origem do cubo em qualquer lugar

na face do efeito cúbico. O tamanho do cubo é expresso

pe lo comprimento de cada lado .

O ponto de origem do cubo não está incluso em sua área de efeito , a menos que você decida o contrário.

E

ESFERA

Você seleciona o ponto de origem de uma esfera, e ela se

expande a partir desse ponto . O tamanho da esfera é

expresso pelo raio em metros que se estende a partir do ponto de origem.

207

O ponto de origem da esfera está incluso em sua área de efeito .

L

LINHA

Uma linha se estende de seu ponto de origem em um caminho reto até seu comprimento e cobre uma área de finida pela sua largura.

O ponto de origem da linha não está incluso em sua área de efeito , a menos que você decida o contrário.

T

TESTES DE

R

RESISTÊNCIA

Muitas magias especificam que o alvo pode fazer um teste

de resistência para evitar alguns ou todos os

efeitos

de lá.

A magia especifica a habilidade que o alvo deve usar para se salvar e o que acontece se obtiver sucesso ou falha.

A CD para resistir às magias é igual a $8 + os$ e u modificador de habilidade para conjurar magias + seu

bônus de proficiência + quaisquer modificadores especiais.

J

JOGADAS

E

A

TAQUIL

Algumas magias exigem que você faça uma jogada de

ataque para determinar se o efeito mágico acertou o alvo destinado . Os e u bônus de ataque com um ataque mágico é igual ao seu modificador de habilidade para conjurar

r

magias + seu bônus de proficiência.

A maioria das magias exige jogadas de ataque que envolvem ataques à distância. É necessário lembrar que

você possui desvantagem nas jogadas de ataque à distância se estiver a até 1,5 metro de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada (veja

o capítulo 9).

C

COMBINANDO

E

FEITOS

M ÁGICOS

Os efeitos de diferentes magias se somam enquanto as
durações de essas magias acontecem ao mesmo tempo. Os
efeitos de magias iguais conjuradas múltiplas vezes, no
entanto, não se somam. Ao invés disso, o efeito mais

potente

como o bônus mais elevado

de essas magias

se

aplica enquanto suas durações permanecerem

sobretudo.

Por exemplo, se dois clérigos conjura

em

bênção

no

mesmo alvo, o primeiro nagem ganha o benefício de apenas

um. Ele ou ela não irá jogar dois dados de bônus.

A

T

RAMA

DE

M

A

GIA

Os mundos nos multiversos de D & D são lugares mágicos.

Toda

existência é impregnada com poder mágico e energia em

potencialmente por usar a natureza básica de cada pedra,

riachos, criatura

vivente e mesmo no próprio ar. Magia bruta é o produto de

criação, a silenciosa e desolada vontade da existência,

permeando cada pedaço de matéria e presente em cada

manifestação de energia.

Mortais não podem moldar diretamente a magia bruta. Ao

invés disso, eles fazem uso da trama de magia, um tipo de

conexão entre

conjuradores

e a substância da magia

bruta.

Nos

Reinos Esquecidos

chamam

-

na d e a T rama e

rec o nhec em sua
essê nc ia c o mo a deusa Mystra, mas são

vário s o s mo do s de
no meá

-

la e de
vi sualiz ar e ssa c o n exão .

Inde pen den te do no me,
sem a T rama, magia bruta es tá

tr anc a fiada e inac e ssível. M esmo o
mais po dero so arqu imago

não po de ac end er um c an delab ro c o m
magia em uma á rea

o nd e a T rama fo ra despe daç ada. Mas c ercado
pela T rama,

os

c o njurado
res

po d em mo ldar raio s para e xplo di r

so bre in imigo s, trans po rtar

-

se c e ntena s de quilô metro s em

um
pisc ar de o l ho s o u mesmo revert er o efeito da mo rte.

T o da ma gia depe nde da T rama, embo ra difere ntes t ipo s d e

magia a ac essam de va ria das ma neiras. As magia s d
o s mago s,

bruxo s, fei tic eiro s e bardo s são c o mumente c hama das de

mag ia
s

ar cana
s
. E ssas magias dep en dem da c o mpreensão
■t

ap ren dida o u
intuit iva
■t

so br e o s
trabal ho s da T rama.
O s c
o njurado res

a c o lhem
diretame nte do s veio s da T rama

para poder criar o efeito
desejado. O clérigo místico, bem

como o trapaceiro arcano,
também usam magia arcaica. As

magias de clérigos, druidas,
paladinos e patrulheiros são

chamadas de
magias divinas

■t

deuses, a força divina da

natureza ou o faro pesado do
juramento de um paladino.
O.

Sempre que um efeito mágico é criado, os fios da Trama se
entrelaçam, retrocedem e dobras para fazer o efeito possível.

Quando um personagem usa magias de ardiverção, como
detectar magia

ou
identificação
, ele vislumbra a Trama. Uma

magia como
dissipar magia

suaviza a Trama. Magias como

campeão
animagia

realinham a Trama para que a magia flua ao

redor do
campo, ao invés de atravessar

a área afetada pela

magia. E nos
lugares onde a Trama está danificada ou

despedaçada, a magia
funciona de modo imprevisível

■t

o
u

não funciona.

C
APÍ TULO
11
:

M
AGI AS
STE CAPÍ TULO DESCREVE AS MAGIAS MAIS COMUNS
no s mundo s de D
UNGEONS
& D
RAGONS

.
Ele
começa com a lista de magias de to das as
classe s co njurado ras.

A
es cola de magia

a
qual a magia pe rtence é de te rminada
e ntre parê nte ses após se u nome. Se uma magia p ude r se r

conjurada como um
ritual
, o de scritor ritual t ambém
apare cerá de ntro do s parê nte ses. Lo go de pois, virão todas

as de scrição s das magias em ordem alfabética dos nomes

das magias.

M
AGIAS DE
B
ARDO

T
RUQUES

(N
ÍVEL
0)

Amizad e (encantamento)
Ataque Certeiro (adivin hação)
Consertar (transmutação)
Globos de Lu z (evocação)
Ilu são Menor (ilusão)
Luz (evocação)
M ãos M ágicas (conjuração)
M ensagem (transmutação)
Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Zombaria Viciosa (encantamento)

1º N
ÍV EL
Amizad e animal (encantamento)

Compreender Idiomas (adivin hação, ritual)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivin hação, ritual)
Disfarçar-
se
(ilusão)
E nfeitiçar Pessoa (encantamento)
E scrita Ilu só ria (ilusão, ritual)

Falar com Animais (adivin hação, ritual)
Fogo das Fadas (evocação)
Heroísmo (encantamento)
Identificação (adivinhação, ritual)
Imagem Silenciosa (ilusão)
Onda Trovejante (evocação)
Queda Suav e (transmutação)
Palavra Curativa (evocação)
Passos Longos (transmutação)
Perdição (encantamento)
Riso Histérico de Tasha (encantamento)
Servo Invisível (conjuração, ritual)
Sono (encantamento)
Sussurros Dissonantes (encantamento)
2° N
ÍV EL
Acalmar Emoções (encantamento)

Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arrombar (transmutação)
Boca E ncantada (ilusão, ritual)
Cativar (encantamento)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Coroa da Loucura (encantamento)
E squentar M etal (transmutação)
Despedaçar (evocação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Detectar Pensamentos (adivin hação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Localizar Animais ou Plantas
(adivin hação, ritual)
Localizar Objeto (adivin hação)
M ensageiro Animal (encantamento, ritual)
Nu vem de Adagas (conjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Silêncio (ilusão, ritual)
Sugestão (encantamento)
Ver o Invisível (adivinhação)
Zona da Verdade (encantamento)

3° N
ÍV EL
Ampliar Plantas (transmutação)
Clarivid ência (adivin hação)
Dificultar Detecção (abjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
E nviar M ensagem (evocação)
Falar com os M ortos (necromancia)
Falar com Plantas (transmutação)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Glifo de Vigilânc
ia
(abjuração)
Idiomas (adivinhação)

Imagem M aior (ilusão)
M edo (ilusão)
Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Pequena Cabana de Leomund
(evocação, ritual)
Ro gar Maldição (necromancia)
4° N
ÍV EL

Confusão (encantamento)
Compulsão (encantamento)
Movimentação Livre (abjuração)
Invisibilidade Maior (ilusão)
Localizar Criatura (adivinhação)
Metamorfose (transmutação)
Porta Dimensional (conjuração)
Terreno Alucinógeno (ilusão)
5° N
ÍV EL
Âncora Planar (abjuração)
Animar Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Curar Ferimentos em Massa (evocação)

Despertar (transmutação)
Despistar (ilusão)
Dominar Pessoa (encantamento)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Missão (encantamento)
Modificar Memória (encantamento)
Restauração Maior (abjuração)
Reviver os Mortos (necromancia)
Similaridade (ilusão)
Sonho (ilusão)
Vidência (adivinhação)
6° N
ÍV EL
Ataque Visual (necromancia)

Dança Irresistível de Otto (encantamento)
Encontrar o Caminho (adivinhação)
Ilusão Programada (ilusão)
Proteger Fortaleza (abjuração)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)
7° N
ÍV EL
Espada de Mordenkainen (evocação)

Forma Etérea (transmutação)
Miragem (ilusão)
Mansão Magnífica de Mordenkainen

(conjuração)
Prisão de Energia (evocação)
Projetar Imagem (ilusão)
Regeneração (transmutação)
Ressurreição (necromancia)
Símbolo (abjuração)
Teletransporte (conjuração)

8° N
ÍV EL
Dominar Monstro (encantamento)
Enfraquecer Intelecto (encantamento)
Limpar a Mente (abjuração)
Loquacidade (transmutação)
Palavra de Poder Atordoar
(encantamento)
9° N
ÍV EL
Palavra de Poder Curar (evocação)

Palavra de Poder Matar (encantamento)
Metamorfose Verdadeira (transmutação)
Sexto Sentido (adivinhação)

210
M
AGIAS DE
B
RUXO

T
RUQUES
(N
ÍVEL
0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Ilusões Menores (ilusão)

Mãos Mágicas (conjuração)

Prestidigitação (transmutação)

Proteção contra Lâminas (abjuração)

Rajada de Veneno (conjuração)
Rajada Mística (evocação)
Toque Arrepiante (necromancia)
1º N
ÍVEL
Armadura de Agathys (abjuração)

Brasos de Hadar (conjuração)
Bruxaria (encantamento)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)

Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escrita Ilusória (ilusão, ritual)
Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Raio de Bruxa (evocação)
Reco Acelerado (transmutação)
Repreensão Infernal (evocação)

Servo Invisível (conjuração, ritual)
2º N
ÍVEL
Cativar (encantamento)
Coroa da Loucura (encantamento)
Despedaçar (evocação)

Escuridão (evocação)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Invisibilidade (ilusão)

Nuvem de Adagas (conjuração)
Passo Nebuloso (conjuração)
Patas de Aranha (transmutação)

Raio do Enfraquecimento (necromancia)

Reflexos (ilusão)

Sugestão (encantamento)
3° N
ÍV EL
Círculo Mágico (abjuração)

Contramágica (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Fome de Hadar (conjuração)

Forma Gasosa (transmutação)
Idiomas (adivinhação)
Imagem Maior (ilusão)

Remover Maldição (abjuração)
Medo (ilusão)
Padrão Hipnótico (ilusão)

Toque Vampírico (necromancia)
Voo (transmutação)

4° N
ÍV EL
Banimento (abjuração)
Porta Dimensional (conjuração)

Malogro (necromancia)
Terreno Alucinógeno (ilusão)

5° N
ÍV EL
Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Sonho (ilusão)
Vidência
(adivinhação)

6° N
ÍV EL
Ataque Visual (necromancia)
Círculo da Morte (necromancia)

Conjurar Fada (conjuração)
Criar Mortos-Vivos (necromancia)
Carne para Pedra (transmutação)

Portal Arcano (conjuração)

Sugestão em Massa (encantamento)

Visão da Verdade (adivinhação)
7° N
ÍV EL
Dedo da Morte (necromancia)
Forma Etérea (transmutação)
Prisão de Energia (evocação)

Viagem Planar (conjuração)
8° N
ÍV EL
Dominar Monstro (encantamento)

Enfraquecer o Intelecto (encantamento)

Loquacidade (transmutação)

Palavra de Poder Atordoar
(encantamento)

Semipla

no

(conjuração)

9° N

ÍV EL

Aprisionamento (abjuração)

M etamorfose Verdadeira (transmutação)

Palavra de Poder Matar (encantamento)

Projeção Astral (necromancia)

Sexto Sentido (adivinhação)

M

AGIAS DE

C

LÉRIGO

T

RUQUES

(N

ÍVEL

0)

Chama Sagrada (evocação)

Consertar (transmutação)

E estabilizar (necromancia)

Luz (evocação)

Orientação (adivinhação)

Resistência (abjuração)

Taumaturgia (transmutação)

1° N

ÍV EL

Bênção (encantamento)

Comando (encantamento)

Criar o u Destruir Água (transmutação)

Curar Ferimentos (evocação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Detectar o Bem e Mal (adivinhação)

Detectar Veneno e Doença

(adivinhação, ritual)

E scudo da Fé (abjuração)

Infringir Ferimentos (necromancia)

Palavra Curativa (evocação)

Perdição (encantamento)

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

Raio Guiador (evocação)

Santuário (abjuração)

2° N

ÍV EL

Acalmar Emoções (encantamento)

Ajuda (abjuração)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arma E spiritual (evocação)

Augúrio (adivin hação, ritual)

Cegueira/Surdez (necromancia)

Chama Continua (evocação)

E ncontrar Armadilhas (adivinhação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Localizar Objeto (adivin hação)
Oração Curativa (evocação)
Proteção contra Veneno (abjuração)

Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)

Restauração Menor (abjuração)
Silêncio (ilusão, ritua
l)

Vínculo Protetor (abjuração)
Zona da Verdade (encantamento)
3° N

ÍV EL
Andar na Água (transmutação, ritual)
Animar mortos (necromancia)
Círculo M ágico (abjuração)

Clarivid ência (adivin hação)

Criar Alimentos (conjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

E nviar M ensagem (evocação)
E spíritos Guardiões (conjuração)
Falar com os M ortos (necromancia)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Glifo de Vigilância (abjuração)

Idiomas (adivinhação)

Luz d o Dia (evocação)
M esclar-se às Ro chas

(transmutação, ritual)
Palavra Curativa em Massa (evocação)
Proteção contra E nergia (abjuração)

Ro gar maldição (necromancia)

Sinal de Esperança (abjuração)
Remover Maldição (abjuração)
Revivificar (necromancia)

4° N
ÍV EL
Adivin hação (adivinhação, ritual)

Banimento (abjuração)
Controlar a Água (transmutação)

Localizar Criatura (adivinhação)

Guardião da Fé (conjuração)

Moldar Rochas (transmutação)

Movimentação Livre (abjuração)

Proteção contra a Morte (abjuração)

211

5° N

ÍVEL

Âncora Planar (abjuração)

Coluna de Chamas (evocação)

Comunhão (adivinhação, ritual)

Conhecimento Lendário (adivinhação)

Consagrar (evocação)

Curar Ferimentos em Massa (evocação)

Dissipar o Bem e Mal (abjuração)

Missão (encantamento)

Praga (necromancia)

Praga de Insetos (conjuração)

Restauração Maior (abjuração)

Reviver os Mortos (necromancia)

Vidência (adivinhação)

6° N

ÍVEL

Aliado Planar (conjuração)

Barreira de Lâminas (evocação)

Criar Mortos-Vivos (necromancia)

Cura Completa (evocação)

Encontrar o Caminho (adivinhação)

Doença Plena (necromancia)

Banquete dos Heróis (conjuração)

Palavra de Recordação (conjuração)

Proibição (abjuração, ritual)

Visão da Verdade (adivinhação)

7° N

ÍVEL

Conjurar Celestial (conjuração)

Forma Etérea (transmutação)

Palavra Divina (evocação)

Regeneração (transmutação)

Ressurreição (necromancia)

Símbolo (abjuração)

Tempestade de Fogo (evocação)

Viagem Planar (conjuração)

8° N

ÍVEL

Aura Sagrada (abjuração)

Camp o Antimagia (abjuração)

Controlar o Clima (transmutação)

Terremoto (evocação)

9° N

ÍV EL

Cura Completa em M assa (evocação)

Portal (conjuração)

Projeção Astral (necromancia)

Ressurreição Verdadeira (necromancia)

M

AGIAS DE

D

RUIDA

T

RUQUES

(N

ÍVEL

0)

Bordão M ístico (transmutação)

Chicote de Espinhos (transmutação)

Consertar (transmutação)

Criar Chamas (conjuração)

Druidismo (transmutação)

Orientação (adivin hação)

Rajada de Veneno (conjuração)

Resistência (abjuração)

1° N

ÍV EL

Amizad e Animal (encantamento)

Bom Fruto (transmutação)

Construção (conjuração)

Criar o u Destruir Água (transmutação)

Curar Ferimentos (evocação)

Detectar Magia (adivin hação, ritual)

Detectar Veneno e Doença

(adivin hação, ritual)

E nfeitiçar Pessoa (encantamento)

Falar com Animais

(a

divin hação, ritual)

Fogo das Fadas (evocação)

Névoa Obscurecente (conjuração)

Onda Trovejante (evocação)

Palavra Curativa (evocação)

Passos Longos (transmutação)

Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

Salto (transmutação)

2° N

ÍV EL

Aprimorar Habilidade (transmutação)

Crescer Espinhos (transmutação)

Encontrar Armadilhas (adivinhação)

Esfera Flamejante (conjuração)

Esquentar Metal (transmutação)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Lâmina Flamejante (evocação)

Localizar Animais ou Plantas

(adivinhação, ritual)

Localizar Objeto (adivinhação)

Lufada de Vento (evocação)

Mensageiro Animal (encantamento, ritual)

Passos sem Pegadas (abjuração)

Pele de Árvore (transmutação)

Proteção contra Veneno (abjuração)

Raio Lunar (evocação)

Restauração Menor (abjuração)

Sentido Bestial (adivinhação, ritual)

Visão no Escuro (transmutação)

3° N

ÍV EL

Ampliar Plantas (transmutação)

Andar na Água (transmutação, ritual)

Conjurar Animais (conjuração)

Convocar Relâmpagos (conjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Falar com Plantas (transmutação)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Luz do Dia (evocação)

Mesclar-se às Rochas

(transmutação, ritual)

Muralha de Vento (evocação)

Nevasca (conjuração)

Proteção contra Energia (abjuração)

Respirar na Água (transmutação, ritual)

4° N

ÍV EL

Confusão (encantamento)

Conjurar Elementa

is

Menor

es

(conjuração)

Conjurar Seres da Floresta (conjuração)

Controlar a Água (transmutação)

Dominar Besta (encantamento)

Inseto Gigante (transmutação)

Localizar Criatura (adivinhação)

Maligno (necromancia)

Metamorfose (transmutação)

Moldar Rochas (transmutação)

Movimentação Livre (abjuração)

Muralha de Fogo (evocação)

Pele de Pedra (abjuração)

Tempestade de Gelo (evocação)

Terreno Alucinógeno (ilusão)

Vinha Esmagadora (conjuração)

5° N

ÍVEL

Âncora Planar (abjuração)

Caminhar em Árvores (conjuração)

Conjurar Elemental (conjuração)

Comunhão com a Natureza

(adivinhação, ritual)

Cúpula Antivida (abjuração)

Curar Ferimentos em Massa (evocação)

Despertar (transmutação)

Ilusão (encantamento)

Muralha de Pedra (evocação)

Praga (necromancia)

Praga de Insetos (conjuração)

Reencarnação (transmutação)

Restauração Maior (abjuração)

Vidência (adivinhação)

6° N

ÍVEL

Banquete de Heróis (conjuração)

Caminhar no Vento (transmutação)

Conjurar Fada (conjuração)

Cura Completa (evocação)

Encontrar o Caminho (adivinhação)

Mostrar Terra (transmutação)

Muralha de Espinhos (conjuração)

Raio Solar (evocação)

Teletransporte por Árvores (conjuração)

7° N

ÍVEL

Inverter

a

Gravidade (transmutação)

Miragem (ilusão)

Regeneração (transmutação)

Tempestade de Fogo (evocação)

Viagem Planar (conjuração)

8° N

ÍVEL

Antipatia/ Simpatia (encantamento)

Controlar o Clima (transmutação)

Enfraquecer o Intelecto (encantamento)

Explosão Solar (evocação)

212

Formas Animais (transmutação)

Terremoto (evocação)

Tsunami (conjuração)

9° N

ÍVEL

Alterar Forma (transmutação)

Ressurreição Verdadeira (necromancia)

Sexto Sentido (adivinhação)

Tempestade da Vingança (conjuração)

M

AGIAS DE

F

EITICEIRO

T

RUQUES

(N

ÍVEL

O)

Amizade (encantamento)

Ataque Certeiro (adivinhação)

Consertar (transmutação)

Espirito Ácido (conjuração)

Globos de Luz (evocação)

Ilusão Menor (ilusão)

Luz (evocação)

Mãos Mágicas (conjuração)

Mensagem (transmutação)

Prestidigitação (transmutação)

Proteção contra Lâminas (abjuração)

Raio de Fogo (evocação)

Raio de Gelo (evocação)

Rajada de Veneno (conjuração)

Toque Arrepiante (necromancia)

Toque Chocante (evocação)
1° N
ÍV EL
Armadura Arcana (abjuração)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Disfarçar-se
(ilusão)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escudo Arcano (abjuração)

Imagem Silenciosa (ilusão)

Leque Cromático (ilusão)

Manos Flamejantes (evocação)
Mísseis Mágicos (evocação)
Névoa Obscurecente (conjuração)

Onda Trovejante (evocação)

Orbe Cromática (evocação)

Queda Suave (transmutação)

Raio Adoecente (necromancia)
Raio de Bruxa (evocação)
Recuo Acelerado (transmutação)

Sono (encantamento)
Salto (transmutação)
Vitalidade Falsa (necromancia)

2° N
ÍV EL
Alterar-se
(transmutação)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arrombar (transmutação)
Aumentar/ Reduzir (transmutação)

Cegueira/Surdez (necromancia)
Coroa da Loucura (encantamento)
Despedaçar (evocação)
Detectar Pensamentos (adivinhação)

Escuridão (transmutação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)

Levitação (transmutação)

Lufada de Vento (evocação)

Nublar (ilusão)

Nuvem de Adagas (conjuração)
Passo Nebuloso (conjuração)
Patas de Aranha (transmutação)

Raio Ardente (evocação)

Reflexos (ilusão)

Sugestão (encantamento)

Teia (conjuração)

Visão no Escuro (transmutação)

Ver o Invisível (adivinhação)

3° N

ÍV EL

Andar na Água (transmutação, ritual)

Bola de Fogo (evocação)

Clarividência (adivinhação)

Contramágica (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Forma Gasosa (transmutação)

Idiomas (adivinhação)

Imagem Maior (ilusão)

Lentidão (transmutação)

Luz do Dia (evocação)

Medo (ilusão)

Nevasca (conjuração)

Névoa Fétida (conjuração)

Padrão Hipnótico (ilusão)

Piscar (transmutação)

Proteção contra Energia (abjuração)

Relâmpago (evocação)

Respirar na Água (transmutação, ritual)

Velocidade (transmutação)

Voo (transmutação)

4° N

ÍV EL

Banimento (abjuração)

Confusão (encantamento)

Dominar Besta (encantamento)

Invisibilidade Maior (ilusão)

Malogro (necromancia)

Metamorfose (transmutação)

Muralha de Fogo (evocação)

Pele de Pedra (abjuração)

Porta Dimensional (conjuração)

Tempestade de Gelo (evocação)

5° N

ÍV EL

Animar Objetos (transmutação)

Círculo de Teletransporte (conjuração)

Cone de Frio (evocação)

Criação (ilusão)

Dominar Pessoa (encantamento)

Imobilizar Monstro (encantamento)

Muralha de Pedra (evocação)

Névoa Mortal (conjuração)

Praga de Insetos (conjuração)

Similaridade (ilusão)

Telecinésia (transmutação)

6° N

ÍVEL

Ataque Visual (necromancia)

Círculo da Morte (necromancia)

Corrente de Relâmpagos (evocação)

Desintegrar (transmutação)

Globo de Invulnerabilidade (abjuração)

Mover Terra (transmutação)

Portal Arcano (conjuração)

Raio Solar (evocação)

Sugestão em Massa (encantamento)

Visão da Verdade (adivinhação)

7° N

ÍVEL

Bola de Fogo Controlável (evocação)

Dedo da Morte (necromancia)

Forma Eetérea (transmutação)

Inverter a Gravidade (transmutação)

Rajada Prismática (evocação)

Teletransporte

(conjuração)

Tempestade de Fogo (evocação)

Viagem Planar (conjuração)

8° N

ÍVEL

Dominar Monstro (encantamento)

Explosão Solar (evocação)

Nuvem Incendiária (conjuração)

Palavra de Poder Atordoar

(encantamento)

Terremoto (evocação)

9° N

ÍVEL

Chuva de Meteoros (evocação)

Desejo (conjuração)

Palavra de Poder Matar (encantamento)

Parar o Tempo (transmutação)

Portal (conjuração)

M
AGIAS DE
M
AGO

T
RUQUES

(N
ÍVEL
O)

Amizade (encantamento)

Ataque Certeiro (adivinhação)
Consertar (transmutação)
Espírito Ácido (conjuração)

Globos de Luz (evocação)
Ilusão Menor (ilusão)
Luz (evocação)

Mãos Mágicas (conjuração)
Mensagem (transmutação)
Prestidigitação (transmutação)

Proteção contra Lâminas (abjuração)
Raio de Fogo (evocação)

213
Raio de Gelo (evocação)
Rajada de Veneno (conjuração)

Toque Arrepiante (necromancia)
Toque Chocante (evocação)

1º N

ÍVEL

Alar-me (abjuração, ritual)
Área Escorregadia (conjuração)

Armadura Arcana (abjuração)

Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Convocar Familiar (conjuração, ritual)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Disco Flutuante de Tenser

(conjuração, ritual)

Disfarçar-se

(ilusão)

Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escrita Ilusória (ilusão, ritual)
Escudo Arcano (abjuração)
Identificação (adivinhação, ritual)
Imagem Silenciosa (ilusão)

Leque Cromático (ilusão)

Mãos Flamejantes (evocação)
Mísseis Mágicos (evocação)
Névoa Obscurecente (conjuração)

Onda Trovejante (evocação)

Orbe Cromática (evocação)

Passos Longos (transmutação)

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Qu

eda Suave (transmutação)

Raio Adoecente (necromancia)

Raio de Bruxa (evocação)

Reco Acelerado (transmutação)

Riso Histórico de Tasha (encantamento)

Salto (transmutação)

Servo Invisível (conjuração, ritual)

Sono (encantamento)

Vitalidade Falsa (necromancia)

2° N

ÍVEL

Alterar-

se

(transmutação)

Arma Mágica (transmutação)

Arrombar (transmutação)

Aumentar/ Reduzir (transmutação)

Aura Mágica de Nystul (ilusão)

Boca Encantada (ilusão, ritual)

Cegueira/Surdez (necromancia)

Chama Contínua (evocação)

Coroa da Loucura (encantamento)

Despedaçar (evocação)

Detectar Pensamentos (adivinhação)

Escurecimento (evocação)

E sfera Flamejante (conjuração)

Flecha Ácida de Melf (evocação)

Força Fantasmagórica (ilusão)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Invisibilidade (ilusão)

Levitação (transmutação)

Localizar Objeto (adivinhação)

Lufada de Vento (evocação)

Nublar (ilusão)

Nuvem de Adagas (conjuração)

Passo Nebuloso (conjuração)

Patas de Aranha (transmutação)

Raio Ardente (evocação)

Raio do Enfraquecimento (necromancia)

Reflexos (ilusão)

Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)

Sugestão (encantamento)

Teia (conjuração)

Tranca Arcana (abjuração)

Truque de Corda (transmutação)

Ver o Invisível (adivinhação)

Visão no Escuro (transmutação)

3° N

ÍV EL

Animar Mortos (necromancia)

Bola de Fogo (evocação)

Círculo Mágico (abjuração)

Clarividência (adivinhação)

Contramágica (abjuração)

Dificultar Detecção (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Enviar Mensagem (evocação)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Forma Gasosa (transmutação)

Glifo de Vigilância (abjuração)

Idiomas (adivinhação)

Imagem Maior (ilusão)

Lentidão (transmutação)

Medo (ilusão)

Montaria Fantasmagórica (ilusão, ritual)

Nevasca (conjuração)

Névoa Fétida (conjuração)

Padrão Hipnótico (ilusão)

Pequena Cabana de Leomund

(evocação, ritual)

Piscar (transmutação)

Proteção contra Energia (abjuração)

Relâmpago (evocação)

Remover Maldição (abjuração)

Respirar na Água (transmutação, ritual)

Rogar Maldição (necromancia)

Toque Vampírico (necromancia)

Velocidade (transmutação)

Voo (transmutação)

4° N

ÍV EL

Arca Secreta de Leomund (conjuração)

Assassino Fantasmagórico (ilusão)

Banimento (abjuração)

Cão Fiel de Mordenkainen (conjuração)
Confusão (encantamento)
Conjurar Elementais Menores
(conjuração)
Controlar a Água (transmutação)

Escudo de Fogo (evocação)

Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)
Fabricar (transmutação)
Invisibilidade Maior (ilusão)
Localizar Criatura (adivinhação)

Malogro (necromancia)
Metamorfose (transmutação)
Moldar Rochas (transmutação)
Muralha de Fogo (evocação)

Olho Arcano (adivinhação)

Pele de Pedra (abjuração)

Porta Dimensional (conjuração)

Santuário Particular de Mordenkainen
(abjuração)
Tempestade de Gelo (evocação)

Tentáculos Negros de Evard (conjuração)

Terreno Alucinógeno (ilusão)
5° N
ÍVEL
Âncora Planar (abjuração)

Animar Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Cone de Frio (evocação)

Conhecimento Lendário (adivinhação)

Conjurar Elemental (conjuração)
Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)
Criação (ilusão)

Criar Passagem (transmutação)

Despistar (ilusão)

Dominar Pessoa (encantamento)

Imobilizar Monstro (encantamento)
Ligaçã Telepática de Rary

(adivinhação, ritual)
Mão de Bigby (evocação)
Missão (encantamento)

Modificar Memória (encantamento)

Muralha de Energia
(evocação)

M uralha de Pedra (evocação)

Névoa M ortal (conjuração)

Similaridade (ilusão)

Sonho (ilusão)

Telecinésia (transmutação)

Vidência (adivinhação)

6° N

ÍV EL

Ataque Visu al (necromancia)

Car ne para Pedra (transmutação)

Círculo da M orte (necromancia)

Contingência (evocação)

Corrente de Relâmpagos (evocação)

Criar Mortos-Vivos (necromancia)

Dança Irresistível de Otto (encantamento)

Desin tegrar (transmutação)

E sfera Congelante de Otiluke (evocação)

Globo de Invulnerabilidade (abjuração)

Ilu são Programada (ilusão)

Invocação Instantânea de Drawmij

(conjuração, ritual)

M over Terra (transmutação)

M uralha de Gelo (evocação)

Portal Arcano (conjuração)

Proteger Fortaleza (abjuração)

214

Raio Solar (evocação)

Recipiente Arcano (necromancia)

Sugestão em M assa (encantamento)

Visão da Verdade (adivinhação)

7° N

ÍV EL

Bola de Fogo Controlável (evocação)

Dedo da M orte (necromancia)

E spada de Mordenkainen (evocação)

Inverter a Grav idade (transmutação)

Isolamento (transmutação)

Forma Etérea (transmutação)

M ansão M agn ifica de Mordenkainen

(conjuração)

M iragem (ilusão)

Prisão de Energia (evocação)

Projetar Imagem (ilusão)

Rajada Prismática (evocação)

Símbolo (abjuração)

Simulacro (ilusão)

Teletransporte (conjuração)

Viagem Planar (conjuração)

8° N

ÍV EL

Antipatia/ Simpatia (encantamento)

Campo Antimagia (abjuração)

Clone (necromancia)

Controlar o Clima (transmutação)

Dominar Monstro (encantamento)

Enfraquecer o Intelecto (encantamento)

Explosão Solar (evocação)

Labirinto (conjuração)

Limpar a Mente (abjuração)

Nuvem Incendiária (conjuração)

Palavra de Poder Atordoar

(encantamento)

Semipla

no

(conjuração)

Telepatia (evocação)

9° N

ÍV EL

Alterar Forma (transmutação)

Aprisionamento (abjuração)

Chuva de Meteoros (evocação)

Desejo (conjuração)

Encarnação Fantasmagórica (ilusão)

Metamorfose Verdadeira (transmutação)

Muralha Prismática (abjuração)

Palavra de Poder Matar (encantamento)

Parar o Tempo (transmutação)

Portal (conjuração)

Projeção Astral (necromancia)

Sexto Sentido (adivinhação)

M

AGIAS DE

P

ALADINO

1° N

ÍV EL

Auxílio Divino (evocação)

Bênção (encantamento)

Comando (encantamento)

Curar Ferimentos (evocação)

Destrução Colérica (evocação)

Destruição Lancinante (evocação)
Destruição Trovejante (evocação)
Detectar o Bem e Mal (adivinhação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Detectar Veneno e Doença

(adivinhação, ritual)
Duelo Compelido (encantamento)
Escudo da Fé (abjuração)
Heroísmo (encantamento)

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Purificar Alimentos (transmutação, ritual)
2º N
ÍV EL
Ajuda (abjuração)

Arma Mágica (transmutação)
Convocar Montaria (conjuração)
Localizar Objeto (adivinhação)

Marca da Punição (evocação)

Proteção contra Veneno (abjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Zona da Verdade (encantamento)
3º N
ÍV EL
Arma Elemental (transmutação)

Aura de Vitalidade (evocação)
Círculo Mágico (abjuração)
Criar Alimentos (conjuração)

Destruição Cegante (evocação)

Dissipar Magia (abjuração)

Luz do Dia (evocação)

Mano do Cruzado (evocação)
Remover Maldição (abjuração)
Revivificar (necromancia)
4º N
ÍV EL
Aura de Pureza (abjuração)

Aura de Vida (abjuração)
Banimento (abjuração)
Destruição Estonteante (evocação)

Localizar Criatura (adivinhação)

Proteção contra a Morte (abjuração)
5º N
ÍV EL
Círculo de Poder (abjuração)

Destruição Banidora (abjuração)

Dissipar o Bem e Mal (abjuração)

Missão (encantamento)
Onda Destrutiva (evocação)

Reviver os Mortos (necromancia)
M
AGIAS DE
P
ATRULHEIRO

1º N
ÍVEL
Alarme (abjuração, ritual)

Amizade Animal (encantamento)
Bom Fruto (transmutação)

Curar Ferimentos (evocação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Detectar Veneno e Doença

(adivinhação, ritual)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)
Golpe Constritor (conjuração)

Marca do Caçador (adivinhação)

Névoa Obscurecente (conjuração)

Passos Longos (transmutação)
Salto (transmutação)
Saraivada de Espinhos (conjuração)
2º N
ÍVEL
Cordão de Flechas (transmutação)

Crescer Espinhos (transmutação)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)
Localizar Animais ou Plantas

(adivinhação, ritual)
Localizar Objeto (adivinhação)

Mensageiro Animal (encantamento, ritual)

Passos sem Pegadas (abjuração)
Pele de Árvore (transmutação)
Proteção contra Veneno (abjuração)

Restauração Menor (abjuração)

Sentido Bestial (adivinhação, ritual)

Silêncio (ilusão, ritual)

Visão no Escuro (transmutação)
3º N
ÍVEL
Ampliar Plantas (transmutação)

Andar na Água (transmutação, ritual)

Conjurar Animais (conjuração)

Conjurar Rajada (conjuração)
Dificultar Detecção (abjuração)
Falar com Plantas (transmutação)

Flecha Relampejante (transmutação)

Luz do Dia (evocação)

Muralha de Vento (evocação)

Proteção contra Energia (abjuração)
Respirar na Água (transmutação, ritual)
4° N
ÍVEL
Conjurar Seres da Floresta (conjuração)
Localizar Criatura (adivinhação)

Movimentação Livre (abjuração)
Pele de Pedra (abjuração)
Vinha Enmagadora (conjuração)
5° N
ÍVEL
Aljava Veloz (transmutação)

Caminhar em Árvores (conjuração)
Comunhão com a Natureza

(adivinhação, ritual)
Conjurar Sarivada (conjuração)

215

D
ESCRITÓRIOS DAS
M
AGIAS

As magias apreSENTADAS abaixo estão em ordem alfabética.

A
CALMAR
E
MOÇÕES

2° nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

:

Concentração, até 1 minuto

Voçante suprime emoções fortes em um grupo de

peçoas. Cada humano vive em uma esfera de 6 metros de

raio, centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance, de vez em quando um teste de resistência de Carisma; uma criatura pode escolher falhar nesse teste, se desejado.

Se uma criatura falhar na resistência, escolha um dentre os dois efeitos a seguir.

Voçante pode suprimir qualquer efeito que esteja fazendo a criatura enfraquecida ou amedrontada. Quando

e essa magia teminar, qualquer refeito suprimido volta a funcionar, considerando que sua duração não tenha acabado nesse meio tempo.

Alternativamente, você pode tornar um alvo indiferente às criaturas que você escolher que forem

hostis a ele. Essa indiferença acaba se o alvo for atacado ou ferido por uma magia ou se ele testar munhar qualquer dos seus amigos se não ferido. Quando a magia teminar, a criatura se tornará hostil novamente, a não ser que o Mestre diga o contrário.

A

DIVINHAÇÃO

4º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (incenso e uma oferenda

apropriada para sacrifício à sua religião, junto a

valendo, no mínimo, 25 po, consumido pela magia)

Duração

: Instantânea

Sua magia e uma oferenda colocam você em contato com um

deus ou servo divino. Você faz uma única pergunta a

respeito de um objetivo, evento ou atividade específico

que irá ocorrer dentro de 7 dias. O Mestre oferece uma

resposta confiável. A resposta deve ser uma frase curta, uma rima enigmática ou um presságio.

A magia não leva em consideração qualquer possível circunstância que possa mudar o que está por vir, como a

conjuração de magias adicionais ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se você conjurar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, existe uma chance

cumulativa de 25 por cento de cada conjuração, de pois da

primeira que você fez, ter um resultado aleatório. O

Mestre faz essa jogada secretamente.

A

JUDA

2º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (uma pequena fita de tecido branco)

Duração

: 8 horas

Sua magia inspira seus aliados com vigor e determinação.

Escolha até três criaturas dentro do alcance. O máximo

de pontos de vida e os pontos de vida atuais de cada alvo

aumentam em 5, pela duração.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, o seu ponto de vida dos alvos aumentam em 5

pontos adicionais para cada nível do espaço acima do 2º.

A

LARME

1º nível de abjuração (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um pequeno sino e um pequeno

fio de prata)

Duração

: 8 horas

Você coloca um alarme para intrusos de avisados.

Escolha uma porta, uma janela ou uma área dentro do alcance que não seja maior que 6 metros cúbicos. Até a magia acabar, um alarme alerta você sempre que uma

criatura

Miúdo

ou maior tocarem ou entrarem na área

protegida. Quando você conjura a magia, você pode

designar as criaturas que não ativarão o alarme. Você

também escolhe se o alarme será mental ou audível.

Um alarme mental alerta você com um silvo na sua

mente, se você estiver a até de 1,5 quilômetro da área

protegida. Esse silvo acordará você se você estiver dormindo.

Um alarme audível produz o som de um sino de mão por 10 minutos num raio de 18 metros.

A

LIADO

P

LANAR

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Você suplica a uma entidade transcendental por ajuda. O

ser deve ser conhecido por você: seu deus, um primordial,

um príncipe de monstros ou algum outro ser de poder cósmico. Essa entidade envia um celestial, um corruptor ou um elemental para ajudá-la, fazendo a

criatura aparecer em um espaço designado dentro do alcance. Se você conhecer o nome de uma criatura

e específica, você pode falar o nome quando conjurar e essa magia para requisitar essa criatura, do contrário, você pode receber uma criatura diferente de qualquer forma (à escolha do Mestre).

Quando a criatura aparecer, ela não está sob nenhuma compulsão para se comportar de um modo em particular.

Você pode pedir a criatura que realize um serviço em

troca de um pagamento, mas ela não é obrigada a fazê-lo.

A tarefa solicitada pode variar de simples (carregue-nos voando para o outro lado do abismo ou nos ajude a lutar

e essa batalha) a complexa (espione nossos inimigos ou nos proteja durante nossa incursão na masmorra). Você deve ser capaz de se comunicar com a criatura para barganhar

os serviços dela.

O pagamento pode ser feito de várias formas. Um celestial pode querer uma generosa doação de ouro ou

itens mágicos para um templo aliado, enquanto que um corruptor pode exigir um sacrifício vivo ou uma parte dos espólios. Algumas criaturas podem trocar seus serviços por uma missão feita por você.

Como regra geral, uma tarefa que possa ser medida em minutos, exigirá um pagamento de 100 por minuto.

Uma tarefa medida em horas exigirá 1.000 por hora. E uma tarefa medida em dias (até 10 dias) exigirá 10.000 por dia. O Mestre pode ajustar esse pagamento baseado

nas circunstâncias pelas quais a magia foi conjurada. Se a tarefa estiver de acordo com o caráter da criatura, o pagamento pode ser reduzido à metade, ou mesmo

dispensado. Tarefas que não proporcione benefício, tipicamente requeiram apenas metade do pagamento

216

sugerido, enquanto que tarefas especialmente perigosas podem exigir um grande prêmio. As criaturas raramente aceitarão tarefas que pareçam suicidas.

Após a criatura completar a tarefa ou quando a duração acordada para o serviço expirar, a criatura

retornará para seu plano natal depois de relatar sua partida a você, se apropriado para a tarefa e se possível.

Se

você não for capaz de acertar um preço para os serviços da criatura, ela imediatamente voltará para seu plano

natal.

Uma criatura convidada para se juntar ao seu grupo, conta como um membro de leste, recebendo sua parte total na

premiação de pontos de experiência.

A

LJAVA

V

ELOZ

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma aljava contendo, pelo menos, uma munição)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voce transmuta sua aljava para que ela produza um suprimento interminável de munições não-mágicas, que

parecem saltar na sua mão quando voce tenta pegá-las. Em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, voce pode usar uma ação bônus para realizar dois ataques com

uma arma que use munição de uma aljava. Cada vez que voce fizer tais ataques à distância, sua aljava, magicamente, repõe a munição que voce usou com uma

munição não-mágica similar. Qualquer munição criada por essa magia se desintegra quando a magia acaba. Se a aljava não estiver mais com voce, a magia acaba.

A

ALTERAR

F

ORMA

9º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (uma argola de jade valendo, no mínimo, 1.500 po, que voce deve colocar na sua cabeça antes de conjurar a magia)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Voce assume a forma de uma criatura diferente, pela duração. A nova forma pode ser qualquer criatura com um nível de desafio igual ao seu nível ou menor. A criatura não pode ser nem um construto nem um morto-

vivo e voce deve ter visto esse tipo de criatura pelo menos uma vez. Você se transforma num exemplar médio da criatura, um sem quaisquer níveis de classe nem

características de Conjuração.

Suas estatísticas de jogabilidade substituídas pelas e estatísticas da forma escolhida, no entanto, voce mantém

sua tenacidade e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantém suas proficiências em testes de resistência, além de ganhar as da nova criatura.

Se a criatura tiver a mesma proficiência que voce e o bônus listado nas estatísticas dela for maior que o seu, use os bônus da criatura no lugar do seu. Você não pode usar qualquer ação lendária ou devotada da nova forma. Voce assume os pontos de vida e Dado de Vida da sua nova forma. Quando voce reverter a sua forma normal,

voce retorna à quantidade de pontos de vida que tinha

antes da transformação. Se você sobreviver como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é

recebido pela sua forma normal. Contudo, que o dano excedente não reduza os pontos de vida da sua forma normal a 0, você não cairá inconsciente. Você mantém os benefícios de qualquer característica da sua classe, raça ou outra fonte e pode usá-las, considerando que sua nova forma é fisicamente capaz de

fazê-lo. Você não pode usar quaisquer sentidos especiais que você possui (por exemplo, visão no escuro) a não ser que a nova forma também possua o sentido. Você só pode falar se a nova forma, normalmente, puder falar. Quando você se transforma, você pode escolher se o seu equipamento cai no chão, é assimilado à sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente. O Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestir ou

usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho para se adaptar à nova forma e, qualquer equipamento que a

nova forma não possa vestir deve, ou cair no chão ou ser assimilado por ela. Equipamentos assimilados não têm efeito nesse estado. Pela duração da magia, você pode usar sua ação para assimilar uma forma diferente, seguindo as mesmas

restrições e regras da forma anterior, com uma exceção:

se sua nova forma tiver mais pontos de vida que sua forma atual, seus pontos de vida mantêm o valor atual.

A

ALTERAR-

SE

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você assume uma forma diferente. Quando conjurar essa

magia, escolha uma das seguintes opções, o efeito durará pela duração da magia. Enquanto a magia durar, você pode tentar uma opção com uma ação para ganhar os

benefícios de uma diferente.

Adaptação Aquática

. Você adapta seu corpo para

um ambiente aquático, brotando guelras e crescendo

membranas entre seus dedos. Você pode respirar embaixo

mento de natação igual a s e u
de slocamento te rre stre.

Mudar A aparência

. Você transforam sua aparência.

Vo cê de cide co m o que vo cê pare ce, incluindo alt ura, pe so ,
traços faciais, timbre da sua vo z, co mprimento do cabelo,

coloração e características distintas, se tive rem. Você
po de ficar pare cido co m um membro de outra raça, apesar
de nenhuma de suas estatísticas mudar. Você também

não po de pare cer com uma criatura de um tamanho
diferente do s e u, e se u fo rmado básico pe rmanece o
mesmo; s e vo cê fo r bípede , vo cê não po de usar e ssa magia

para se to rnar quadrupede , po r e xemplo. A qualquer
momento , pe la duração da magia, vo cê po de usar sua ação
para mudar sua aparê ncia de ssa forma, novamente .

Armas Naturais

. Você faz cre scerem garras, presas ,
e spinho s, chifre s ou armas naturais diferente s, à sua

e escolha. Seus ataques de sarmado s causam 1d6 de dano de

concussão, pe rfurante ou co rtante , co mo apro priado para
a arma natural q ue vo cê esco lheu, e vo cê é proficiente
com seus ataques de sarmado s. Finalmente , a arma

natural é mágica e vo cê te m +1 de bônus nas jo gadas de
ataque e dano que vo cê fizer com ela.

A

MIZADE

Truque de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: S, M (uma pequena quantidade de
maquiagem aplicada ao rosto durante a conjuração da

magia)

Duração

: Concentração , até 1 minuto

217

Pe la duração , vo cê te rá vantagem em todos os teste s de
Carisma direcionado s a uma criatura, à sua escolha, que
não s e ja hostil a vo cê. Quando a magia acabar, a criatura
pe rceberá que vo cê usou magia para influe nciar o humor
de la, e ficará hostil a vo cê. Uma criat ura propensa a
violência irá atacar vo cê. Outra criatura po de buscar
outras fo rmas de re taliação (a critério do M e stre),

de pe ndendo da natureza da sua interação co m ela.

A

MIZADE

A

NIMAL

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de comida)

Duração

: 24 horas

Essa magia deixa você com certeza uma besta que você não

quer prejudicar. Escolha uma besta que você possa ver

dentro do alcance. Ela deve ver e ouvir você. Se a inteligência da besta for 4 ou maior, a magia falha. Do contrário, a besta deve se lembrar bem sucedida num teste de

resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração da magia. Se você ou um dos seus companheiros ferir o alvo, a magia termina.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, você pode afetar uma besta adicional para cada

nível do espaço acima do 1º.

A

MPLIAR

P

LANTAS

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação ou 8 horas

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Essa magia canaliza vitalidade nas plantas dentro de uma área específica. Existem dois usos possíveis para

essa magia, concedendo ou benefícios imediatos ou a longo prazo.

Se você conjurar essa magia usando 1 ação, escolha um ponto dentro do alcance. Todas as plantas normais

num raio de 30 metros centrado no ponto, tornam-se

essas e carregadas. Uma criatura se movendo na área deve gastar 6 metros de movimento para cada 1,5 metro que se mover.

Você pode excluir uma ou mais áreas de qualquer tamanho, dentro da área da magia, para não se afetada.

Se você conjurar essa magia ao longo de 8 horas, você fertiliza a terra. Todas as plantas num raio de 800 metros, centrado no ponto dentro do alcance, ficam enriquecidas por 1 ano. As plantas florescerão o dobro da quantidade normal de comida quando colhidas.

À

NCORA

P

LANAR

5º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma joia valendo, no mínimo, 1.000 po, consumida pela magia)

Duração

: 24 horas

Com essa magia, você tenta obrigar um celestial, corrupto, elemental ou fada a se render. A criatura deve estar dentro do alcance durante toda a conjuração da

magia. (Tipicamente, a criatura, primeiramente, é invocada dentro de um

círculo mágico

invocado para

mantê-la presa enquanto a magia é conjurada.) Ao

completar a conjuração, o alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, ela é obrigada a se render por toda a duração. Se a criatura for invocada ou criada por outra magia, a duração da magia é estendida para se equiparar a dessa magia.

Uma criatura obrigada a se render suas instruções da melhor forma que puder. Você pode fazer comandar a

criatura a acompanhar você em uma aventura, a guardar um local ou a enviar uma mensagem. A criatura obedece

ao pé da letra suas instruções, mas se a criatura for hostil a você, ela se esforçará para distorcer suas palavras para atingir seus próprios objetivos. Se a criatura atender suas

instruções completamente antes da magia acabar, ela viajará até você para relatar esse fato se você estiver no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano

de existência diferente, ela retornará para o lugar onde você a contatou e permanecerá lá até a magia acabar.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de nível superior, a

duração aumenta para 10 dias com um espaço de 6º nível, para 30 dias com um espaço de 7º nível, para 180 dias

com um espaço de 8º nível e para um ano com um espaço de magia de 9º nível.

A

NDAR NA

À

GUA

3º nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (uma rolha)

Duração

: 1 hora

Essa magia concede a habilidade de se mover através de

qualquer superfície líquida
como água, ácido, lama,
neve, areia molhada ou lava
como se ela fosse chão
só lido inofensivo (as criaturas atravessando lava

de retida ainda pode sofrer dano do calor). Até dez

criaturas voluntárias que você possa ver, dentro do
alcance, ganham essa habilidade pela duração.
Se você afetar uma criatura submersa em um líquido,
a magia ergue o alvo para a superfície do líquido a uma

taxa de 18 metros por rodada.

A

NIMAR

M

ORTOS

3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, S, M (uma gota de sangue, um pedaço
de carne e uma punhado de pó de osso)

Duração

: Instantânea

Essa magia cria um ser vivo morto-vivo. Escolha uma pilha
de ossos ou um corpo de um humanoide. M é dió ou
Pequeno dentro do alcance. Sua magia imbui o alvo com

uma imitação corrompida de vida, erguendo-o como uma
criatura morta-viva. O alvo se torna um esqueleto, se você
escolheu ossos, ou um zumbi, se você escolheu um corpo (o

Mestre tem as estatísticas de jogo da criatura).

Em cada um dos seus turnos, você pode usar uma ação
bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que

você criou com essa magia, se a criatura estiver a até 18
metros de você (se você controlar divindades criaturas, você
pode comandar qualquer uma ou todas elas ao mesmo

tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você
decide qual ação a criatura irá fazer e para onde ela irá se
mover durante o próximo turno dela, ou você pode emitir

um comando geral, como para guardar uma câmara ou
corredor específico. Se você não der nenhum comando, as
criaturas apenas se defendem contra criaturas hostis.
Uma vez que recebe uma ordem, a criatura continua a
segui-la até a tarefa estar concluída.

A criatura fica sob seu controle por 24 horas, depois
disso ela para de obedecer aos seus comandos. Para

218

manter o controle da criatura por mais 24 horas, você
deve conjurar essa magia na criatura novamente, antes
das 24 horas atuais terminarem. Esse uso da magia
recupera seu controle sobre até quatro criaturas que você
tem animado com essa magia, ao invés de animar uma
nova.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa
magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

superior, vo cê pode animar o u recupear o controle de
duas criaturas mortas-vivas para cada nível do espaço

acima do 3º. Cada uma dessas criaturas de ve vir de um
corpo ou pilha de ossos diferente.

A

NIMAR

O

BJETOS

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Objetos ganham vida aos seus comandos. Escolha até dez

objetos não-mágicos dentro do alcance, que não estejam
sendo vestidos ou carregados. Alvos M é dios contam como
dois objetos, alvos Grandes contam como quatro objetos e

alvos Enormes contam como oito objetos. Você não pode
animar um objeto maior que Enorme. Cada alvo se anima
e torna-se uma criatura sob seu controle até o final da

magia ou até ser reduzido a 0 pontos de vida.

Como uma ação bônus, vo cê pode comandar
mentalmente qualquer criatura que vo cê criar como essa
a

magia se a criatura estiver a até 150 metros de vo cê (se
vo cê controlar várias criaturas, vo cê pode comandar
qualquer uma delas ao mesmo tempo, emitindo o

mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a
criatura irá fazer e para onde ela irá se mover durante o
próximo turno dela, ou vo cê pode emitir um comando

geral, como para guardar uma câmara ou corredo r
específico. Se vo cê não der nenhum comando, as criaturas
apenas se defendem contra criaturas hostis. Uma vez

que recebe uma ordem, a criatura continuará a segui-la
até a tarefa estar concluída.

E

STATÍSTICAS DE

O

BJETO

A

NIMADO

Tamanho

PV

CA

Ataque

For

De s

Miúdo

20

18

+8 para atin gir, 1d4 + 4 dano

4

18

Peque no

25

16

+6 para atin gir, 1d8 + 2 dano

6

14

Médio

40

13

+5 para atin gir, 2d6 + 1
dano

10

12

Grand e

50

10

+6 para atin gir, 2d10 + 2 dano

14

10

E no rme

80

10

+8 para atin gir, 2d12 + 4 dano

Um objeto animado é um constructo com CA, pontos de vida, ataques, Força e Destreza determinados pelo seu tamanho. Sua Constituição é 10 e sua Inteligência e Sabedoria são 3 e seu Carisma é 1. Seu deslocamento é 9

metros; se o objeto não tiver pernas ou outros apêndices que ele possa usar para locomoção, ao invés, ele terá deslocamento de vo 9 metros e poderá planar. Se o objeto

estiver firmemente preso a uma superfície ou objeto maior, como uma corrente presa a uma parede, seu deslocamento será 0. Ele tem percepção às coisas num raio

de 9 metros e é cego além dessa distância. Quando o objeto animado cair a 0 pontos de vida, ele retorna à sua forma normal de objeto e qualquer dano restante é

transferido para sua forma de objeto original. Se você ordenar a um objeto que ataque, ele pode realizar um único ataque corpo-a-corpo contra uma

criatura a até 1,5 metro de ele. Ele realiza um ataque de pancada com um bônus de ataque e dano de concussão determinado pelo seu tamanho. O Mestre pode decidir que um objeto específico inflige dano contante ou perfurante,

baseado na forma dele.

Em Níveis Superiores

Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode animar dois objetos adicionais para cada nível do espaço acima do 5º.

A

ANTIPATIA

/S

IMPATIA

8º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (ou um pedaço de alume e mbevido em vinagre para o efeito de antipatia, ou uma gota de mel para o efeito de simpatia)

Duração

: 10 dias

Essa magia atrai ou repele as criaturas de sua escolha.

Você escolhe um alvo dentro do alcance, tanto um objeto

ou criatura Enorme ou menor ou uma área que não seja maior que 60 metros cúbicos. Então, especifica um tipo de criatura inteligente, como dragões velhos, goblins ou

vampiros. Você envia o alvo com uma aura que pode atrair ou repelir as criaturas específicas pela duração . Escolha antipatia ou simpatia como efeito da aura. Antipatia . O encantamento faz com que criaturas do tipo de signado por você sintam-se fortemente impedidos

e impedir a área e evitar o alvo. Quando uma dessas

criaturas puder ver o alvo ou ficar a 18 metros de le, a criatura de ver bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada. A criatura

continuará amedrontada enquanto puder ver o alvo ou permanecer a 18 metros de le. Enquanto estiver amedrontada pelo alvo, a criatura de ver usar seu

de deslocamento para se mover para o local seguro mais próximo o qual ela não possa ver o alvo. Se a criatura se mover para mais de 18 metros do alvo e não puder vê-lo, a

criatura não estará mais amedrontada, mas ela ficará amedrontada novamente se voltar a ver o alvo ou ficar a 18 metros de le.

Simpatia

. O encantamento faz com que as criaturas específicas sintam-se fortemente impedidos a se

aproximar do alvo enquanto estiverem a 18 metros de le

ou puderem vê-lo. Quando uma dessas criaturas puder ver o alvo ou ficar a 18 metros de le, a criatura de ver bem sucedida num teste de resistência de Vontade ou

usará seu de deslocamento em cada um dos seus turnos para entrar na área ou se mover até o alcance do alvo. Quando a criatura tiver feito isso , ela não poderá se afastar do

alvo voluntariamente .

Se o alvo causar dano ou ferir a criatura afetada de alguma forma, a criatura afetada pode realizar um novo

teste de resistência de Sabedoria para terminar o efeito , como descrito abaixo .

Terminando o Efeito

. Se uma criatura afetada

terminar seu turno enquanto não estiver a até 18 metros

do alvo ou não for capaz de vê-lo, a criatura faz um teste de resistência de Sabedoria. Em um sucesso , a criatura

não estará mais afetada pelo alvo e reconhecerá o sentimento de repugnância ou atração como mágico. Além disso , uma criatura afetada pela magia tem direito a

outro teste de resistência de Sabedoria a cada 24 horas enquanto a magia durar.

Uma criatura que obtenha sucesso na resistência contra esse efeito ficará imune a ele por 1 minuto , depois

desse tempo , ela poderá ser afetada novamente .

PRIMÓR

H

ABILIDADE

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (pele ou penas de uma besta)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Voçá cria uma criatura e a agracia com aprimoramento mágico. Escolha um dos efeitos a seguir; o alvo ganha esse

efeito até o fim da magia.

Agilidade do Gato

. O alvo tem vantagem em testes

de Destreza. Ele também não sofre dano ao cair de 6

metros ou menos, se não estiver incapacitado.

Esperanza da Raposa

. O alvo tem vantagem em

testes de Inteligência.

Esplendor da Águia

. O alvo tem vantagem em testes

de Carisma.

Força do Tourão

. O alvo tem vantagem em testes de

Força e sua capacidade de carga é dobrada.

Sabedoria da Coruja

. O alvo tem vantagem em

testes de Sabedoria.

Vigor do Urso

. O alvo tem vantagem em testes de

Constituição. Ele também recebe 2d6 pontos de vida

temperários, que são perdidos quando a magia termina.

Em Níveis Superiores

. Quando voçá conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, voçá pode afetar uma criatura adicional para

cada nível do espaço acima do 2º.

A

PRISIONAMENTO

9º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um pedregulho de

representação ou uma estatueta esculpida para se

parecer com o alvo e um componente especial, que

varia de acordo com a versão da magia que voçá escolheu, valendo, no mínimo, 500 pontos de Vida)

Duração

: Até ser dissipada

Voçá cria um impedimento mágico para imobilizar uma

criatura que vo cê po ssa ve r, de ntro do alcance. O alvo de ve s e r bem sucedido num te ste de re sistê ncia de

Sabedo ria ou s e rá vinculad o à magia; se ele fo r bem sucedido, ele s e rá imune a essa magia se vo cê co njura-la no vamente . Enquanto estive r so b efeito de ssa magia, a

criatura não precis ará respirar, comer o u beber e não e nve lhece. M agias de adivinhação não po de m localizar ou pe rceber o alvo.

Quando vo cê co njura essa magia, vo cê escolhe uma das s e guintes fo rmas de aprisionamento .

E nterrar

. O alvo é s e pultado bem fundo na terra e m uma esfe ra de ene rgia mágica que é grande o s uficiente para conte r o alvo. Nada po de atrave ssar a esfe ra e ne nhuma criatura po de s e te letranspo rtar o u usar viagem

plantar para entrar o u s air dela.

O co mpo ne nte espe cial para essa ve rsão da magia é um pe queno globo de mitral.

A correntar

. Pe sadas co rrente s, firmemente presas ao so lo, matem o alvo no lugar. O alvo está impe dido até a

magia acabar e ele não po de s e move r o u se r mo vido po r

ne nhum meio, até lá.

O co mpo ne nte espe cial para essa ve rsão da magia é uma fina corrente de metal precioso .

P risão Cercada

. A magia transpo rta o alvo para de ntro de um pe queno s e miplano que é prote gido co ntra

te letranspo rte e viagem planar. O s e miplano po de s e r um

labirinto, uma jaula, uma to rre ou qualquer e strutura ou áre a confinada similar, à s ua escolha.

O co mpo ne nte material espe cial para essa ve rsão da magia é uma represe ntação em miniatura da pris ão, feita

de jade .

Conten ção Reduzid a

. O alvo é re duzido até o tamanho de 30 centímetros e é aprisionado de ntro de uma

ge ma ou obje to s imilar. A luz po de pas sar atravé s da ge ma no rmalme nte (pe rmitindo que o alvo ve ja o exte rior

e outras criaturas ve jam o interior), mas nada mais pode atrave ssa-la, mesmo po r me ios de te letranspo rte ou viagem planar. A ge ma não po de s e r partida ou quebrada

e nquanto a magia estive r e fe tiva.

O co mpo nente espe cial para essa ve rsão da magia é uma ge ma transpare nte grande , co mo um co ríndo n,

diamante ou rubi.

Torpo r

. O al vo cai no s o no e não po de s e r aco rdado .

O co mpo ne nte espe cial para essa ve rsão da magia consiste e m ervas s o po rífe ras raras .

Terminando a Magia

. Durante a conjuração da magia, e m quaisquer das ve rsõ e s, vo cê po de espe cificar

uma condição que irá f azer a magia t e rminar e libertará o alvo. A co ndição po de s e r o quão espe cifica ou elabo rada quanto vo cê quise r, mas o Me stre de ve co ncordar que a condição é razoáve l e te m uma probabilidade de aco nte cer. As co ndiçõe s po de m ser base adas no nome, identidade ou divindade da criatura mas, no mais, de vem

se r base adas e m açõe s o u qualidade s obs e rváve is e não e m valores intangíve is tais co mo níve l, classe e po nto s de vida.

A magia

dissipar magia

pode t e rminar a magia

ape nas s e fo r conjurada como uma magia de 9º níve l,

te ndo co mo alvo ou a prisão ou o co mpo ne nte espe cial

usado para cria-
la.

Vo cê po de usar um co mpo ne nte espe cial e m particular para criar apenas uma pris ão po r ve z. Se vo cê co njurar

e ssa magia no vamente usando o mesmo co mpo ne nte , o alvo da primeira conjuração é, ime diat amente , liberado do vínculo.

A

R CA

S

ECR ETA DE

L

EOMUN D

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um baú re quintado , de 90 cm

po r 60 cm po r 60 cm, construído co m mate riais raro s

valendo , no mínimo, 5.000 po e uma réplica Miúda fe ita do mesmo material valendo , no mínimo, 50 po)

Duração

: Instantânea

Vo cê esco nde um baú, e to do o se u co nte údo , no Plano

Etéreo . Você de ve to car o baú e a réplica e m miniatura

que s e rve co mo co mpo ne nte material para a magia. O baú

po de acomodar até 3,6 metros cúbicos de matéria

inorgânica (90 cm po r 60 cm po r 60 cm).

Enquanto o baú pe rmane cer no Plano Etéreo , vo cê

po de usar uma ação e to car a ré plica para revo car o baú.

Ele aparece em um espaço de so cupado no chão a 1,5 metro de vo cê. Você po de enviar o baú de vo lta ao Plano Etéreo usando uma ação e to cando tanto no baú quanto na réplica.

Apó s 60 dias , existe 5 por ce nto de chance , cumulativa,

por dia do efeito da magia terminar. Esse efeito termina

se você conjurar essa magia novamente, se a pequena réplica do baú for destruída ou se você decidir terminar a magia usando uma ação. Se a magia terminar enquanto o

baú maior estiver no Plano Etéreo, ele estará irremediavelmente perdido.

220

Á

REA

E

SCORREGADIA

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de pele de porco ou

mantega)

Duração

: 1 minuto

Graxa escorregadia cobre o solo em um quadrado de 3 metros centrado em um ponto, dentro do alcance,

transformando essa área em terreno difícil pela duração.

Quando a graxa aparece, cada criatura de pé na área deve fazer bem sucedida um teste de resistência de

De

estremecer ou cair no chão. Uma criatura que entre na

área ou termine seu turno nela, deve fazer bem sucedido

um teste de resistência de De estremecer ou cair no chão.

A

RMA

E

LEMENTAL

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

:

V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Uma arma não-mágica que você tocar se torna uma arma

mágica. Escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovão. Pela duração, a arma tem

+1 de bônus nas jogadas de ataque e causa 1d4 de dano extra, do tipo de elemento escolhido, ao atingir.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 5º ou 6º nível, o

bônus nas jogadas de ataque aumenta para +2 e o dano

extra aumento para 2d4. Quando você usar um espaço de

magia de 7º nível ou superior, o bônus aumento para +3 e o dano extra aumento para 3d4.

A

RMA

E

SPIRITUAL

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 minuto

Você cria uma arma espectral flutuante, dentro do

alcance, que permanece pela duração ou até você conjurar essa magia novamente. Quando você conjura essa magia, você pode realisar um ataque corpo-a-corpo com magia

contra uma criatura a 1,5 metro da arma. Se atingir, o alvo sofre dano de energia igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura

a 1,5 metro de lá.

A arma pode ter a forma que você desejar. Clérigos de divindades associadas com uma arma em particular

(como St. Cuthbert é conhecido por sua maçã ou Thor por

seu martelo) fazem o efeito dessa magia se assemelhar a essa arma.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d8 para cada dois níveis do espaço acima do 2º.

A

RMA

M

ÁGICA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você toca uma arma não-mágica. Até a magia acabar, a arma se torna uma arma mágica com +1 de bônus nas jogadas de ataque e jogadas de dano.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar e ssa
magia usando um e espaço de magia de 4º nível ou

superior, o bônus aumenta para +2. Quando vo cê usar um
e espaço de magia de 6º nível ou superior, o bônus aumenta

para +3.

A

ARMADURA

A

ARMADURA

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um pedaço de couro curado)

Duração

: 8 horas

Vo cê toca uma criatura voluntária que não esteja vestindo

armadura e uma energia mágica protege a envoltória até a

magia acabar. A CA base do alvo se torna 13 + o
modificador de Destreza dele. A magia acaba se o alvo
colocar uma armadura ou se vo cê dissipá-la usando uma

ação.

A

ARMADURA DE

A

GATHYS

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um copo de água)

Duração

: 1 hora

Uma força mágica protege a envoltória vo cê, manifestando-

se como um frio espectral que cobre vo cê e seu

equipamento. Vo cê ganha 5 pontos de vida temporários
pela duração. Se uma criatura atingir vo cê com um
ataque corpo-a-corpo enquanto estiver com esses pontos

de vida, a criatura sofrerá 5 de dano de frio.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar e ssa

magia usando um e espaço de magia de 2º nível ou

superior, tanto os pontos de vida temporários quanto o
dano de frio aumentam em 5 para cada nível do espaço
acima do 1º.

A

REOMBAR

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros
Componentes
: V

Duração
: Instantânea
Escolha um objeto que você possa ver, dentro do alcance.

O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú ou um par de algemas, um cadeado ou outro objeto que esteja

um meio mundano ou mágico que previne o acesso.
Um alvo que esteja fechado por uma fechadura mundana ou preso ou barrado torna-se destrancado,

destravado ou desbloqueado. Se o objeto tiver múltiplas fechaduras, apenas uma delas é destrancada.
Se você escolher um alvo que esteja travado pela magia tranca-arcana, essa magia será suprimida por 10 minutos, durante esse período o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.
Quando você conjurar essa magia, uma batida forte, audível a até 90 metros de distância, é feita do objeto

alvo.
A
SSASSINO
F
ANTASMAGÓRICO
4º nível de ilusão

Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance
: 36 metros
Componentes
: V, S

221
Duração
: Concentração, até 1 minuto
Você mexe com os pesadelos de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e cria uma manifestação ilusória dos seus medos mais profundos, visível apenas para a criatura. O alvo deve realizar um teste de

resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele ficará amedrontado pela duração. No final de cada turno do alvo, antes da magia acabar, ele deve ser bem sucedido

num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 4d10 de dano psíquico. Se passar na resistência, a magia acaba.
Em Níveis Superiores
res.
. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 4º.
A
TAQUE

C
ER TEIR O
Truque de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: S

Duração

: Concentração, até 1 rodada

Voce este nde sua mão e aponta o dedo para um alvo no

alcance. Sua magia garante a voce uma breve intuição
sobre as defesas do alvo. No seu próximo turno, voce terá

vantagem na primeira jogada de ataque contra o alvo,
considerando que essa magia não tenha acabado.

A

TAQUE

V

ISUAL

6º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Peça a duração da magia, seus olhos tornam-se manchas

vazias imbuídas com poder terrível. Uma criatura, à sua
escolha, até 18 metros de voce que voce puder ver,
devese bem sucedida neste teste de resistência de
Sabedoria ou será afetada por um dos efeitos a seguir, à
sua escolha, pela duração. A cada um dos seus turnos, até
a magia acabar, voce pode usar sua ação para afetar

outra criatura, mas não pode afetar uma criatura
notavelmente se ela tiver sido bem sucedida neste teste de
resistência contra essa conjuração de
ataque visual

.

A dormir

. O alvo cai inconsciente. Ele acorda se

sofrer qualquer dano ou se outra criatura usar sua ação

para sacudir o adormecido até acordá-lo.

A pavorar

. O alvo está amedrontado. Em cada um dos

turnos dele, a criatura amedrontada deve realizar a ação

de Disparada e se mover para longe de voce pela rota

se gura mais curta disponível, a não ser que não haja
lugar para se mover. Se o alvo se mover para um local a,
pelo menos, 18 metros de distância de voce onde ela não

po ssa mais te ve r, esse efe ito te rmina.

A doecer

. O al vo te m de svantage m nas jo gadas de ataque e teste s de habilidade . No final de cada um do s turno s de le, ele po de re alizar o utro te ste de resistê ncia de Sabedo ria. Se fo r bem sucedido, o efe ito te rmina.

A

UGÚRIO

2° nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Pe sso al

Componentes

: V, S, M (varetas , ossos ou obje to s

similarmente marcado s vale ndo , no mínimo, 25 po)

Duração

: Instantânea

Ao lançar vare tas crave jado s co m ge mas, ro lar osso s de dragão, puxar cartas ornam e ntadas ou usar o utro tipo de fe rrame nta de adivinhação, vo cê re cebe um pressagio de uma entidade de outro mundo , s o bre os re sultados de curso s de ação espe cíficos que vo cê planeja to mar no s próximos 30 minuto s. O M e stre escolhe de ntre os po ssíve is presságios a se guir:

Êx ito

, para resultado s bons

Fracasso

, para re sultado s maus

Êx ito e fracasso

, para resultado s bons e maus

Nada

, para resultado s que não s ão espe cialme nte bons

o u ruins

A magia não leva em co nta qualquer po ssíve l

circunstancia que po ssa mudar o re sultado , co mo a

conjuração de ma gias adicionais ou a perda ou ganho de um co mpanhe iro.

Se vo cê co njurar a magia duas ou mais ve ze s antes de completar s e u próximo de scanso lo ngo , existe uma chance

cumulat iva de 25 por cento de cada conjuração , de po is da primeira que vo cê fe z, te r um re sultado aleató rio. O

Me stre faz essa jo gada se cre tamente .

A

UMENTAR

/R

EDUZIR

2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9

metros

Componentes

: V, S, M (um po uco de pó de fe rro)

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Vo cê faz com que uma criatura ou um obje to que vo cê

po ssa ve r de ntro do alcance, fique maio r o u meno r, pe la

duração . Escolha entre uma criatura ou um objeto que não esteja sendo carregado nem vestido. Se o alvo for involuntário, ele deve realizar um teste de resistência de

Constituição. Se for bem sucedido, a magia não surte efeito .

Se o alvo for uma criatura, tudo que ele esteja vestindo ou carregando muda de tamanho com ela. Qualquer item

largado por uma criatura afetada, retorna ao seu tamanho natural.

Aumentar

. O tamanho do alvo dobra em todas as dimensões e seu peso é multiplicado por oito . Essa

aumento eleva seu tamanho em uma categoria de Médio para Grande , por exemplo. Se não houver espaço suficiente para que o alvo dobre de tamanho , a criatura ou objeto alcança o tamanho máximo possível no espaço

disponível. Até o fim da magia, o alvo também tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força. O tamanho das armas do alvo cresce para se

adequar ao seu novo tamanho . Quando essas armas são ampliadas , os ataques do alvo com elas causam 1d4 de dano extra.

Reduzir

. O tamanho do alvo é reduzido à metade em todas as dimensões e seu peso é reduzido a um oitavo do

normal. Essa redução diminui o tamanho do alvo em uma

categoria

de Médio para Pequeno , por exemplo. Até o fim da magia, o alvo tem desvantagem em testes de Força

e testes de resistência de Força. O tamanho das armas do alvo diminui para se adequar ao seu novo tamanho . Quando essas armas são reduzidas, os ataques do alvo com elas causam 1d4 de dano a menos (isso não pode

reduzir o dano a menos de 1).

A

URA DE

P

UREZA

4º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (9 metros de raio)

Componentes

: V

Duração

: Concentração , até 10 minutos

222

Energia purificante irradia de você em uma aura com 9 metros de raio. Até a magia acabar, a aura se mantém e não se concentra em você. Todas as criaturas não-

ho stis na aura (incluin do vo cê) não po de m ficar do e nte s,
te m re sistê ncia a dano de ve ne no e te m vantage m em
te ste s de re sistê ncia contra efe ito s que de ix e m ela com
qualquer das co ndiçõe s a seguir: ame drontado , ato rdo ado ,

cego , enfe itiçado, enve ne nado , paralisado e s urdo .

A

UR A DE

V

IDA

4° nível de abjur ação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al (9 metros de raio)

Componentes

: V

Duração

: Co ncentração , até 10 minuto s

Ene rgia de preve nção vital irradia de vo cê em uma aura

com 9 me tros de raio. Até a magia acabar, a aura s e move

mante ndo-se centrada em vo cê. To das as criaturas não-
ho stis na aura (incluin do vo cê) te m re sistê ncia a dano
ne crótico e se u máximo de ponto s de vida não po de s e r

reduzido. Além disso , uma criatura viva não-ho stil,
recupe ra 1 ponto de vida quando co meça s e u turno na
aura com 0 po nto s de vida.

A

UR A DE

V

ITALIDADE

3° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al (9 metros de raio)

Componentes

: V

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Ene rgia curati va irradia de vo cê em uma aura co m 9

metros de raio. Até a magia acabar, a aura se move
mante ndo-se ce ntrada em vo cê. Você po de usar uma ação

bônus para fazer com que uma criat ura na aura
(incluin do vo cê) re cupe re 2d6 ponto s de vida.

A

UR A

M

ÁGICA DE

N

YSTUL

2° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um pequeno quadrado de seda)

Duração

: 24 horas

Voocê coloca uma ilusão em uma criatura ou objeto que

voocê tocar, e não magias de adivinhação revelarão informações falsas sobre ele. O alvo pode ser uma criatura voluntária ou um objeto que não esteja sendo carregado

ou usado por outra criatura.

Quando voocê conjura essa magia, escolha um ou ambos os efeitos seguintes. O efeito permanece pela

duração. Se voocê conjurar essa magia na mesma criatura ou objeto a cada dia por 30 dias, colocando o mesmo efeito nele todas as vezes, a ilusão durará até ser dissipada.

Aura Falsa

. Você modifica a forma como o alvo aparece para magias e efeitos mágicos, como detectar magia

, que detectam auras mágicas. Você pode fazer um objeto não-mágico parecer mágico ou mudar a aura mágica de um objeto para que ela pareça pertencer a outra escola de magia a sua escolha. Quando voocê usar

esse efeito num objeto, voocê pode fazer a aura falsa aparecer a qualquer criatura que manusear o item.

Máscara

. Você modifica a forma como o alvo aparece para magias e efeitos que detectam tipos de criaturas,

como o Sentido Divino do paladino ou o gatilho de uma magia símbolo

. Você escolhe o tipo de criatura e outras magias e efeitos mágicos consideram o alvo como se ele fosse uma criatura desse tipo ou tendência.

A

URA

S

AGRADA

8º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um minúsculo relicário valendo, no mínimo, 1.000 po, incluindo uma relíquia sagrada,

como um pedaço de tecido do robe de um santo ou um pedaço de pergaminho de um texto religioso)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Luz divina e mana de voocê adere em uma aureola suave num raio de 9 metros, em volta de voocê. As criaturas de sua escolha, no raio, quando voocê conjurar essa magia,

e mitem presença num raio de 1,5 metro e tem vantagem em todos os testes de resistência e as outras criaturas tem desvantagem nas jogadas de ataque contra elas, até a

magia acabar. Além disso, quando um corrupto morto-vivo atingir uma criatura afetada com um ataque corpo-a-corpo, a aura lampeja com luz plena. O atacante

deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará cego até a magia acabar.

A

UXÍLIO

D

IVINO

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Sua oração fortalece você com radiação divina. Até o fim

da magia, se os ataques com arma causam 1d4 de dano radiante extra ao atingirem.

B

ANIMENTO

4º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um item de sagrado alvo)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você tenta enviar uma criatura que você pode ver dentro

do alcance, para outro plano de existência. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma ou será banido.

Se o alvo for nativo do plano de existência que você está, você bane o alvo para um seiplano inferior.

Enquanto estiver lá, a criatura estará incapacitada. Ela

permanece lá até a magia acabar, a partir do ponto, o alvo reaparece no espaço em que ela deixou ou no espaço de seu cupado mais próximo, se o espaço de lá estiver

ocupado.

Se o alvo for nativo de um plano de existência

diferente do que você está, o alvo é banido em um lampejo

sutil, retornando para o seu plano natal. Se a magia acabar antes de 1 minuto se passar, o alvo reaparece no lugar em que estava ou no espaço de seu cupado mais

s

próximo, se o espaço de lá estiver ocupado. Do contrário, o alvo não retorna.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 5º nível ou

superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4º.

B

ANQUETE DE

H

ERÓIS

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 9 metros

223

Componentes

: V, S, M (uma tigela enrustada de gemas

valendo, no mínimo, 1.000 po, que é consumida pela magia)

Duração

: Instantânea

Você traz um grande banquete, incluindo comida e bebida magníficas. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece ao final desse tempo e os efeitos benéficos não se aplicam até essa hora terminar. Até doze criaturas

podem participar do banquete.

Uma criatura que participe do banquete ganha

diversos benefícios. A criatura é curada de todas as

doenças e venenos, torna-se imune a venenos e a ser amedrontada e faz todos os seus testes de resistência de Sabedoria com vantagem. Seu máximo de pontos de vida

também aumenta em 2d10 e ela ganha a mesma quantidade de pontos de vida. Esses benefícios duram por 24 horas.

B

ARRIBA DE

L

ÂMINAS

6º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 24 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha vertical de lâminas giratórias, afiadas como navalhas, feitas de energia mágica. A muralha aparece dentro do alcance e permanece pela

duração. Você pode fazer uma muralha reta de até 30 metros de comprimento por 6 metros de altura e 1,5 metro de largura ou uma muralha anelar com até 18

metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metro de largura. A muralha cobre três-quartos do cobertura a criaturas atrás dela e seu espaço é terreno difícil. Quando uma criatura entrar a área da muralha pela

primeira vez em um turno, o usuário começa seu turno nela, a

criatura deve realizar um teste de resistência de

De stress. Se falhar, a criatura sofrerá 6d10 de dano cortante. Em um sucesso, a criatura sofrerá metade de dano.

B

ÊNÇÃO

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um borrifo de água benta)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas, à sua escolha, dentro do alcance. Sempre que um alvo realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência antes da magia acabar, o

alvo pode jogar um d4 e adicionar o valor jogado ao ataque ou teste de resistência.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1º.

B

OCA

E

NCANTADA

2º nível de ilusão (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de favo de mel e pó

de jade valendo, no mínimo, 10 po, consumidos pela

magia)

Duração

: Até se dissipar

Você implanta uma mensagem em um objeto dentro do alcance, uma mensagem que é pronunciada quando uma condição de ativação é satisfeita. Escolha um objeto que você possa ver e não esteja sendo visto ou carregado por outra criatura. Então, fale a mensagem, que deve conter 25 palavras ou menos, apesar de ela poder ser entregue durante um período de até 10 minutos. Finalmente, determine a circunstância que irá ativar a magia para que sua mensagem seja entregue.

Quando essa circunstância ocorrer, a boca encantada aparecerá no objeto e recitará a mensagem com sua voz e

com o mesmo volume que você falou. Se o objeto que você escolheu tiver uma boca ou algo semelhante a uma boca

(por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica aparecerá ali, então, as palavras parecerão vir da boca do

o bje to . Quando vo cê co njura essa magia, vo cê po de fazer a

magia acabar de po is de enviar sua mensage m ou ela pode
pe rmanecer e re pe tir a me nsage m sempre que a
circunstância de ativação ocorrer.

A circunstância de ativação po de s e r tão ge né rica ou
tão de talhada quando vo cê quise r, ape sar de ela precisar

se r base ada em co ndiçõe s visuais ou audíve is que ocorram

a at é 9 metros do o bje to . Por e xe mplo, vo cê po de instruir
a boca a falar quando uma criatura s e apro ximar a meno s
de 9 metros do obje to ou quando um s ino de prata to car a
meno s de 9 metros de la.

B

OLA DE

F

OGO

3° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (uma minúscula bo la de guano de
morcego e enxofre)

Duração

:

Instantânea

Um ve io brilhante lampe ja na ponta do s e u de do em

direção a um po nto que vo cê escolher, de ntro do alcance, e
e ntão eclode co m um estampido baixo , explodin do em
chamas. Cada criatura em uma esfe ra de 6 metros de

raio, ce ntrada no po nto , de ve realizar um te ste de
resistê ncia de De streza. Um alvo s o fre 8d6 de dano de
fo go s e falhar na resistê ncia, ou metade de sse dano se

o btive r sucesso .

O fo go s e espalha, do brando esquinas . Ele incende ia
o bje to s inflamáveis na área que não este jam se ndo

ve stidos o u carregado s.

E m Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 4° níve l ou

supe rior, o dano aume nta em 1d6 pa ra cada níve l do
e spaço acima do 3°.

B

OLA DE

F

OGO

C

ONTROLÁVEL

7° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (uma minúscula bo la de guano de

morcego e enxofre)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Um feixe de luz amarelada é disparado da ponta dos dedos, então se concentra e aguarda no ponto escolhido, dentro do alcance, como uma conta brilhante, pela duração. Quando a magia termina, se já por sua concentração tiver sido interrompida ou por você ter decidido terminá-la, a conta eclode com um estampido

baixo, explodindo em chamas que se espalham, do brando esquinas. Cada criatura numa esfera, com 6 metros de raio, centrada na conta, deve realizar um teste

de resistência de Destreza. Uma criatura só sofre dano igual ao total de dano acumulado se falhar na resistência, ou metade do total se obtiver sucesso.

224

O dano base da magia é 12d6. Se até o final dos seus turnos, a conta ainda não tiver sido destruída, o dano aumenta em 1d6.

Se a conta brilhante for tocada antes do intervalo e xpirar, a criatura que a tocou deve realizar um teste de

resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a magia termina imediatamente, fazendo a conta explodir em

chamas. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura pode arremessar a conta a até 12 metros. Quando ela atinge uma criatura ou objeto sólido, a magia termina e a conta

explode.

O fogo danifica o objeto na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou

carregados.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 8º nível ou

superior, o dano base aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 7º.

B

OM

F

RUTO

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um raminho de visco)

Duração

: Instantânea

Até dez frutos aparecem na sua mão e são infundidos com magia pela duração. Uma criatura pode usar sua ação

para comer um fruto. Comer um fruto restaura 1 ponto de vida e um fruto produz nutrientes suficientes para sustentar uma criatura por um dia.

Os frutos perdem seu potencial se não forem

consumido s de ntro de 24 ho ras da conjuração de ssa

magia.

B

OR DÃO

M

ÍSTICO

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (visco, uma folha de trevo e uma clava ou bordão)

Duração

: 1 minuto

A madeira de uma clava ou bordão, que você esteja segurando, é imbuída com o poder da natureza. Pela

duração, você pode usar sua habilidade de conjuração ao invés da sua Força para as jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo usando essa arma, e o dado de dano da

arma se torna um d8. A arma também se torna mágica, se ela já não for. A magia acaba se você conjurá-la

novamente ou se você soltar a arma.

B

RAÇOS DE

H

ADAR

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (3 metros de raio)

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Você invoca o poder de Hadar, o Faminto Sombrio.

Tentáculos de energia negra brotam de você e golpeiam todas as criaturas a até 3 metros de você. Cada criatura

na área deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo sofre 2d6 de dano necrótico e não pode fazer reação até o próximo turno de lá. Em um sucesso, uma

criatura sofre metade do dano e não sofre qualquer outro efeito.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do

espaço acima do 1º.

225

B

RUXARIA

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (o olho petrificado de um tritão)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Voçê coloca uma maldição em uma criatura que voçê possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, voçê causa 1d6 de dano necrótico extra no alvo sempre que atingi-lo com um ataque. Além disso, escolha uma habilidade quando voçê conjurar a magia. O alvo tem desvantagem em testes de habilidade feitos com a habilidade escolhida.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, voçê pode usar uma ação bônus, em um turno subsequente, para amaldiçoar outra criatura.

Uma magia

remove maldição

conjurada no alvo acaba

com a magia prematuramente.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º ou 4º nível, voçê

pode manter sua concentração na magia por até 8

horas. Quando voçê usar um espaço de magia de 5º nível

ou superior, voçê pode manter sua concentração na

magia por até 24 horas.

C

AMINHAR EM

Á

RVORES

5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voçê adquire a habilidade de entrar em uma árvore e se mover dentro dela para dentro de outra árvore de

mesmo tipo até 150 metros. Ambas as árvores devem estar vivas e ter, pelo menos, o mesmo tamanho que voçê. Voçê deve usar 1,5 metro de deslocamento para entrar

numa árvore. Você, instantaneamente, sabe a localização de todas as outras árvores de mesmo tipo à 150 metros e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, pode tanto passar por uma dessas árvores quanto sair da árvore em que voçê está. Você aparece no espaço que voçê quiser a 1,5 metro da árvore destino, usando outro

movimento de 1,5 metro. Se voçê não tiver movimento restante, voçê aparece a 1,5 metro da árvore que voçê terminou seu movimento.

Voçê pode usar essa habilidade de transporte uma vez por rodada pela duração. Voçê deve terminar cada turno

fora da árvore.

C

AMINHAR NO

V

ENTO

6° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (fogo e água benta)

Duração

: 8 horas

Voçê e até dez criaturas voluntárias que voçê possa ver,

dentro do alcance, assumem uma forma gasosa pela

duração, parecidas com pedregulhos de nuvem. Enquanto estiver na forma de nuvem, uma criatura tem de deslocamento de voçê de 90 metros e tem resistência a

dano de concussão, constante e perdurante de ataques não-mágicos. As únicas ações que uma criatura pode realizar nessa forma são a ação de Disparada ou para reverter a sua forma normal. Reverter leva 1 minuto, período pelo qual a criatura estará incapacitada e não poderá se mover. Até a magia acabar, uma criatura pode reverter

para a forma de nuvem, o que também requer a transformação de 1 minuto.

Se uma criatura estiver na forma de nuvem e voçê quando o efeito acabar, a criatura descerá a 18 metros por

rodada por 1 minuto, até aterrissar no solo, o que é feito com segurança. Se ela não puder aterrissar em 1 minuto, a criatura cairá a distância restante.

C

AMPO

A

NTIMAGIA

8° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (3 metros de raio)

Componentes

es

: V, S, M (um punhado de pó de ferro ou limalhas de ferro)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Uma esfera invisível, de 3 metros de raio, de antimagia

envolve voçê. Essa área é separada da energia mágica que se espalha pelo multiverso. Dentro da esfera, magias não podem ser conjuradas, criaturas invocadas desaparecem

e, até mesmo itens mágicos, se tornam mundanos. Até o fim da magia, a esfera se move com voçê, entrando em voçê.

Magias e outros efeitos mágicos, exceto os criados por artefatos ou divindades, são suprimidos na esfera e não

podem adentrá-la. Um espaço vasto para conjurar uma

magia suprimida é consumida. Enquanto o efeito estiver suprimido, ela não funciona, mas o tempo que ela permanece suprimida é descontado da sua duração. E feitos de Alvo.

Magias e outros efeitos mágicos, como mísseis mágicos

e enfeitiçar pessoa, que foram usados em uma criatura ou objeto dentro da esfera, não

surtem efeito no alvo.

Áreas de Magia

A área de outra magia ou efeito mágico, como uma bola de fogo

, não se estende para

dentro da esfera. Se a esfera sobrepõe uma área mágica, a parte da área que for coberta pela esfera é suprimida.

Por exemplo, as chamas criadas por uma muralha de fogo

serão suprimidas dentro da esfera, criando uma abertura na muralha se a sobreposição for grande o suficiente. Magias

Qualquer magia ativa ou outro efeito mágico

em uma criatura ou objeto dentro da esfera é suprimido e enquanto a criatura ou objeto permanecer dentro dela.

Itens Mágicos

As propriedades e poderes de itens

mágicos são suprimidas dentro da esfera. Por exemplo, uma

espada longa +1

dentro da esfera funciona como uma

espada não-mágica.

As propriedades e poderes de uma arma mágica são

suprimidos se ela for usada contra um alvo dentro da

esfera ou empunhada por um atacante dentro da esfera.

Se uma arma mágica ou munição mágica deixar a esfera completamente (por exemplo, se você disparar uma flecha mágica ou arremessar uma lança mágica e um alvo fora

da esfera), a magia do item deixado ser suprimida tão logo ele deixe a esfera.

Viagem Mágica

Teletransporte e viagem planar não

funciona dentro da esfera, tanto se a esfera for o destino

quando o ponto de partida para tais viagens mágicas. Um portal para outro lugar, mundo ou plano de existência,

assim como um espaço extradimensional aberto, como o criado pela magia

truque de corda

, é temporariamente

fechado enquanto estiver dentro da esfera.

Criaturas e Objetos

Uma criatura ou objeto

invocado ou criado através de magia, temporariamente

de saparece da existência dentro da esfera. Tais criaturas

reaparecem instantaneamente quando o espaço ocupado pela criatura não estiver mais dentro da esfera.

Dissipar Magia

. Magias e efeitos mágicos como

dissipar magia, não surtem efeito sobre a esfera. Da mesma

forma, esferas criadas por magias de campo antimagia

diferentes não se anulam.

226

C

ÃO

F

IEL DE

M

OR DENK AINEN

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um minúsculo apito de prata, um pedaço de osso e um fio)

Duração

: 8 horas

Voce conjura um cão de guarda fantasma em um espaço

de seu tamanho que voce possa ver, dentro do alcance, que permanece pela duração, até voce dissipá-lo com uma ação ou até voce se mover para mais de 30 metros dele. O cão é invisível para todas as criaturas, exceto para voce, e não pode ser ferido. Quando uma criatura

percebe ou estiver se aproximando a 9 metros ou mais,

primeiramente, falar a seu nome que voce especifica quando conjura a magia, o cão começa a latir muito alto. O cão vê criaturas invisíveis e pode ver no Plano Etéreo. Ele ignora

ilus

ões.

No começo de cada um dos seus turnos, o cão tenta morder uma criatura a 1,5 metro dele que esteja hostil a

voce. O bônus de ataque do cão é igual ao seu e é modificado pela habilidade de conjuração + seu bônus de proficiência. Se atingir, ele causa 4d8 de dano perforante.

C

ATIVAR

2º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 minuto

Vo-cê tece um cordão de palavras distrativas, fazendo as

criaturas, à sua escolha, que vo-cê puder ver dentro do alcance e que puder ouvir vo-cê, realizarem um teste de

resistência de Sabedoria. Qualquer criatura que não puder se reñeitada, passa automaticamente nesse teste de resistência e, se vo-cê quiser, acompanhe-os estive rem

lutando com a criatura, ela terá vantagem na resistência. Se falhar na resistência, a criatura terá desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para notar qualquer criatura além de vo-cê, até a magia acabar ou até o alvo não poder mais ouvir vo-cê. A magia acaba se vo-cê estiver incapacitado ou incapaz de falar.

C

AR NE PAR A

P

EDRA

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma pitada de sal, água e terra)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Vo-cê tenta transformar uma criatura que vo-cê possa ver,

dentro do alcance, em pedra. Se o corpo do alvo for feito de carne, a criatura deve realizar um teste de resistência

de Constituição. Em caso de falha, ela ficará impenetrável, à medida que sua carne começa a endurecer. Se obtiver sucesso, a criatura não é afetada.

Uma criatura impenetrável por essa magia deve realizar o teste de resistência de Constituição no final de cada

um dos turnos dela. Se obtiver sucesso na resistência

contra essa magia três vezes, a magia termina. Se ela falhar no teste de resistência três vezes, ela se torna pedra é afetada pela condição petrificado pela duração. Os

sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.

Se a criatura for quebrada fisicamente enquanto petrificada, ela sofre de fadiga e similitudes e for revertida ao seu estado original.

Se vo-cê mantiver sua concentração nessa magia durante toda a duração possível, a criatura é transformada em pedra até o efeito ser removido.

C

EGU EIR A

/S

URDEZ

2º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance
: 9 metros
Componentes
: V

Duração
: 1 minuto
Vo-cê pode escolher ou ensurdecer um oponente. Escolha uma

criatura que você possa ver dentro do alcance para fazer um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ficará ou cega ou surda (à sua escolha) pela duração. No

final de cada um dos turnos de ele, o alvo pode realizar um teste de resistência de Constituição. Se obtiver sucesso, a magia termina.

Em Níveis Superiores
. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você

pode afetar uma criatura adicional para cada nível de

espaço acima do 2º.

C
HAMA
C
CONTÍNUA
2º nível de evocação
Tempo de Conjuração

: 1 ação
Alcance
: Toque
Componentes
: V, S, M (pó de rubi no valor de 50 po, consumido pela magia)
Duração
: Até ser dissipada
Uma chama, que produz iluminação equivalente a uma

tocha, surge de um objeto que você tocar. O efeito é parecido com o de uma chama normal, mas ele não produz calor e não consome oxigênio. Uma chama

continua pode ser coberta ou escondida, mas não sufocada ou extinta.

C
HAMA
S
AGRADA
Truque de evocação
Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance
: 18 metros
Componentes
: V, S

Duração
: Instantânea
Radiação similar a uma chama de se sobressa uma criatura

que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou

so frerá 1d8 de dano radiante . O alvo não recebe qualquer

benefício de cobertura contra esse teste de resistência.
O dano da magia aumenta em 1d8 quando o usuário
alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

C

CHICOTE DE

E

SPINHOS

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de uma planta com
espinhos)

Duração

: Instantânea

O usuário cria um longo chicote de vinhas coberto por espinhos
que chicoteia, ao seu comando, em direção de uma

criatura dentro do alcance. Realize um ataque corpo-a-
corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, a
criatura sofre 1d6 de dano por round e, se a criatura
for Grande ou menor, o usuário a puxa até 3 metros para perto
de si.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando o usuário
alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

227

C

HUVA DE

M

ETEOROS

9º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 1,5

quilômetro

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Esferas de fogo incandescentes atingem o solo em quatro

pontos diferentes que o usuário escolher, dentro do alcance.

Cada criatura numa esfera de 12 metros de raio, centrada
em cada ponto escolhido pelo usuário, deve realizar um teste
de resistência de Destreza. A esfera se espalha, do lado

das esquinas. Uma criatura sofre 20d6 de dano de fogo e 20d6
de dano de concussão se falhar na resistência ou metade
do dano se obtiver sucesso. Uma criatura na área de

mais de uma explosão de chamas é afetada apenas uma
vez.

A magia causa dano aos objetos na área e incendeia
os objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou

carregado s.

C

ÍR CULO DA

M

ORTE

6° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (o pó de uma pérola negra e smagada valendo, no mínimo, 500 po)

Duração

: Instantânea

Uma esfera de energia negra ondula em um raio de 18 metros de um ponto ao alcance. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Um

alvo sofre 8d6 de dano necrótico se falhar no teste de resistência, ou metade do dano se passar.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o

dano aumenta em 2d6 para cada nível do espaço acima do 6°.

C

ÍR CULO DE

P

ODER

5° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (9 metros de raio)

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Energia divina irradia de você, distorcendo e espalhando

energia mágica a até 9 metros de você. Até a magia acabar, a esfera se move com você, centrada em você. Pela

duração, cada criatura amigável na área (incluindo você) tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos. Além disso, quando uma criatura

afetada for bem sucedida num teste de resistência contra uma magia ou efeito mágico realizado para sofrer apenas metade do dano, ao invés disso, ela não sofrerá dano

nenhum se passar na resistência.

C

ÍR CULO DE

T

ELETRANSPORTE

5° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, M (giz e tintas raras infundidos com

pedras preciosas no valor de 50 po, consumidos pela

magia)

Duração

: 1 rodada

À medida que você conjura essa magia, você desenha um círculo de 3 metros de diâmetro no chão, inscrevendo-se nos pontos com a localização a um círculo de

teletransporte permanente, à sua escolha, cuja sequência desenhada por você e esteja no mesmo plano de existência que você. Um portal cintilante se abre dentro do círculo que você desenha e permanece aberto até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que entrar no portal, instantaneamente, aparecerá a 1,5 metro do círculo de destino ou no espaço de sobrecupado mais próximo, se o espaço estiver ocupado.

Muitos templos principais, guildas e outros locais

importantes possuem círculos de teletransporte

permanentes inscritos em algum lugar dos seus cofres.

Cada círculo de sse inclui uma sequência única de desenhos

uma sequência de runas mágicas dispostas em um padrão específico. Quando você adquirir a capacidade de conjurar essa magia pela primeira vez, você aprende a sequência

desenhada dos destinos no Plano Material, determinadas pelo Mestre. Você pode aprender sequências de desenhos adicionais durante suas aventuras. Você pode consignar

uma nova sequência de desenhos à memória após estudá-la

por 1 minuto.

Você pode criar um círculo de teletransporte

permanente ao conjurar essa magia no mesmo local a

cada dia por um ano. Você não precisa usar o círculo para se teletransportar quando você conjurar a magia de sse modo.

C

ÍR CULO

M

ÁGICO

3º nível de abjurção

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, S, M (água benta ou pó de prata e

ferro valendo, no mínimo, 100 po, consumidos pela

magia)

Duração

: 1 hora

Você cria um cilindro de energia mágica de 3 metros de raio por 6 metros de altura, centrado num ponto no solo que você aponta, dentro do alcance. Runas brilhantes

aparecem toda vez que o cilindro toca o chão ou outra

superfície.

Escolha um ou mais dos tipos de criaturas seguintes:
celestiais, corruptores, e lementais, fadas ou mortos-vivos.
O círculo afeta uma criatura do tipo escolhido das
seguintes maneiras:

A criatura não consegue entrar no cilindro
voluntariamente por meios não-mágicos. Se a criatura
tentar usar teletransporte ou viagem interplanar para
fazê-lo, ela deve, primeiro, se bem sucedida num teste

de resistência de Carisma.

A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque

contra alvos dentro do cilindro.

Alvos dentro do cilindro não podem ser enfeitados,
amedrontados ou possuídos pela criatura.

Quando você conjurar essa magia, você pode decidir
que a mágica de laço se direciona para fora, prevenindo
que uma criatura de um tipo específico saia do cilindro e
protegendos os alvos fora dele.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

superior, a duração aumenta em 1 hora para cada nível

do espaço acima do 3º.

C

LAR IVIDÊNCIA

3º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 1,5 quilômetro

Componentes

: V, S, M (um fôco valendo, no mínimo, 100

po, também um chifre cravejado de joias para ouvir ou

um olho de vidro para ver)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

228

Você cria um sensor invisível, dentro do alcance, em um
local familiar a você (um local que você tenha visitado ou
visto antes) ou em um local óbvio que não seja familiar a
você (como atrás de uma porta, ao redor de um canto ou
em um bosque de árvores). O sensor se mantém no local
pela duração e não pode ser atacado ou manipulado de
outra forma.

Qu

ando você conjurar essa magia, escolhe visão ou

audição. Você pode escolher sentir através do sensor como

se você estivesse no espaço dele. Com sua ação, você pode

trocar entre visão e audição.

Uma criatura que puder ver o sensor (como uma
criatura beneficiada por

ver o invisível

ou visão

verdadeira) vê um globo luminoso e intangível do
tamanho do seu olho.

C

LONE

8° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 1.000 poe, no mínimo 3 centímetros cúbicos de carne da criatura que será clonada, consumo da pela magia, e um receptáculo valendo, no mínimo, 2.000 poe que tenha uma tampa selada e seja grande o suficiente

para comportar uma criatura Média, como uma urna e no rme, um caixão, um cistão cheio de lama no solo ou um recipiente de cristal cheio de água salgada)

Duração

: Instantânea

Essa magia produz uma duplicata inerte de uma criatura viva como uma garantia contra a morte. Esse clone é formado dentro de um receptáculo selado e cresce ao seu

tamanho total, atingindo a maturidade após 120 dias; Você também pode escolher que o clone seja uma versão mais jovem da mesma criatura. Ele permanece inerte e

durante indefinidamente, enquanto seu receptáculo permanecer intocado.

A qualquer momento, após o clone amadurecer, se a criatura original morrer, sua alma é transferida para o clone, considerando que a alma está livre e desajeitado. O clone é fisicamente idêntico ao original e tem

a mesma personalidade, memórias e habilidades, mas não possui qualquer equipamento do original. O físico da criatura original permanece, se ainda existir, se tornando

inerte e não podendo, consequentemente, ser trazido de volta à vida, já que a alma da criatura está em outro lugar.

C

OLUNA DE

C

HAMAS

5° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma pitada de enxofre)

Duração

: Instantânea

Uma coluna vertical de fogo divino emerge do chão para

os céus, no local que você especificar. Cada criatura num cilindro de 3 metros de raio por 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d6 de dano de fogo e 4d6 de dano radiante e falhar na

resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa
magia usando um espaço de magia de 6° níve l ou

supe rior, o dano de fo go ou o dano radiante (à sua
e scolha) aume nta em 1d6 po r níve l do espaço acima do 5°.

C

OMANDO

1° nível de encanta mento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: 1 rodada

Vo cê pronuncia u ma pala vra de co mando para uma

criatura que vo cê po ssa ve r de ntro do alcance. O alvo de ve

se r bem sucedido num teste de re sistê ncia de Sabedo ria
o u s e guirá se u co mando no próximo turno de le. A magia
não te m efe ito se o alvo fo r um mo rto-vivo , s e ele não

e nte nde r se u idioma ou s e o co mando fo r diretamente
no civo a ele.

Alguns co ma ndos típicos e se us efe ito s a se guir. Você
po de profe rir um co ma ndo diferente do s de scritos aqui. Se

ofizer, o Mestre descreve como o alvo re age . Se o alvo não
pude r c umprir o co mando , a magia t e rmina.

A proxime-

se

. O alvo s e move para pró ximo de vo cê o

máximo que pude r na rota mais direta, te rminando s e u

turno , s e ele se move r a até 1,5 me tro de vo cê.

Largue

. O alvo larga o que quer que ele este ja

se gurando , e te rmina se u turno .

Fuja

. O alvo gas ta se u turno s e move ndo para longe

de vo cê da forma mais rápida que pude r.

Dei te-

se

. O al vo de ita-se no chão e então, te rmina se u

turno .

P arado

. O alvo não s e move e não re aliza nenhuma

ação. Uma criat ura vo ado ra co ntinua no alt o ,

considerando que ela se ja capaz de fazê-lo. Se ela t ive r

que s e move r para continuar no alt o , ela voa a mínima
distância necessária para permanecer no ar.

E m Níveis Superiores

. Se vo cê co njurar e ssa magia

usando um espaço de ma gia de 2° níve l ou s upe rior, vo cê

po de afetar uma criatura adicional para cada níve l do

e spaço acima do 1°. As criaturas de ve m estar a 9 metros

e ntre s i para se rem afe tadas.

C

OMPR EENDER

I

DIOMAS

1º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um pitada de fuligem e sal)

Duração

: 1 hora

Pe-la duração, você compreende o significado literal de

qualquer idioma fala do que você ouvir. Você também

compreende qualquer idioma escrito que vir, mas você deve tocar a superfície onde as palavras estão escritas. Leva, aproximadamente, 1 minuto para ler uma página

de texto.

Essa magia não de cifra mensagens e cretas e m textos ou glifos, como um selo arcano, que não se já parte de um

idioma escrito.

C

OMPULSÃO

4º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Criaturas, à sua escolha, que você puder ver dentro do alcance e que puderem ouvir você, devem realizar um

teste de resistência de Sabedoria. Um alvo passa automaticamente nesse teste de resistência se ele não puder ser enfeitado. Se falhar no teste, um alvo é afetado por essa magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos, para designar uma direção horizontal a você. Cada criatura

229

afetada deve se mover, da melhor forma possível, para essa direção no próximo turno dela. Ela pode realizar sua ação antes de se mover. Depois de se mover dessa forma, ela pode realizar outra resistência de Sabedoria para tentar acabar com o efeito.

Um alvo não é obrigado a se mover em direção de um perigo obviamente mortal, como uma fogueira ou abismo, mas ele vai provar ataques de oportunidade por se mover na direção designada.

C

OMUNHÃO

5º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (incenso e um frasco de água benta ou profana)

Duração

: 1 minuto

Voçê conta sua divindade ou um representante divino e faz até três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou não. Você deve fazer suas perguntas antes da

magia terminar. Você recebe uma resposta correta para cada pergunta.

Seres divinos não são necessariamente oniscientes,

se uma pergunta que diga respeito a uma informação além do conhecimento da divindade. Em caso de uma

resposta de única palavra poder levar ao engano ou contrariar os interesses da divindade, o Mestre pode oferecer uma frase curta como resposta, no lugar. Se voçê conjurar essa magia duas ou mais vezes antes de terminar um descanso longo, existe uma chance

cumulativa de 25 por cento de cada conjuração, depois da

primeira que voçê fez, ter um resultado aleatório. O Mestre faz essa jogada secretamente.

C

OMUNHÃO COM A

N

ATUR EZA

5º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Voçê, momentaneamente, se torna uno com a natureza e

ganha conhecimento do território ao seu redor. Ao ar livre, a magia lhe oferece conhecimento do terreno até 4,

5 quilômetros de voçê. Em cavernas e outros formações

subterrâneas naturais, o raio é limitado a 150 metros. A

magia não funciona onde a natureza foi substituída por construções, como em masmorras ou cidades.

Voçê, instantaneamente, adquire conhecimento de até três fatos, à sua escolha, sobre qualquer dos assuntos a

seguir, relacionados à área:

Terreno e corpos de água

Plantas, minérios, animais e povos predominante

Celestiais, fadas, corruptores, elementais ou mortos-vivos mais poderosos

Influência de outros planos de existência

Construções

Por exemplo, voçê poderia determinar a localização de

um morto-vivo po de roso na área, a localização da maior fonte de água potável e a localização de quaisquer cidades próximas.

C

ONE DE

F

RIO

5° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (cone de 18 metros)

Componentes

: V, S, M (um pequeno cristal ou cone de vidro)

Duração

: Instantânea

Uma explosão de ar gelado irrompe das suas mãos. Cada

criatura dentro do cone de 18 metros, deve realizar um

teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 8d8 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se passar.

Uma criatura morta por essa magia se torna uma estátua congelada até derreter.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o

dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

C

CONFUSÃO

4° nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S, M (três cascas de noz)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Essa magia ataca e embaralha as mentes das criaturas,

gerando delírios e provocando ações descontroladas. Cada criatura em uma esfera com 3 metros de raio, centrada

num ponto, à sua escolha, dentro do alcance, deve se submeter a um teste de resistência de Sabedoria, quando você conjurar essa magia ou for afetada por ela.

Um alvo afetado não pode realizar ações e deve rolar um d10 no início de cada um dos seus turnos para

determinar seu comprometimento nesse turno.
d10

Comprometimento

1

A criatura usa todo seu deslocamento para se mover em uma direção aleatória. Para determinar a direção, role

um d8 e atribua uma direção a cada face do dado. A criatura não realiza uma ação nesse turno.

2
■t
6

A criatura não se move ou realiza ações nesse turno.

7
■t
8

A criatura usa sua ação para realizar um ataque corpo

-
a
-

corpo contra uma criatura, determinada aleatoriamente, ao seu alcance. Se não houver criaturas dentro do alcance, a criatura não faz nada nesse turno.

9
■t
10

A criatura pode agir e se mover normalmente.

Ao final de cada um dos seus turnos, um alvo afetado pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se for

bem sucedido, esse efeito acaba nesse alvo.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, o raio

da esfera aumenta em 1,5 metro para cada nível do espaço acima do 4º.

C

CONHECIMENTO

L

ENDÁRIO

5º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (in censo valendo, no mínimo, 250

po, consumido pela magia e quatro tiras de marfim

valendo, no mínimo, 50 po cada)

Duração

: Instantânea

No meio ou de screva uma pessoa, local ou objeto. A magia

traz a sua mente um breve resumo do conhecimento

significativo sobre a coisa que você nomeou. O

conhecimento deve consistir em coisas atuais, históricas

e esquecidas ou, até mesmo, conhecimentos e cretos que

nenhuma foi amplamente divulgado. Se a coisa que você

no meio não foi de importância nenhuma, você não recebe qualquer informação sobre ela. Quanto mais informação

230

você pode ouvir sobre a coisa, mais precisa e de talhada será a informação que você receberá.

A informação que você aprende é precisa, mas pode ser redigida em linguagem figurada. Por exemplo, se você pode ouvir um misterioso machado mágico na mão, a magia

muito caio machado, até mesmo se o cabo corre a mão dos

maliciosos. Só um verdadeiro Filho da Pedra, adorador e adorado de Moloch, pode despretar os verdadeiros poderes do machado e apenas com a palavra agrada

Rudno gg

C

CONJURAR

A

NIMAS

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você invoca espíritos feéricos, que assumem formas de

bestas, que aparecem em espaços de sobrecupados, que você

pode ouvir dentro do alcance. Escolha uma das opções a seguir para aparecer:

Uma besta de nível de desafio 2 ou inferior

Duas bestas de nível de desafio 1 ou inferior

Quatro bestas de nível de desafio 1/2 ou inferior

Oito bestas de nível de desafio 1/4 ou inferior

Cada besta é também considerada uma fada e

desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas

invocadas como um grupo, que age nos seus próprios turnos.

Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir

nenhum comando a elas, elas se defendem de criaturas hostis, mas não mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas

aparecem: o dobro delas com um espaço de 5º nível, o triplo delas com um espaço de 7º nível e o quádruplo delas

com um espaço de 9º nível.

C

ONJURAR

C

ELESTIAL

7º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1

minuto

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S

Duração

:

Concentração, até 1 hora

Você invoca um celestial de nível de desafio 4 ou inferior, que aparece num espaço desocupado, que você possa ver de dentro do alcance. O celestial desaparece se cair a 0

pontos de vida ou quando a magia acabar.

O celestial é amigável a você e a seus companheiros pela duração. Role a iniciativa para o celestial, que age no

seu próprio turno. Ele obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua), contanto que não violem sua tendência. Se você não

emitir nenhum comando a ele, ele se defende de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

OMestre possui as estatísticas do celestial.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 9º nível, você invoca um celestial de nível de desafio

5

ou inferior.

C

ONJURAR

E

LEMENTAIS

M

ENORES

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você invoca elementais que aparecem em espaços

desocupados, que você possa ver de dentro do alcance. Você

escolhe uma das opções a seguir para aparecer:

Um elemental de nível de desafio 2 ou inferior

Dois elementais de nível de desafio 1 ou inferior

Quatro elementais de nível de desafio 1/2 ou inferior

Oito elementais de nível de de safio 1/4 ou inferior
Um elemental invocado através de sua magia
de saparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a
magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus
companheiros. Role a iniciativa para as criaturas

invocadas como um grupo, que age nos seus próprios turnos.

Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você
emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir
nenhum comando a elas, elas se defendem de criaturas

hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.
O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

Em Níveis Superiores

Se você conjurar e sua magia
usando certos espaços de magia superiores, você escolhe
uma das opções de invocação acima e mais criaturas
aparecem: o dobro delas com um espaço de 6º nível e o

triplo delas com um espaço de 8º nível.

C

CONJURAR

E

LEMENTAL

5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1

minuto

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S, M (incenso para ar, argila

mole para terra, enxofre e fósforo para fogo ou água e
areia para água)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você invoca um ser elemental. Escolha uma área de ar,
água, fogo ou terra que preencha 3 metros cúbicos, dentro
do alcance. Um elemental de nível de de safio 5 ou

inferior, adquire a área que você escolheu, aparece em
um espaço de sobcupado até 3 metros de lá. Por exemplo,
um elemental do fogo emergiria de uma fogueira e um

elemental da terra erguer-se-

-ia do solo. O elemental

de saparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a

magia acabar.

O elemental é amigável a você e a seus companheiros
pela duração. Role a iniciativa para o elemental, que age

nos seus próprios turnos. Ele obedece a quaisquer comandos

verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se
você não emitir nenhum comando a ele, ele se defenderá
de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma

ação.

Se sua concentração for interrompida, o elemental

não de saparece. Ao invés disso, você perde o controle
e
sob o elemental ele se torna hostil a você e aos seus
companheiros, e irá atacar. Um elemental fora de controle
não pode ser despedido e de saparece 1 hora depois de

vocter o invocado.

C

ONJURAR

F

ADA

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1

minuto

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

231

Voctoca uma criatura feérica de nível de desafio 6 ou
inferior ou um espírito feérico que assume a forma de
uma besta de nível de desafio 6 ou inferior. Ela aparece
num espaço de 50 pés, que você possa ver dentro do
alcance. A criatura feérica de saparece se cair a 0 pontos
de vida ou quando a magia acabar.

A criatura feérica é amigável a você e a seus
companheiros pela duração. Role a iniciativa para a

criatura, que age no seu próprio turno. Ela obedecerá a
qualquer comando verbal que você emitir (não requer

uma ação sua), contanto que não violem sua tendência. Se
você não emitir nenhum comando a ela, e ela se defenderá
de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma

aç
ão.

Se sua concentração for interrompida, a criatura
feérica não de saparece. Ao invés disso, você perde o

controle sob o elemental e ele se torna hostil a você e
aos seus companheiros, e irá atacar. Uma criatura feérica
fora de controle não pode ser despedido e de saparece 1

hora depois de vocter a invocado.

OMestre possui as estatísticas da criatura feérica.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar e sua

magia usando um espaço de magia de 7º nível ou

superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível
do espaço acima do 6º.

C

ONJURAR

R

AJADA

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al (cone de 18 me tros)

Componentes

: V, S, M (uma munição ou arma de arremesso)

Duração

: Instantânea

Vo cê arre messa uma arma não-mágica ou dispara u ma munição não-mágica no ar para criar u m co ne de arma s

idênticas que s e lançam a fre nte e então de sapare cem.

Cada criatura num cone de 18 me tros, de ve s e r be m sucedida num teste de re sistê ncia de De streza. Uma

criatura s o fre 3d8 de dano se falhar na resistência, ou metade de sse dano num suc e sso . O tipo do dano é o mesmo da arma o u munição usada como co mpo ne nte .

C

ONJUR AR

S

ARAIVADA

5° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (uma munição ou arma de arremesso)

Duração

: Instantânea

Vo cê dispara uma m unição não-mágica de uma arma à distância ou arre messa uma arma não-má gica no ar e

e escolhe um po nto de ntro do alcance. Cente nas de duplicat as da munição ou arma caem em uma saraivada vinda de cima e então de sapare cem. Cada criatura nu m

cilindro co m 12 metros de raio e 6 metros de alt ura centrado no po nto , de ve re alizar um te ste de re sistê ncia de De streza. Uma criatura so fre 8d8 de dano s e falhar na resistê ncia, ou metade de sse dano num sucesso . O tipo do dano é o mesmo da munição ou arma.

C

ONJUR AR

S

ERES DA

F

LORESTA

4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um fruto s agrado po r criatura invo cada)

Duração

: Co ncentração , até 1 hora

Vo cê invo ca criaturas fe é ricas que aparecem em espaços

de so cupado s, que vo cê po ssa ve r de ntro do alcance.
Escolha uma das opçõe s a se guir para apare cer:
Uma criat ura fe é rica de níve l de de safio 2 ou infe rior
Duas criaturas fe é ricas de níve l de de safio 1 ou infe rior
Quatro criaturas fe é ricas de níve l de de safio 1/2 o u

infe rior
Oito criaturas fe é ricas de níve l de de safio 1/4 o u infe rior
Uma criat ura invo cado de sapare ce quando cair a 0 po nto s de vida ou quando a magia acabar.
As criaturas invo cadas s ão amigáve is a vo cê e a se us companhe iros. Role a iniciat iva para as criaturas invo cadas co mo um grupo , que age no s e u próprio turno .

Eles obede ce m a quaisquer comando s ve rbais que vo cê e mitir (não re quer uma ação s ua). Se vo cê não emitir ne nhum comando a elas, elas s e de fe nde rão de criaturas

ho stis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação .
O M e stre po ssui as estatísticas das criaturas.
E m Níveis Superiores
. Se vo cê co njurar e ssa magia usando ce rtos espaços de magia supe riores, vo cê esco lhe uma das opçõe s de invo cação acima e mais criaturas apare cem: o do bro de las com um espaço de 6º níve l e o

triplo de las co m um espaço de 8º níve l.

C

ONSAGR AR

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 24 horas

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (e rvas , ó leo s e incenso valendo , no mínimo, 1.000 po, co nsumido s pe la magia)

Duração

: Até s e r dissipada

Vo cê to ca um po nto e infunde uma área ao re do r com

po de r sagrado (o u profano). A áre a pode te r até 18 me tro s de raio e a magia falha se o raio incluir uma área já so b e fe ito da magia consagrar

. A áre a afetada está suje ita aos

se guintes efe ito s.

Primeiro, ce lestiais, corrupto res, elementais, fadas e mortos-vivo s não co nse gue m entrar na área, nem, tais

criaturas, po de m enfe itiçar, amedrontar ou po ssuir criaturas de ntro da área. Qualque r criatura enfe itiçada, amedrontada o u po ssuída po r uma criat ura de ssas , não

e stará mais enfe itiçada, amedrontada ou po ssuída ao ade ntrar a área. Você po de excluir um ou mais de sse s tipos de criaturas de sse e fe ito .

Segundo , vo cê po de vin cular um efe ito extra a área.

Escolha o efe ito da lista a se guir, ou escolha um efe ito

o fe recido pe lo Me stre . Alguns de sse s e fe ito s se aplicam a

criaturas na área; vo cê po de de finir se u o efe ito s e aplica a to das as criaturas, criaturas que s e gue m uma divindade o u líde r e spe cífico ou criaturas de uma espé cie e spe cífica,

como orcs ou trolls. Quando uma criatura que s e ria afetada entrar na área da magia pela p rimeira ve z em um turno , ou co meçar se u turno nela, e la pode fazer um teste de re sistê ncia de Carisma. Se obtive r sucesso , a criat ura igno ra o efe ito extra até sair da área.

Coragem

. As criaturas afetadas não po de m ser amedrontadas enquanto estive rem na área.

Descanso E terno

. Cadá veres ente rrado s na área não po de m ser transfo rmado s em mo rtos-vivos.

E scurid ão

. Es curidão pree nche a área. Luz normal, as sim co mo luz mágica criada por magias de níve l infe rior ao níve l do espaço usado para conjurar e ssa magia, não po de m iluminar a área.

232

Idi omas

. As criaturas afetadas po de m se co municar com qualque r o utra criatura na áre a, mesmo que elas não partilhe m um idioma e m co mum.

Interferên cia E xtrad imensional

. As criaturas afetadas não po de m se move r o u viajar usando

te letranspo rte ou po r me ios extradimensionais ou interplanares.

Luz do Di a

. Luz plena pre e nche a área. Escuridão mágica criada por magias de níve l infe rior ao níve l do

e spaço usado para conjurar e ssa magia, não po de m

e xtinguir a luz.

Medo

. As criaturas afetadas ficam amedrontadas e nquanto estive rem na área.

P roteção con tra E nergia

. As criaturas afetadas na áre a te m re sistê ncia a um tipo de dano, à sua escolha,

e xceto de co ncussão, co rtante ou pe rfurante .

Silêncio

. Ne nhum som po de s e r e mitido de de ntro da áre a e nenhum som po de ade ntra-la.

Vulnerabilidade à E nergia

. As criaturas afetadas na área te m vulnerabilida de a um tipo de dano, à sua e scolha, e xceto de co ncussão , co rtante ou pe rfurante .

C

ONSERTAR

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: To que
Componentes
: V, S, M (do is ímãs)
Duração
: Instantânea
Essa magia repara u m única quebra ou fissura em um

o bje to que vo cê to car, como um elo quebrado de uma

corrente , duas metade s de uma chave partida, um manto
rasgado ou o vazamento em um odre. Contanto que a
quebra ou fissura não te nha mais de 30 centímetros em

qualquer dimensão, vo cê po de re menda-la, não de ixando
qualquer ve stígio do dano ante rior.

Essa magia pode re parar fisicamente um ite m mágico
o u co nstructo, mas a magia não irá restaurar a magia em

tais obje to s.

C
ONSTR IÇÃO
1° nível de conjuração
Tempo de Conjuração
: 1 ação

Alcance
: 27 metros
Componentes
: V, S

Duração
: Co ncentração , até 1 minuto
Ervas e vinhas po de rosas brotam do s o lo num quadrado

de 6 metros a partir de um po nto de ntro do alcance. Pela
duração , essas plantas transfo rmam o s o lo na área em
te rreno difícil.
Uma criat ura na área quando vo cê co njurar a m agia
de ve s e r bem suce dida num te ste de re sistê ncia de Fo rça

o u ficará impe dida pelo emaranhado de plantas, até a

magia acabar. Uma criatura impe dida pe las plantas po de
usar s ua ação para realizar um teste de Fo rça, contra a
CD da magia. Se fo r bem sucedido, irá se libertar.
Quando a magia t e rmina, a s plantas co njuradas
murcharão .

C
ONTATO
E
XTR APLANAR
5° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração
: 1 minuto
Alcance
: Pe sso al
Componentes
: V

Duração
: 1 minuto
Vo cê co ntata mentalme nte um semide us, o espírito de um
sábio morto

há muito tempo ou alguma outra entidade misteriosa do outro plano. Contatar esse extraplanar inteligente pode destruir ou até mesmo arruinar com sua mente. Quando você conjurar essa magia, faça um teste de resistência de Inteligência CD 15. Se falhar, você sofrerá 6d6 de dano psíquico e fica insano até terminar um descanso longo. Enquanto estiver insano, você não pode realizar ações, não entende o que as outras criaturas dizem, não pode ler e fala apenas coisas sem sentido. Conjurando a magia de estauração maior e mesmo você acaba com esse efeito. Se obtiver sucesso no teste de resistência, você pode fazer até cinco perguntas à entidade. Você deve fazer suas

perguntas antes da magia acabar. O Mestre responde

não sobre a resposta para a pergunta). Em caso de uma resposta de única palavra puder levar ao engano, o Mestre pode, ao invés disso, oferecer uma frase curta

como resposta.

C

CONTRAMÁGICA

3º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 reação, que você realiza

quando vê uma criatura a até 18 metros conjurando

uma magia

Alcance

: 18 metros

Componentes

: S

Duração

: Instantânea

Você tenta interromper uma criatura no processo de conjuração de uma magia. Se a criatura estiver conjurando uma magia de 3º nível ou inferior, a magia

falha e não gera nenhum efeito. Se ela estiver conjurando uma magia de 4º nível ou superior, faça um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração. A CD é

igual a 10 + o nível da magia. Caso se já bem sucedido, a magia da criatura falha e não gera nenhum efeito.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 4º nível ou superior

, a

magia interrompida não vai gerar efeito se o nível dela for menor ou igual ao nível do espaço de magia que você usar.

C

CONTINGÊNCIA

6º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (uma estátua sua esculpida em marfim e de corada com gemas valendo , no mínimo,

1.500 po)

Duração

: 10 dias

Escolha uma magia de 5º nível ou inferior que você possa conjurar, que tenha um tempo de conjuração de 1 ação e que possa ter você como alvo. Você conjura essa magia

chamada de magia contingente

como parte da

conjuração de

contingência

, gastando espaços de magia

para ambas, mas a magia contingente não tem efeito

imediato. Ao invés disso, ela se ativa quando uma certa

circunstância ocorre. Você descreve a circunstância

quando conjura as duas magias. Por exemplo, uma

contingência

conjurada com

respirar na água

pod

e stipular que

respirar na água

se ative quando você

estiver imerso em água ou um líquido similar.

A magia contingente se ativa imediatamente depois da

circunstância se satisfazer pela primeira vez, quer você

queira, quer não, e a

contingência

termina.

A magia contingente afeta apenas você, mesmo que ela

normalmente possa afetar outros alvos. Você pode ter

apenas uma

contingência

ativa por vez. Se você conjurar

essa magia novamente, o efeito da outra magia

contingência

termina. Além disso, a

contingência

também

233

termina em você se os componentes materiais dela não

estiverem mais com você.

C

ONTROLAR A

Á

GUA

4º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 90

metros

Componentes

: V, S, M (uma gota de água e uma pitada

de poeira)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Até o fim da magia, você controla qualquer corpo de água dentro da área que você escolher, que é um cubo de 30

metros quadrados. Você pode escolher dentre quais quer dos efeitos seguintes, quando você conjurar essa magia. Com uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo

efeito ou escolher um diferente.

Inundação

Você faz com que o nível da água dentro da área afetada suba até 6 metros. Se a área incluir uma

margem, a inundação irá transbordar para a terra seca. Se você escolher uma área em um extenso corpo de água, ao invés disso, você cria uma onda com 6 metros de altura que irá de um lado ao outro da área e então de saba. Qualquer veículo Enorme ou menor no caminho da onda será carregado por ela até o outro lado. Qualquer

veículo Enorme ou menor atingido pela onda tem uma chance de 25 por cento de emborcar. O nível da água se mantém e levado até a magia acabar ou você escolher um efeito diferente. Se esse efeito

produzir uma onda, a onda se repete no início do seu próximo turno enquanto o efeito de inundação durar.

Dividir Água

Você faz com que a água na área se divida e crie uma trincheira. A trincheira se estende por

todo a área da magia e a água separada forma uma parede

de cada lado. A trincheira permanece até a magia acabar ou você escolher um efeito diferente. A água, então, lentamente preenche a trincheira ao longo do curso da

próxima rodada até o nível normal da água ser restaurado.

Redirecionar Fluxo

Você faz com que o fluxo da água na área se mova na direção que você escolher,

mesmo que a água tenha que fluir através de obstáculos, subir muros ou em outra direção improvável. A água na

área se move na direção ordenada, mas uma vez que tenha se movido além da área da magia, ela conclui seu fluxo baseado nas condições do terreno. A água continua a

se mover na direção que você escolheu até a magia acabar ou você escolher um efeito diferente.

Redemoinho

Esse efeito requer um corpo de água de, pelo menos, 15 metros quadrados e 7,5 metros de

profundidade. Você faz com que um redemoinho se forme no centro da área. O redemoinho forma um vórtice com

1,5 metro de largura na base, chegando a 15 metros de largura no topo e 7,5 metros de altura. Qualquer criatura ou objeto na água a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3

metros na direção dele. Uma criatura pode tentar nadar para longe do vórtice com um teste de Força (Atletismo)

contra a CD da magia.

Quando uma criatura entrar no vórtice pela primeira vez no turno dela ou começar seu turno dentro dele, ela deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar,

a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e estará presa no vórtice até a magia acabar. Se passar na resistência, a criatura sofre metade do dano e não estará presa no

vórtice. Uma criatura presa no vórtice pode usar sua ação para tentar nadar para fora do vórtice como descrito acima, mas terá desvantagem no teste de Força.

(Atletismo) para fazer isso.

A primeira vez a cada turno que um objeto entrar no vórtice, o objeto sofre 2d8 de dano de concussão; esse dano se repete a cada rodada que ele permanecer no vórtice.

C

CONTROLO

C

LIMA

8º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: Pessoal (

7,5

quilômetros de raio)

Componentes

: V,

S, M (incenso aceso e pedaços de terra

e madeira misturados em água)

Duração

: Concentração, até 8 horas

Você toma controle do clima numa área de

7,5

quilômetros de você pela duração. Você deve estar ao ar

livre para conjurar essa magia. Se mover para um lugar

onde você não tenha uma visão clara do céu termina a magia prematuramente.

Quando você conjurar essa magia, você muda as condições climáticas atuais, que são determinadas pelo

meio baseado no ambiente e estação. Você pode mudar a precipitação, temperatura e vento. Lave 1d4 x 10

minutos para as novas condições fazerem efeito. Quando a magia terminar, o clima, gradualmente, volta ao normal.

Quando você alterar as condições climáticas, encontre a condição atual nas tabelas a seguir e mude em um

estágio, para cima ou para baixo. Quando mudar o vento,

você pode mudar a direção do mesmo.

P

RECIPITACÃO

Estágio

Condição

1

Céu claro

2

Parcialmente encoberto

3

Céu escuro ou nublado

4

Chuva, granizo ou neve

5

Chuva torrencial, tempestade de granizo ou
nevasca

TEMPERATURA

VENTO

Estatio

Condição

Estatio

Condição

1

Calor insuportável

1

Calmo

2

Que nte

2

Vento moderado

3

Morno

3

Vento forte

4

Frio

4

V entania

5

Gelado

5

T empo ral

6

Frio ártic o

C

ONVOCAR

F

AMILIAR

1º nível de conjuração (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ho ra

Alcance

: 3 me tros

Componentes

: V, S, M (carvão, incenso e ervas no valor

de 10 po, que de ve m ser consumido s pe lo fo go em um

bras e iro de bronze)

Duração

: Instantânea

Vo cê adquire os s e rviços de uma fa miliar, um espírito que

to ma a fo rma de um animal, à sua escolha: aranha,

carangue jo , cavalo marinho , co ruja, corvo , do nin ha, gato ,

falcão, lagarto , morcego , pe ixe (are nque), po lvo , rato , rã

(sapo) o u s e rpe nte ve ne no sa. Aparecendo em um espaço

de so cupado de ntro do alcance, o familiar tem as mesmas

e estatísticas da forma escolhida, no entanto, ele é um

celestial, co rrupto r o u fada (à sua escolha) ao invé s de

uma be sta.

Seu familiar age indepe ndente mente de vo cê, mas ele

se mpre obede ce ao s se us comando s. Em combate, ele ro la

sua a própria iniciat iva e age no s e u próprio turno . Um

familiar não po de atacar, m as ele po de re alizar o utras

ação e s, co mo de co stume.

234

Quando um familiar cai a 0 po nto s de vida, ele

de sapare ce, não de ixando qualque r corpo físico para trás .

Ele re apare ce de po is de vo cê co njurar e ssa magia

no vamente .

Enquanto s e u familiar e stive r a até 30 me tros de vo cê,

vo cê po de s e co municar te lepaticamente co m ele. Além

disso , co m uma ação, vo cê po de ve r atravé s do s olhos do

familiar e ouvir atravé s do s ouvidos de le, até o início do

se u próximo turno , adquirindo os bene fícios de qualquer

se ntido espe cial que o familiar po ssua. Durante esse

pe ríodo , vo cê estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

Com uma ação , vo cê pode , temporariamente , dispensar seu familiar. Ele desaparece dentro de uma

bolsa dimensional onde ele aguarda sua convocação . Alternativamente , vo cê pode dispensá-lo para sempre.

Com uma ação , enquanto ele estiver temporariamente dispensado , vo cê pode fazê-lo reaparecer em qualquer espaço de sobrecupado a até 9 metros de vo cê. Vo cê não pode ter mais de um familiar por vez. Se vo cê conjurar essa magia enquanto já tiver um familiar, ao

invés disso , vo cê faz seu familiar existente adotar uma nova forma. Escolha uma das formas da lista acima. Seu familiar se transforma na criatura escolhida. Finalmente , quando vo cê conjura uma magia com alcance de toque, seu familiar pode transmitir a magia,

como se ele tivesse conjurado ela. Seu familiar precisa estar a até 30 metros de vo cê e deve usar a reação dele

para transmitir a magia quando vo cê a conjurar. Se a magia necessitar de uma jogada de ataque, vo cê usa seu modificador de ataque para essa jogada.

C

ONVOCAR

M

ONTARIA

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo cê convoca um espírito que assume a forma de uma montaria excepcionalmente inteligente , forte e leal, criando uma ligação duradoura com ela. Aparecendo em

um espaço de sobrecupado dentro do alcance, a montaria adquire a forma que vo cê escolher, como um cavalo de guerra, um pônei, um camelo, um alce ou um mastim.

(Seu Mestre pode permitir outros animais para serem convocados como montarias.) A montaria tem as estatísticas da forma escolhida, no entanto, ele é um

celestial, corrupto ou fada (à sua escolha) ao invés do seu tipo normal. Além disso , seu familiar tem a inteligência 5 ou menor, a inteligência dela se torna 6e

ela ganha a capacidade de compreender um idioma, à sua escolha, que vo cê fala.

Sua montaria serve tanto para cavalgar quando para o combate e vo cê tem uma ligação instintiva com ela que

permite a vo cês lutarem como uma unidade singular.

Enquanto estiver montado na sua montaria, você pode

fazer com que qualquer magia que você conjure que tenha alcance pessoal, também afete a sua montaria.

Quando a montaria cair a 0 pontos de vida, ela desaparece, não deixando qualquer corpo físico para trás. Você também pode dissipar sua montaria a qualquer momento, com uma ação, fazendo-a desaparecer. Em

ambos os casos, ao conjurar essa magia novamente convocará a mesma montaria, restaurando-a ao seu máximo de pontos de vida.

Enquanto sua montaria estiver a até 1,5 quilômetro de você, você pode se comunicar telepaticamente com ela.

Você não pode ter mais de uma montaria ligada por essa magia por vez. Com uma ação, você pode liberar a montaria da ligação a qualquer momento, fazendo-a

desaparecer.

CONVOCAR

RELÂMPAGOS

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Uma nuvem tempestuosa aparece em formato cilíndrico com 3 metros de altura e 18 metros de raio, centrada num

ponto que você possa ver, 30 metros acima de você. A magia falha se você não puder ver um ponto no ar em que a nuvem possa aparecer (por exemplo, se você estiver em

uma sala que não possa comportar a nuvem).

Quando você conjurar a magia, escolha um ponto que você possa ver dentro do alcance. Um raio de eletricidade

é disparado da nuvem no ponto. Cada criatura a 1,5 metro de seu ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d10 de dano elétrico se

falhar no teste, ou metade de seu dano se passar. Em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode usar sua ação para convocar um relâmpago dessa forma

novamente, afetando o mesmo ponto ou um diferente.

Se você estiver aéreo aberto em condições

tempestuosas quando conjurar essa magia, a magia lhe

dá controle sobre a tempestade existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o

dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima

do 3°.

C

OR

OA DA

L

OU CURA

2° nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Um humanoide, à sua escolha, que você possa ver dentro

do alcance, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você

pe la duração. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado de sua forma, uma coroa retorcida de ferro de nteado aparece na cabeça de le e a luz brilha em seus olhos.

A criatura enfeitiçada deve usar sua ação antes de se mover, e em cada um dos turnos de la, para realizar um

ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, diferente de si

mesma, que você escolher mentalmente.

O alvo pode agir normalmente no turno de le se você não escolher uma criatura ou se você não estiver dentro

do alcance.

No seu turno subsequente, você deve usar sua ação para manter o controle sobre o alvo, ou a magia

termina. Igualmente, o alvo pode realizar um teste de resistência de Sabedoria no final de cada um dos turnos de le. Se obtiver sucesso, a magia termina.

C

OR DÃO DE

F

LECHAS

2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 1,5 metro

Componentes

: V, S, M (quatro ou mais flechas ou virote s)

Duração

: 8 horas

Você enfoca quatro munições não-mágicas flechas ou

virote s de besta

no solo dentro do alcance e conjura

235

magia nelas para proteger uma área. Até a magia acabar,

sempre que uma criatura diferente de vocês se aproximar a 9 metros das munições pela primeira vez em um turno ou terminar seu turno na área, uma das munições voa para atingi-la. A criatura deve sofrer bem sucedida um teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano porfurante. A munição, então, é destruída. A magia

termina quando não restar nenhuma munição.

Quando vocês conjurarem essa magia, vocês podem designar quaisquer criaturas, à sua escolha, e a magia ignorá-las.

Em Níveis Superiores

. Quando vocês conjurarem essa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, a quantidade de munições que vocês podem afetar

aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 2º.

C

ORRENTE DE

R

ELÂMPAGOS

6º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de pólo; um pedaço de

âmbar, vidro ou um bastão de cristal; e três pinos de

prata)

Duração

: Instantânea

Você cria um raio elétrico que atinge um alvo, à sua escolha, que vocês possam ver dentro do alcance. Três raios saltam do alvo para até três outros alvos, cada um a não

mais de 9 metros do alvo primário. Um alvo pode ser uma criatura ou um objeto e só pode ser alvo de um único desses raios.

Um alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. O alvo sofre 10d8 de dano elétrico se falhar no

teste ou metade desse dano se for bem sucedido.

Em Níveis Superiores

. Se vocês conjurarem essa magia

usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, um

raio adicional salta do alvo primário para outro alvo para

cada nível do espaço acima do 6º.

C

RESCER

E

SPINHOS

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (sete espinhos afiados ou sete

grave to s, to do s co m uma po nta afiada)

Duração

: Co ncentração , até 10 minuto s

O s o lo num raio de 6 metros, ce ntrado num po nto de nt ro

do alcance, s e re to rce e brotam cavilhas rígidas e
e spinho s. A área se to rna terreno difícil pela duração.
Quando uma criatura entrar ou s e move r de ntro da área,

e la so frerá 2d4 de dano pe rfurante para cada 1,5 metro
que ela atrave ssar.

A transfo rmação do te rreno é camuflada para pa recer
natural. Qualque r criatura que não pude r ve r a área no

momento que a magia for c o njurada, de ve re alizar um
te ste de Sabedo ria (Percepção) co ntra a CD da magia para

reconhe cer o te rre no co mo pe rigo so , antes de adentra-lo.

C

RIAÇÃO

5° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 9 me tros

Componentes

: V, S, M (um pe queno pe daço de material

do mesmo tipo do ite m que vo cê planeja criar)

Duração

: Espe cial

Vo cê puxa mechas de maté ria sombria da Umbra para

criar o bje to s inanimado s de matéria ve ge tal dentro do
alcance: bens finos, co rdas , made ira ou algo s imilar. Você
também po de usar a magia para criar o bje to s mine rais
como pe dra, cris tal ou metal. O obje to criado não po de s e r

maio r que um cubo de 1,5 metro e o o bje to de ve se r de um
fo rmado e material que vo cê já te nha visto antes.

A duração de pe nde do material do obje to . Se o obje to
fo r compo sto po r dive rso s mate riais, use o de meno r

duração .

M ater ial

Dur ação

Matéria v eg etal

1 dia

Pedra o u c ristal

12 ho ras

Metais p rec io so s

1 ho ra

Gemas

10 minuto s

Adama nte o u mi tral

1 minuto

Usar qualquer material criado por essa magia como componente material de outra magia faz com que a magia falhe.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 6º nível ou

superior, o tamanho do cubo aumenta em 1,5 metro para cada nível do espaço de magia acima do 5º.

C

RIAR

A

LIMENTOS

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo cê cria 25 quilos de comida e 100 litros de água no solo

ou em um recipiente dentro do alcance, suficiente para sustentar até quinze humanoide ou cinco montarias por 24 horas. A comida é insofista, porém, nutritiva e estraga

se não for consumida após 24 horas. A água é limpa e não fica ruim.

C

RIAR

C

HAMAS

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: 10 minutos

Uma chama tremulante aparece na sua mão. A chama

permanece ali pela duração e não machuca nem vo cê nem seu equipamento. A chama emite luz plena num raio de 3 metros e ilumina por 3 metros adicionais. A magia

acaba se vo cê dissipá-la usando uma ação ou se conjurá-la

novamente.

Vo cê pode, também, atacar com a chama, no entanto,

fazer isso acaba com a magia. Quando vo cê conjura essa

magia ou com uma ação em um turno posterior, vo cê pode

arremessar a chama numa criatura a até 9 metros de

vo cê. Faça um ataque à distância com magia. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo.
O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando vo cê alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).
C
RIAR
M
OR TOS-
V
IVOS
6º nível de necromancia

Tempo de Conjuração
: 1 minuto
Alcance
: 3 metros
Componentes
: V, S, M (um pedaço de barro cheio de terra de sepultura, um pedaço de barro cheio de água salobra,

e uma ônix negra no valor de 150 po, para cada corpo)
Duração
: Instantânea
Vo cê só pode conjurar essa magia durante a noite.
Escolha até três corpos de humanoides. M é dios ou Pequeninos dentro do alcance. Cada corpo se torna um

236
carniçal sob seu controle. (O Mestre tem as estatísticas de jogão das criaturas.)
Como uma ação bônus, em cada um dos seus turnos, vo cê pode comandar mentalmente qualquer criatura que vo cê animou com essa magia, se a criatura estiver a até 36 metros de vo cê (se vo cê controla diversas criaturas, vo cê pode comandar qualquer uma ou todas elas ao

mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a criatura irá fazer e para onde ela irá se mover durante o próximo turno dela, ou

vo cê pode emitir um comando geral, como para guardar uma câmara ou correr e específico. Se vo cê não der nenhum comando, as criaturas apenas se defendem

contra criaturas hostis. Uma vez que recebe uma ordem, a criatura continuará a segui-la até a tarefa estar concluída.

A criatura fica sob seu controle por 24 horas, depois disso ela para de obedecer aos seus comandos. Para

manter o controle da criatura por mais 24 horas, vo cê

deve conjurar essa magia na criatura novamente, antes das 24 horas atuais terminarem. Esse uso da magia recupera seu controle sobre até três criaturas que vo cê tenha animado com essa magia, ao invés de animar novas.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7º nível, vo cê pode

animar ou recuperar o controle de quatro carnicais.
Quando vo cê conjura essa magia usando um espaço de

magia de 8º nível, vo cê po de animar ou re cupe rar o controle de cinco carniçais ou do is lívidos o u apariçõe s. Quando vo cê co njurar e ssa magia usando um espaço de

magia de 9º nível, vo cê po de animar ou re cupe rar o controle de se is carniçais, trê s lívidos ou apariçõe s o u duas múmias.

C

RIAR OU

D

ESTR UIR

Á

GUA

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 me tros

Componentes

: V, S, M (uma go ta de água se estive r criando ou alguns grão s de areia se estive r de struindo)

Duração

: Instantânea

Vo cê po de tanto criar quanto de struir água.

Criar Á gua

. Você cria 30 litros de água limpa dentro do alcance, em um re cipient e aberto. Alte rnativamente , a

água pode cair como chuva e m um cubo de 9 metros de ntro do alcance, extinguindo chama s expo stas na área.

Destruir Á gua

. Vo cê de strói até 30 litros de água de um recipiente aberto de ntro do alcance.

Alte rnativamente , vo cê po de de struir um ne vo e iro e m um cubo de 9 metros de ntro do alcance.

E m Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa magia usando um espaço de magia de 2º níve l ou

supe rior, vo cê po de criar o u de struir 30 lit ros de água

adicionais, ou o tamanho do cubo aume nta em 1,5 metro , para cada níve l do espaço acima do 1º.

C

RIAR

P

ASSAGEM

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 me tros

Componentes

: V, S, M (algumas s e mente s de ge rge lim)

Duração

: 1 ho ra

Uma pas sage m a pare ce em um po nto , à sua escolha, que

vo cê po ssa ve r e m uma supe rfície de made ira, gesso ou rocha (co mo um muro, um te to ou um piso) de ntro do

alcance e permanece pela duração . Você escolhe as

dimensões da passagem: até 1,5 metro de largura, 2,10 de altura e 6 metros de profundidade . A passagem não

provoca instabilidade na estrutura ao seu redor.

Quando a abertura de saparecer, qualquer criatura ou objeto que ainda estiver dentro da passagem criada pela magia é ejetada em segurança para o espaço de sobocupado mais próximo da superfície onde a magia foi conjurada.

C

ÚPULA

A

NTIVIDA

5° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (3 metros de raio)

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração , até 1 hora

Uma barreira cintilante se estende de você até 3 metros

de raio, e se move com você, permanecendo centrada em você e restringindo criaturas diferentes de mortos-vivos e constructos. A barreira mantém-se pela duração .

A barreira previne uma criatura afetada de atravessá-la ou alcançar através dela. Uma criatura afetada pode

conjurar magias ou realizar ataques à distância ou

ataques com armas de haste através da barreira.

Se você se mover forçando uma criatura afetada a atravessar a barreira, a magia termina.

C

UR A

C

OMPLETA

6° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do

alcance. Um surto de energia positiva banha a criatura, fazendo-a recuperar 70 pontos de vida. Essa magia

também acaba com efeitos de cegueira, surdez e qualquer doença que estejam afetando o alvo. Essa magia não tem efeito em constructos ou mortos-vivos.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 7° nível ou

superior, a quantidade de cura aumenta em 10 para cada nível do espaço acima do 6°.

C
UR A
C
OMPLETA EM
M
ASSA

9° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Uma inundação de energia curativa emerge de você para

as criaturas feridas ao seu redor. Você restaura até 700

pontos de vida, divididos, à sua escolha, entre qualquer quantidade de criaturas que você possa ver, dentro do alcance. As criaturas curadas por essa magia também são

curadas de todas as doenças e qualquer efeito que as deixo inconscientes ou mortas. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

C
UR AR
F
ERIMENTOS

1° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Uma criatura que você tocar recupera uma quantidade de

pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não produz efeito

em mortos-vivos ou constructos.

237

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1°.

C
UR AR
F
ERIMENTOS EM

M

ASSA

5° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Uma onda de energia curativa emerge de um ponto, à sua

escolha, dentro do alcance. Escolha até seis criaturas numa esfera de 9 metros de raio, centrada nesse ponto.

Cada alvo recupera uma quantidade de pontos de vida igual a $3d8 + seu\ modificador\ de\ habilidade\ de\ conjuração$. A magia não afeta mortos-vivos ou

constructos.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 6º nível ou

superior, a cura aumenta em $1d8$ para cada nível do espaço acima do 5º.

D

ANÇA

I

RESISTÍVEL DE

O

TTO

6º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do

alcance. O alvo começa a dançar comicamente no lugar: rodopiando, batendo os pés e saltitando pela duração. As criaturas que não podem ser afetadas são imunes a

essa magia.

Uma criatura dançando deve usar todo o seu

movimento para dançar sem abandonar seu espaço e tem

desvantagem nos testes de resistência de Destreza e nas jogadas de ataque. Enquanto o alvo estiver sob efeito dessa magia, as outras criaturas terão vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Com uma ação, uma criatura dançando pode realizar um teste de resistência de Sabedoria para recuperar controle sobre si mesmo.

Num sucesso na resistência, a magia acaba.

D

EDO DA

M

ORTE

7° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo-cê envia energia negativa na direção de uma criatura

que você pode ver, dentro do alcance, causando dano

se vier nela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ele sofre 7d8 + 30 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver

sucesso.

Um humanoide morto pode ser ressuscitado, se ergue no

início do seu próximo turno como um zumbi que está

permanente mente sob seu controle, seguindo suas ordens verbais da melhor forma possível.

D

ESEJO

9° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Desejo

é a magia mais poderosa que uma criatura mortal

pode conjurar. Apenas ao falar em voz alta, você pode alterar os próprios fundamentos da realidade, de acordo com seus desejos.

O uso básico de esta magia é de copiar qualquer magia de 8° nível ou inferior. Você não precisa atender a

qualquer pré-requisito da magia copiada, incluindo os

componentes dispêndiosos. A magia simplesmente acontece.

Alternativamente, você pode criar um dos seguintes e feitos, à sua escolha:

Você cria um objeto no valor de até 25.000 po, que não seja mágico. O objeto não pode ter dimensões maiores que 90 metros e ele aparece em um espaço de seu cupado que você pode ver, no chão.

Você permite que até dez criaturas que você pode ver, recuperem todos os seus pontos de vida e você

acaba com todos os efeitos escritos na magia restauração maior.

.

Você concede a até dez criaturas que você pode ver, resistência a um tipo de dano, à sua escolha.

Você concede a até dez criaturas que você pode ver,

imunidade a uma única magia ou outro efeito mágico

por 8 horas. Por exemplo, você poderia deixar você e todos os seus companheiros imunes ao ataque de dreno de vida de um lich.

Você desfaz um único evento recente formando uma nova jogada de qualquer jogada feita na última rodada (incluindo o seu último turno). A realidade remodela-se

para acomodar o novo resultado. Por exemplo, uma magia desejada

poderia desfazer o teste de resistência

se bem sucedido de um oponente, um acerto crítico de um inimigo ou o teste de resistência fracassado de um amigo. Você poderia formar que a nova jogada seja feita com vantagem ou desvantagem e você poderia escolher se

irá usar o resultado da nova jogada ou da jogada original.

Você é capaz de fazer coisas além do alcance dos exemplos acima. Apreensão e uso de seu Mestre o mais precisamente possível. O Mestre tem grande amplitude e mede o que ocorre em tais circunstâncias; quanto

maior o uso, maior será a possibilidade de que algo dê errado. Essa magia pode simplesmente falhar, o efeito do

238

seu uso pode ser apenas parcialmente atendido ou você pode sofrer consequências imprevistas como resultado da forma que você formulou o uso. Por exemplo, de sejar que um vilão esteja morto pode impulsionar você para um período no tempo em que o vilão não esteja mais vivo, e efetivamente movendo você do jogo. Similarmente, de sejar um item mágico lendário ou um artefato poderia,

instantaneamente, transportar você para a presença do dono atual do item.

O estresse da conjuração dessa magia para produzir qualquer efeito diferente de copiar outra magia

enfraquece você. Após enfrentar esse estresse, a cada vez que você conjurar uma magia, antes de terminar um

descanso longo, você sofrerá 1d10 de dano necrótico por nível da magia. Esse dano não pode ser reduzido ou prevenido de forma alguma. Além disso, sua Força cai

para 3, se ela já não for 3 ou inferior, por 2d4 dias. Para cada dia de sessas que você permanecer descansando e não o fizer nada além de atividades leves, seu tempo de

recuperação é reduzido em 2 dias. Finalmente, existe 33 por cento de chance de você se tornar incapaz de conjurar desejos

no vamente se você sofrer sessas estresse.

D

ESINTEGRAR

6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação
Alcance
: 18 metros
Componentes
: V, S, M (um ímã e uma pitada de poeira)
Duração
: Instantânea
Um fino raio esverdeado é lançado da ponta dos dedos do

em um alvo que você possa ver dentro do alcance. O alvo pode ser uma criatura, um objeto ou uma criação de

energia mágica, como uma muralha criada por muralha de energia.

Uma criatura afetada por essa magia deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, o alvo sofrerá 10d6 + 40 de dano de energia. Se esse dano reduzir os pontos de vida do alvo a 0, ele será

desintegrado.
Uma criatura desintegrada e tudo que ela está vestindo ou carregando, exceto itens mágicos, são

reduzidos a uma pilha de um fino pó acinzentado. A criatura só pode ser trazida de volta à vida por meio das magias resurreição verdadeira ou desejo.

Essa magia desintegra, automaticamente, um objeto não-mágico Grande ou menor ou uma criação de energia

mágica. Se o alvo for um objeto ou criação de energia

Enorme ou maior, a magia desintegra uma porção de 3 metros cúbicos de ele. Um item mágico não pode ser afetado por essa magia.
Em Níveis Superiores
. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, o

dano aumenta em 3d6 para cada nível do espaço acima do

6º.
D
ESPEDAÇAR
2º nível de evocação
Tempo de Conjuração

: 1 ação
Alcance
: 18 metros
Componentes
: V, S, M (uma lâmina de mica)
Duração
: Instantânea
Um alto som estridente, dolorosamente intenso, emerge

de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada

criatura, numa esfera de 3 metros de raio, centrada no

po nto de ve fazer um teste de resistência de Constituição .
Uma criatura só sofre 3d8 de dano trovejante se falhar na

resistência ou metade de dano se obtiver sucesso . Uma
criatura feita de material inorgânico como pedra, cristal

ou metal, tem desvantagem nesse teste de resistência.
Um objeto não-mágico que não esteja sendo vestido ou
carregado , também sofre o dano, se estiver na área da
magia.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa
magia usando um espaço de magia de 3º nível ou
superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do
espaço acima do 2º.

D

ESPER TAR

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 8 horas

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (uma ágata valendo , no mínimo,
1.000 po que será consumida pela magia)

Duração

: Instantânea

ea

Depois de gastar o tempo de conjuração traçando runas
mágicas com uma gema preciosa, você toca uma besta ou
planta Enorme ou menor. O alvo deve ter o um valor de

Inteligência nulo, ou Inteligência 3 ou menor. O alvo
ganha Inteligência 10. O alvo também ganha a
capacidade de falar um idioma que você conhece. Se o

alvo for uma planta, ela ganha a habilidade de mover
seus membros, raízes, vinhas , trepadeiras e assim por
diante, e ganha sentidos similares ao de um humano . Se u

Mestre consulte as estatísticas apropriadas para o arbusto
de spe rto ou árvore de spe rta.

A besta ou planta de spe rta estará enfeitiçada por você
por 30 dias ou até você ou seus companheiros fizerem

qualquer coisa nociva contra ela. Quando a condição
de enfeitiçado terminar, a criatura de spe rta pode escolher

permanecer amigável a você , baseado em como ela foi
tratada enquanto estava enfeitiçada.

D

ESPISTAR

5º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: S

Duração

: Concentração , até 1 hora

Voê fica invisível ao mesmo tempo que uma cópia

ilusão sua aparece onde voê estava. A cópia permanece pela duração , mas a invisibilidade acaba e voê ataca ou conjurar uma magia.

Voê pode usar sua ação para mover a cópia ilusória até o dobro do seu deslocamento e fazê-la

gesticular, falar

e se comportar da forma que voê quiser.

Voê pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia como se voê estivesse localizado onde ela está. Em cada um dos seus turnos, com uma ação

bônus, voê pode trocar o uso dos sentidos de lá pelo seu ou voltar novamente . Enquanto voê está usando os sentidos de lá, voê fica cego e surdo ao que está a sua

volta.

D

ESTRUIÇÃO

B

ANIDORA

5º nível de abjurção

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

:

Concentração , até 1 minuto

Da próxima vez que voê atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do fim da magia, seu ataque crepita com energia e o ataque causa 5d6 de dano de energia extra ao alvo. Além disso , se esse ataque reduzir o alvo a 0 pontos de vida ou menos, voê a bane . Se o alvo

239

for nativo de um plano de existência diferente do que voê está, o alvo desaparece, retornando ao seu plano natal. Se o alvo for nativo do plano que voê está, a criatura é enviada para um semiplano inferior . Enquanto estiver lá, a criatura estará incapacitada. Ela permanece lá até a magia acabar, a partir desse ponto , o alvo reaparece no espaço em que ela deixou ou no espaço designado mais

próximo, se o espaço designado estiver ocupado .

D

ESTRUIÇÃO

C

EGANTE

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração , até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um

ataque com arma, antes do fim da magia, sua arma emite

uma luz intensa, e o ataque causa 3d8 de dano radiante extra ao alvo. Além disso , o alvo deve sofrer bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará cego

até a magia acabar.

Uma criatura cega por essa magia realiza outro teste de resistência de Constituição no final de cada um dos

turnos dela. Se obtiver sucesso , não estará mais cega.

D

ESTRUIÇÃO

C

OLÉRICA

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração , até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir com um ataque corpo-a-

corpo com arma enquanto essa magia durar, seu ataque

causará 1d6 de dano psíquico extra. Além disso , se o alvo for uma criatura, ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por você até a magia

acabar. Com uma ação , a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD da magia para se manter resoluta e terminar a magia.

D

ESTRUIÇÃO

E

STONTEANTE

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

:

Concentração , até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um

ataque corpo-a-corpo com arma, antes do fim da magia, sua arma penetra tanto no corpo quanto na mente e o

ataque causa 4d6 de dano psíquico adicional ao alvo. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele terá desvantagem nas

jo gadas de ataque e testes de habilidade e não pode rair e fazer a ação e só até o final do próximo turno de le.

D

ESTRUIÇÃO

L

ANCINANTE

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com a arma enquanto essa magia durar, sua arma flameja com intensas chamas brancas e o ataque causa 1d6 de dano de fogo extra ao alvo, fazendo-o

incendiar pelas chamas. No início de cada turno de le, até a arma acabar, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele sofre 1d6 de dano de fogo. Se passar na resistência, a magia acaba. Se o alvo ou uma criatura a 1,5 metro de le usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro fizer e extinguir as chamas (como submergir o alvo em água), a magia acaba.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano extra inicial causado por esse ataque aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

D

ESTRUIÇÃO

T

ROVEJANTE

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

:

V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo

com arma enquanto essa magia durar, sua arma é rodeada por trovões que são audíveis a até 90 metros de

você e o ataque causa 2d6 de dano trovejante extra no alvo. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve se submeter a um teste de resistência de Força ou se não

empurrado 3 metros para longe de você e cairá no chão.

D

DETECTAR O

B

EM E

M

AL

1º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Pe-la duração, você sabe se existe uma aberração,

celestial, cósmico, elemental, fada ou morto-vivo, a até 9

metros de você, assim como onde a criatura está localizada. Similarmente, você sabe se existe um local ou o objeto, a até 9 metros de você, que tenha sido consagrado

ou profanado magicamente.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de

metal comum, uma fina camada de chumbo, ou

90

centímetros de madeira ou tecido.

D

DETECTAR

M

AGIA

1º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Pe-la duração, você sente a presença de magia a até 9

metros de você. Se você sentir magia dessa forma, você pode usar sua ação para ver uma aura suave em volta de qualquer criatura ou objeto visível, na área que carrega

magia, e você descobre a escolha de magia, se houver uma.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de

metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90

centímetros de madeira ou tecido.

D

DETECTAR

P

ENSAMENTOS

2º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al
Componentes
: V, S, M (um pe daço de co bre)
Duração
: Co ncentração , até 1 minuto
Pe la duração , vo cê po de ler o s pe nsamento s de ce rtas

criaturas. Quando vo cê co njura essa magia e, co m sua

240

ação a cada turno até o fim da magia, vo cê po de fo car sua mente em qualque r criatura que vo cê pude r ver a até 9 metros de vo cê. Se a criat ura escolhida possuir Inteligência 3 o u infe rior o u não falar ne nhum tipo de idioma, a criatura não po derá s e r afe tada. Vo cê, inicialmente , de scobre os pe nsamentos supe rficiais da criatura o que está mais prese nte na sua mente no momento . Com uma ação , vo cê po de tanto mudar s ua at e nção para os pe nsamento s de outra criatura, co mo te ntar s o ndar mais profundamente na

mente da mesma criat ura. Se vo cê re so lve r so ndar profundamente , a criat ura de ve re alizar um te ste de resistê ncia de Sabedo ria. Se falhar, vo cê ganha ciência do

se u raciocínio (se po ssuir), s e u estado emocio nal e algo que to me grande parte da sua mente (como algo que ele se preo cupe , amores ou ódios). Se ele fo r be m sucedido, a

magia t e rmina. Em ambas situaçõ e s, o alvo s aberá que vo cê está so ndando a mente de le e, a não se r que vo cê mude s ua at e nção para os pe nsamento s de outra criatura,

a criatura po de usar a ação de la, no turno de la, para realizar um te ste de Inteligência resistido po r se u te ste de Inteligência; se ela for bem-sucedida, a ma gia t e rmina. Pe rguntas feitas diretamente para a criatura alvo, no rmalme nte moldarão o curso do s se us pe nsamento s,

po rtanto , essa magia é particularme nte eficiente co mo

parte de um interrogató rio.

Vo cê po de , também, usar essa magia para de te ctar a prese nça que criaturas pe nsantes que vo cê não po ssa ve r.

Quando vo cê co njura essa magia ou, co m sua ação e nquanto ela durar, vo cê pode procurar po r pe nsamento s a até 9 metros de vo cê. A magia pode pe ne trar a maioria

das barre iras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetro s de made ira ou te rra. Vo cê

não po de de te ctar uma criat ura co m Inteligência 3 o u infe rior o u uma que não fale qualquer idioma.

Um

a ve z que vo cê te nha dete ctado a pre se nça de uma criatura de ssa forma, vo cê po de ler o s pe nsamentos de la

pe lo re sto da duração , co mo de scrito acima, mesmo que vo cê não po ssa vê-la, mas ela ainda pre cis a estar de ntro do alcance.

D

ETECTAR

V

ENENO E

D

OENÇA

1°

nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al

Componentes

: V, S, M (uma fo lha de te ixo)

Duração

: Co ncentração , até 10 minuto s

Pe la duração , vo cê s e nte a prese nça e localização de

ve ne no s, criaturas ve ne no sas e do e nças a at é 9 metros de

vo cê. Você também ide ntifica o tipo de ve ne no , criatura

ve ne no sa ou do e nça em cada caso .

A magia po de pe ne trar a m aioria das barreiras, mas é

bloqueada por 30 centímetros de ro cha, 2,5 centímetros de

metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90

centímetros de made ira ou te rra.

D

IFICULTAR

D

ETECÇÃO

3° nível de abjur ação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um po uco de pó de diamante

valendo 25 po po lvilhado s o bre o alvo, co nsumido pe la

magia)

Duração

: 8 ho ras

Pe la duração , vo cê esconde um alvo que vo cê to car de

magias de adi vinhação. O alvo po de s e r uma criat ura

vo luntária, um local ou um o bje to co m não mais de 3

metros em qualque r dimensão. O alvo não po de s e r alvo

de magias de adi vinhação ou pe rcebido atravé s de

se nso res mágicos de vidência.

D

ISCO

F

LUTUANTE DE

T

ENSER

1° nível de conjuração (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 me tros

Componentes

: V, S, M (uma go ta de mercúrio)

Duração

: 1 hora

Essa magia cria um plano horizontal, circular de energia

de 90 cm de diâmetro por 2,5 cm de espessura, que flutua 90 centímetros acima do chão em um espaço desocupado, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. O

disco permanece pela duração e pode suportar até 250 quilos. Se mais peso for colocado nele, a magia termina, e tudo em cima do disco cai no chão.

O disco é imóvel enquanto você estiver a até 6 metros dele. Se você se afastar a mais de 6 metros dele, o disco

seguirá você, mantendo-se a 6 metros de você. Ele pode

atravessar terreno irregular, subir ou descer escadas, encostas e similares, mas ele não pode atravessar mudanças de elevação de 3 metros ou mais. Por exemplo,

o disco não pode atravessar um fosso de 3 metros de profundidade nem pode sair de tal fosso se tivesse sido criado no fundo dele.

Se você se afastar mais de 30 metros do disco

(tipicamente por ele não poder rodear um obstáculo para

seguir você), a magia acaba.

D

ISFARÇAR-

SE

1º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: 1 hora

Você faz com que você mesmo

incluindo suas roupas,

armadura, armas e outros pertences no seu desempenho

pareça diferente até a magia acabar ou até você usar sua ação para dissipá-la. Você pode se parecer 30 centímetros mais baixo ou mais alto, e pode parecer magro, gordo ou entre ambos. Você não pode mudar o tipo

de seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você.

As mudanças criadas por essa magia não conseguem

se sustentar perante uma inspeção física. Por exemplo, se

você usar essa magia para adicionar um chapéu aos seus

visual, o objeto que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa magia para aparecer mais

magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar em você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparente mente, está no ar.

Para perceber que vo cê está disfarçado , uma criatura pode usar a ação de la para inspecionar sua aparência e de ve se r bem sucedida em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da sua magia.

D

ISSIPAR

M

AGIA

3° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Escolha uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do

alcance. Qualquer magia de 3° nível ou inferior no alvo,

241

termina. Para cada magia de 4° nível ou superior no alvo , realize um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração . A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso , a magia termina.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 4° nível ou

superior, vo cê dissipa automaticamente os efeitos de

magias no alvo se o nível da magia for igual ou inferior ao nível do espaço de magia que vo cê usar.

D

ISSIPAR O

B

EM E

M

AL

5° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (água benta ou pó de prata e ferro)

Duração

: Concentração , até 1 minuto

Energia cintilante envolve e protege vo cê de fadas , mortos-vivos e criaturas originárias além do Plano

Material. Pela duração , celestiais, corruptos,

elementais, fadas e mortos-vivos tem de vantagem nas jogadas de ataque contra você.

Vo cê pode terminar a magia prematuramente usando uma das funções especiais a seguir.

Cancelar Encantamento

. Com sua ação, vo cê toca

uma criatura que vo cê possa alcançar que este já

é nefetizada, amedrontada ou possuída por um celestial,

corrupto r, elemental, fada ou morto-vivo . A criatura
to cada não estará mais enfeitiçada, amedrontada ou

po ssuída po r tais criaturas.

Demissão

. Com sua ação, faça um ataque co rpo-a-
corpo co m magia contra um ce lstial, corrupto r

,
e lemental, fada ou morto-vivo que você po ssa alcançar. Se
atingir, vo cê po de te ntar guiar a criatura de vo lta ao s e u
plano natal. A criatura de ve s e r bem sucedida num teste

de re sistê ncia de Carisma ou s e rá enviada de vo lta ao s e u
plano natal (se já não fo r aqui). Se elas não estive rem em
se
us planos de orige m, mo rto s-vivo s s e rão e nviados para
Umbra e fadas s e rão enviadas para Faéria.

D

OENÇA

P

LENA

6° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo cê introduz uma doe nça virulenta em uma criatura que

vo cê pude r ve r, de ntro do alcance. O alvo de ve re alizar

um teste de re sistê ncia de Co nstituição. Se falhar na
resistê ncia, ele so fre 14d6 de dano necrótico ou metade
de sse dano s e o btive r sucesso na resistê ncia. O dano não

po de re duzir os po nto s de vida do alvo abaixo de 1. Se o
alvo falhar no te ste de re sistê ncia, se u máximo de po nt o s
de vida é re duzido s po r 1 hora em uma quantidade igual

ao dano necrótico causado . Qualque r e fe ito que re mova
uma do e nça pe rmitirá que o máximo de po nto s de vida do
alvo vo lte ao normal ante s do pe ríodo indicado.

D

OMINAR

B

ESTA

4° nível de encanta mento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Vo cê te nta se duzir uma besta que vo cê po ssa ve r de ntro
do alcance. Ela de ve s e r bem sucedida num teste de
resistê ncia de Sabedo ria ou ficará enfe itiçada po r vo cê
pe la duração . Se vo cê ou criaturas amigáveis a vo cê

e stive lutando com ela, e lá terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto a besta estiver enfeitiçada, você terá uma ligação telepática com ela, com tanto que ambos estejam no

mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto

vo estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedecerá da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como

receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se

auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final dos seus próximos turnos, a

criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use

uma reação, mas isso requer que você use sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se

obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina. Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 5º nível, a duração

será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 6º nível, a duração será concentração,

até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 7º nível, a duração será concentração, até 8 horas.

D

OMINAR

M

ONSTR O

8º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você tenta se duzir uma criatura que você possa ver

dentro do alcance. Ela deve se render bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Se você ou criaturas amigas estiverem a você

e estiver lutando com ela, e lá terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto a criatura estiver enfeitiçada, você terá uma

ligação telepática com ela, enquanto que ambos estão neste mesmo

mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto

vo estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedecerá da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como

receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se

auto preservará da melhor forma que puder.

Vo pode usar sua ação para tomar o controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a

criatura realiza apenas as ações que vo escolher e não faz nada que vo não permita que ela faça. Durante esse período, vo também pode fazer com que a criatura use

uma reação, mas isso requer que vo use sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se

obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina. Em

Níveis Superiores

. Quando vo conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 9º nível, a duração

será concentração, até 8 horas.

242

D

OMINAR

P

ESSOA

5º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

:

Concentração, até 1 minuto

Vo tenta se duzir um humanoide que vo possa ver dentro do alcance. Ele deve sobreviver bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por vo durante a duração. Se vo ou criaturas amigas estiverem lutando com ele, ele terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, vo terá uma ligação telepática com ele, enquanto que ambos estão neste mesmo

mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto

vo estiver consciente (não requer uma ação), aos quais

e la obede ce da melhor fo rma possíve l. Você po de
e spe cificar um curso de ação s imples e ge né rico , co mo

criatura completar a orde m e não
receber direções po ste riores de vo cê, ela se de fe nde rá e se
auto prese rvará da me lhor fo rma que pude r.
Vo cê po de usar sua ação para to mar co ntrole total e
precis o do alvo. Até o final do s e u próximo turno , a

criatura re aliza apenas as açõe s que vo cê e scolher e não
faz nada que vo cê não pe rmita que ela faça. Durante esse
pe ríodo , vo cê também po de fazer com que a criat ura use

uma reação, mas isso re quer que vo cê usa s ua pró pria
reação também.
Cada ve z que o alvo s o frer dano, ele re aliza um novo
te ste de resistê ncia de Sabedo ria contra a magia. Se

o btive r sucesso no teste de resistê ncia, a magia t e rmin a.
E m Níveis Superiores
. Quando vo cê co njurar e ssa
magia usando um espaço de magia de 6º níve l, a duração

se rá co ncentração , até 10 minuto s. Quando vo cê usar um
e spaço de magia de 7º níve l, a duração s e rá co ncentração ,

até 1 hora. Quando vo cê usar um espaço de magia de 8º
níve l, a duração s e rá co ncentração , até 8 horas.

D
RUIDISMO
Truque de transmutação
Tempo de Conjuração
: 1 ação

Alcance
: 9 me tros
Componentes
: V, S

Duração
: Instantânea
Sussurrando para os espírito s da natureza, vo cê cria u m

do s s e guintes efe ito s, de ntro do alcance:
Vo cê cria um efe ito s e nso rial minúsculo e inofe nsivo
que prevê co mo s e rá o clima na sua localização pe las
próximas 24 ho ras. O efe ito de ve s e manifestar co mo

um globo do urado para céu claro, uma nuve m para
chuva, flocos de neve para nevas ca e assim po r diante.
Esse efe ito pe rsiste po r 1 rodada.
Vo cê faz uma flor florescer, uma se mente brotar ou um
fo lha amad urecer, instantaneamente .
Vo cê cria um efe ito s e nso rial ino fe nsivo instantâneo ,
como fo lhas caindo , um s o pro de ve nto , o so m de um
pe queno animal ou o s uave odo r de um re po lho. O
efe ito de ve caber num cubo de 1,5 metro.
Vo cê, instantaneamente , ace nde ou apaga u ma ve la,
to cha ou fo gue ira pequena.

D
UELO
C

OMPELIDO

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você tenta compelir uma criatura a lidar com você. Uma

criatura que você possa ver, dentro do alcance, deve

realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura é atraída por você, compelida pela sua exigência divina. Pela duração, ela tenta de vantagem nas jogadas

de ataque contra criaturas diferentes de você e deve realizar um teste de resistência de Sabedoria cada vez que tentar se mover para um espaço que esteja a mais de

9 metros de você; se ela passar no teste de resistência, essa magia não restringirá o movimento do alvo nesse turno.

A magia termina se você atacar qualquer outra criatura, se você conjurar uma magia que afete uma

criatura hostil diferente do alvo, se uma criatura

amigável a você causar dano ou conjurar uma magia no cívica nele ou se você terminar seu turno a mais de 9 metros do alvo.

E

NCARNAÇÃO

F

ANTASMAGÓRICA

9º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Baseado nos mais profundos medos de um grupo de

criaturas, você cria criaturas ilusórias nas mentes delas, visíveis apenas por elas. Cada criatura numa esfera com 9

metros de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, uma criatura ficará

amedrontada pela duração. A ilusão invoca os medos mais profundos da criatura, manifestando seus piores pesadelos como uma ameaça implacável. No final de cada

turno da criatura amedrontada, ela deve se render bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá

4d10 de dano psíquico . Se obtiver sucesso na resistência, a magia termina para essa criatura.

E

CONTRAR

A

R MADILHAS

2º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Voçês estão a presa de qualquer armadilha dentro do

alcance a qual você tem linha de visão. Uma armadilha,

para os propósitos dessa magia, inclui qualquer coisa que possa causar um efeito repentino ou inesperado em você, considerado nocivo ou indesejável, que foi especificamente

planejado para ser posto a funcionar. Portanto, a magia sentirá a área afetada pela magia alarme,

um

glifo de

vigilância

ou uma armadilha mecânica de ferro, mas ela não revelará uma fragilidade natural no piso, um teto instável ou um sumidouro escondido.

Essa magia apenas revela que existe uma magia presente. Você não descobre a localização de cada

armadilha, mas você também descobre a natureza geral de cada coisa presente na armadilha que

você sente.

E

CONTRAR O

C

AMINHO

6º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Pessoal

243

Componentes

: V, S, M (um conjunto de ferramentas de adivinhação

como ossos, bastões de marfim, dentes ou runas esculpidas

no

valor de 100 po e um objeto do lugar que você deseja encontrar)

Duração

: Concentração, até 1 dia

Essa magia permite que você encontre a rota física mais curta e direta para um local específico estático, que você

se já familiar, no mesmo plano de existência. Se você

de não minar um destino em outro plano de existência, um local que se mova (como uma fortaleza andante) ou um

Pela duração, portanto que você este já no mesmo plano de existência do destino, você saberá o quanto longe

ele está e em que direção ele se encontra. Enquanto estiver viajando, sempre que você se deparar com uma escolha de trajetória no caminho, você automaticamente

de termina qual trajetória tem a rota mais curta e direta (mas não necessariamente a rota mais segura) para o destino.

E

NFEITIÇAR

P

ESSOA

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 hora

Você tenta enfeitiçar um humanoide que você possa ver

dentro do alcance. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, e recebe vantagem nesse teste

se você ou seus companheiros estiverem lutando com ele. Se ele falhar, ficará enfeitiçado por você até a magia acabar ou até você ou seus companheiros fizerem

qualquer coisa nociva contra ele. A criatura enfeitiçada reconhece você como um conhecido amigável. Quando a magia acabar, a criatura saberá que foi enfeitiçada por

você.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você

podrá afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1º. As criaturas devem estar a até 9 metros umas das outras quando você for afetá-las.

E

NFRAQUECER

I

NTELECTO

8º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de barro, cristal, vidro ou esferas mineiras)

Duração

: Instantânea

Vo-cê ataca a mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, tentando desperdiçar seu intelecto e

perseverança. O alvo sofre 4d6 de dano psíquico e deve realizar um teste de resistência de Inteligência.

Se falhar na resistência, os valores de Inteligência e

Carisma da criatura são reduzidos em 1. A criatura não pode

conjurar magias, ativar itens mágicos, compreender

idiomas ou se comunicar de qualquer forma inteligível. A

criatura pode, no entanto, identificar seus amigos, seguí-los e, até mesmo, protegê-los.

Ao final de cada 30 dias, a criatura pode recuperar seu

teste de resistência contra essa magia. Se ela obtiver

sucesso no teste de resistência, a magia termina.

Essa magia também pode ser terminada através de

restauração maior, cura completa

ou

desejo

.

E

ENVIAR

M

ENSAGEM

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Ilimitado

Componentes

: V, S, M (um pequeno e fino pedaço de fio de cobre)

Duração

: 1 rodada

Vo-cê envia uma mensagem curta, de vinte e cinco

palavras ou menos, para uma criatura que seja familiar a

você. A criatura ouve a mensagem na sua mente,

reconhecendo que foi enviada por você, se ela estiver ciente,

e

pode responder da mesma maneira, imediatamente. A

magia permite que criaturas com valores de Inteligência

de no mínimo 1, compreendam o sentido da sua

mensagem.

Vo-cê pode enviar a mensagem através de qualquer

distância e, até mesmo, para outro plano de existência,

mas se o alvo estiver em um plano diferente do seu, existe

5 por cento de chance da mensagem não chegar.

E

SCRITA

I

LUSÓRIA

1º nível de ilusão (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: To que

Componentes

: S, M (uma tinta à base de chumbo

valendo, no mínimo, 10 po, que é consumida pela

magia)

Duração

: 10 dias

Vo-cê escreve em um pedregulho, papel ou qualquer outro

material adequado e tinge-o com uma poeira de rosa ilusão

que permanece pela duração.

Para vo-cê e para qualquer criatura que vo-cê designa

r

quando vo-cê conjura essa magia, a escrita parece normal,

e escrita com a sua caligrafia e transmite qualquer que seja

a mensagem que vo-cê deseja enviar quando escreve o texto.

Para todos os outros, a escrita aparece como se tivesse

sido escrita com uma caligrafia desconhecida ou mágica

que é inteligível. Alternativamente, vo-cê pode fazer a

escrita parecer uma mensagem totalmente diferente,

escrita com uma caligrafia e idioma diferentes, apesar de

o idioma precisar ser um que vo-cê conheça.

No caso da magia se dissipar, tanto a escrita

original quanto a ilusória desaparecem.

Uma criatura com visão verdadeira pode ler a

mensagem escondida.

E

SCUDO

A

RCANO

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 reação, que vo-cê faz quando é

atingido por um ataque ou alvo da magia missis

mágicos

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: 1 rodada

Uma barreira de energia invisível aparece e protege você.

Até o início do seu próximo turno, vo-cê recebe +5 de bônus

na CA, incluindo contra o ataque que desencadeia a

magia, e vo-cê não sofre dano de

missis mágicos

.

E

SCUDO DA

F

É

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

244

Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +2 de bônus na CA pela duração.

E

SCUDO DE

F

OGO

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um pouco de fósforo ou um vagalume)

Duração

: 10 minutos

Finas e discretas chamas rodeiam seu corpo pela duração, emitindo luz plena em 3 metros de raio e penumbra por mais 3 metros adicionais. Você pode terminar a magia

prematuramente usando sua ação para dissipá-la.

As chamas lhe conferem um escudo quente ou um escudo frio, à sua escolha. O escudo quente lhe garante

resistência a dano de frio e o escudo frio lhe concede resistência a dano de fogo.

Além disso, sempre que uma criatura a 1,5 metro de você atingir você com um ataque corpo-a-corpo, o escudo expele chamas. O atacante sofre 2d8 de dano de fogo do escudo quente ou 2d8 de dano de frio do escudo frio.

E

ESCURIDÃO

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, M (pele de morcego e uma gota de piche ou pedaço de carvão)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Escuridão mágica se espalha a partir de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance e preenche uma esfera de 4,5

metros de raio pela duração. A escuridão se estende, do brando esquinas. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através dessa escuridão e luz não-mágica não

po de iluminar de ntro de la.

Se o po nto que vo cê escolheu fo r um obje to que vo cê e ste ja se gurando , ou um que não este ja se ndo ve stido ou

carregado , a escuridão ema nará do obje to e se move rá com ele. Cobrir co mpletamente a fonte da escuridão co m um obje to opaco , co mo uma vas ilha ou um elmo,

bloqueará a escuridão.

Se qualquer áre a dessa magia so bre po r uma área de luz criada po r uma magia d e 2º ou infe rior, a magia que

cri

o u a luz s e rá dissipada.

E

SFER A

C

ONGELANTE DE

O

TILUK E

6º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 90 metros

Componentes

: V, S, M (uma pe quena esfe ra de cristal)

Duração

: Instantânea

Um globo frígido de ene rgia ge lada é arre messado das

po ntas do s s e us de do s para um po nto , à sua escolha, de ntro do alcance, onde ele e xplode numa esfe ra de 18 metros de raio. Cada criat ura de ntro da área deve realizar um te ste de resistênci a de Co nstituição . Se falhar

na resistê ncia, uma criatura so fre 10d6 de dano de frio.

Se obtive r sucesso na resistê ncia, ela so fre metade desse dano.

Se o globo atingir um co rpo de água ou líquido

compo sto principalme nte de água (não incluindo criaturas

fe itas de água), ele co nge la o líquido até uma

profundida de de 15 centímetros numa área de 9 metros

quadrado s. Es se ge lo dura po r 1 minuto . Criaturas qu e

e stive rem nadando na superfície de água conge lada

e starão presas no ge lo. Uma criat ura presa pode usar sua

ação para realizar um teste de Fo rça contra a CD da

magia para s e libertar.

Vo cê po de evitar de disparar o globo após co mpletar a

magia, se de se jar. Um pe que no globo, do tamanho de uma

pe dra de funda, frio ao to que, aparece em sua mão. A

qualquer mo mento , vo cê ou uma criatura a q ue m vo cê

e ntregar o globo, po de arremessa-lo (a uma distância d e

12 me tros) ou atira-lo co m uma funda (ao alcance normal

da funda). Ele s e de spe daça no impacto , produzindo o

mesmo efe ito da conjuração normal da ma gia. Vo cê po de ,

também, so ltar o globo no chão s e m de spe daça-lo. Após 1

minuto , s e o globo ainda não tive r se de spe daçado , ele

e explode .

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 7º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do

espaço acima do 6º.

E

SFERA

F

LAMEJANTE

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de s e co, uma pitada de

enxofre e uma camada de pó de ferro)

Duração

: Concentração , até 1 minuto

Uma esfera de fogo , com 1,5 metro de diâmetro, aparece

em um espaço de seu cupado , à sua escolha, dentro do

alcance e permanece pela duração . Qualquer criatura que

terminar seu turno a até 1,5 metro da esfera, deve

realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura

sofre 2d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou

metade desse dano se obtiver sucesso .

Com uma ação bônus, vo cê pode mover a esfera até 9

metros. Se vo cê arrempir a esfera contra uma criatura,

essa criatura deve realizar o teste de resistência contra o

dano da esfera e a esfera para de se mover e seu turno .

Quando vo cê move a esfera, vo cê pode direcioná-

la

para barreira de até 1,5 metro de altura e ela salta sobre

obstáculos de até 3 metros de distância. A esfera incendeia

objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou

carregados e emite luz plena a 6 metros de raio e

penumbra por mais 6 metros adicionais.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do

espaço acima do 2º.

E

SFERA

R

ESILIENTE DE

O

TILUK E

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (uma peça hemisférica de cristal

transpare nte e uma peça he misfé rica que co mbine de

go ma arábica)

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Uma esfe ra de ene rgia brilhante engloba uma criatura ou o bje to de tamanho Grande o u meno r, de ntro do alcanc e .

Uma criat ura invo lu ntária de ve re alizar um te ste de resistê ncia de De streza. Se falhar na resistê ncia, a

criatura estará enclausurada pela duração .

Nada

ne m obje to s físicos, e ne rgia ou outros efe ito s mágicos

po de pas sar atravé s da barreira, para de ntro o u para fora, apesar da criatura na esfe ra po de r respirar lá dentro. A esfe ra é imune a to do s os danos e a criat ura o u obje to de ntro não po de so frer dano de ataques ou

e fe ito s o riginado s de fo ra, nem a criatura de ntro da e sfe ra, po de causar dano a nada fora de la.

A esf

e ra

não

t em

p

e so

e é gr

an

de o s

uf

ici

en

te

ap

e

nas

para

co

n

te r

a

criat

u

ra

ou o

bj

etoden

tro .

Um

a cr

iat

u

ra

en

claus

u

ra

da pode

usar s

ua

açã

o

para
empur
rar
a
par
ede
da esf
e ra
e
,
as
sim, ro lar
aesf
e ra
a met
ad
e do
d
e sl
o
came
n
to
da
criat
u
ra.
Sim ilarm e
n
te, o
globo pode s
e r
ergu
ido
e mov
ido
p
o r o
u
trasciat
u
ras.
A
ma
g
ia
des
in
t egrar
lanç
a d a
no
globo o d
e str
u
irá
s
em
ca
usa
r
f
e rime
ntosa

na
da
de
n
tro
dele.
E
S PAD
A D E
M
OR DENK A
IN
EN
7º ní
vel de evo c
ação
Te
mpo
de
Co
nju
r
açã
o
:
1
ação
Alc
a
nc
e
:
18 metros
Co
mp
one
nte
s
: V,
S,
M (
es
pad
a de p
lat
ina em m
iniatura
co m
cab
o e pomo de
co
br
e e
zinco
val
e
nd
o,
no
m ín
imo,
25
0 po)
Dur ação

:Con
ce
n
tração ,
a
té
1
m inu
to
V
o cêcria
um
p
lano
de energ
ia
em for
ma
to
de es
pad
a q ue
f
lutua
den
tro
do
alcanc
e .
Ela per
man
e ce
p
e la
du
ra
ção.
Q
ua
ndo a es
pad
a
apar
ece, você
re
al
iza
um
at
aqu
e
com
ma
g
i
a c
on
t
ra u
m
alv
o ,
à sua e
sco lha,

a
1,5
m
e tro
da
es
pada
.
Se
a
tin
g
ir, o
alv
o sof
re
3d1
0de da no de energ
ia.
At
é a
mag
ia acabar,
v
o cê
pode
usar
um
a
açã
o bô
nu
s,
em
ca
da
um
dos
se
us t urn
o s,
para
mov
e r
a es
pad
a a
té
6
metros
paraum
lo
cal
qu
e
vo cê
p
o ssa
v
e r e
rep
e tir
e
sse

at
aqu
e
co
nt
ra o
mesmo
alv
o ou
um
diferente.
E
S PÍ R I T O S
G
UAR D
IÕ
ES
3º ní
vel de co
n
ju
ração
Te
mpo
de
Co
nju
r
açã
o
:
1
ação
Alc
a
nc
e
: Pe sso
a
l (4,5
metrosde
rai
o)
Co
mp
one
nte
s
:
V
, S ,
M (um
sí
mb
o lo
s
ag
ra
do)
Dur ação
:Con
ce
n
tração ,

a
té
10
m inu
tos
V
o cê
ev
o ca
esp
íri
tos
para
p
ro te
ge-lo
.
Ele
s
flut uam
a s
eu
re
d
o r,
a uma
di
st
ânc
ia
de
4,5
metros, p
e la
du
ração .
Se
v
o cê
f
o r
bom
ou
ne
u
tro ,
as for
ma
s esp
e ctrais
del
e s
apar
en
ta
s
e r
an
g
e lical
ou f
eérica (à s
ua e
sco lha

)
.
Se
você
f
o r
mau
, eles
par
e
ceram
demon
íac
o
s.
Q
ua
ndo v
o cêco
nju
ra
e
ssa
ma
g
ia,
v
o cê
pode d
e si
gn
a
r
qualqu
e r
quan
tid
ad
e de
cr
iat u
ras
qu
e v
o cê
p
o ssa
v
e r
para
nã
o
s
erem
af
et
ad
a
sp
or ela.
O
d
e sl
o

came
n
to
de uma
criat
u
ra
af
et
ad
a é
re
du
zido à met
ad
e
na
ár
ea e
,
quand
o a
criat
u
ra
en
trar
na
ár
ea pela
pr
ime ira
v
e z n
um
tu
rno ou
co
m
e çar s
eu t urno
ne la,
e la
deve
re
al
izar
um
teste
de
re si
stên
cia
de S
ab
ed
o ria.
Se
falha
r na re
si
s
tê
n

cia,
a
criat
u
ra so
f
re rá
3d
8 de da
no
ra
d
iante
(
se
v
o cê
f
o r
bom
ou
neutro) ou
3d
8 de da no
ne crótico
(
se
você f
o r
mau)

.
Com
um
suce sso
na
re si
stên
cia,
a
criat
u
ra so
f
re
met
ad
e d
e sse
dan
o.
Em
Ní
ve
is
Su
p
eri
o
re
s
. Q
uan
do v
o cêco

nju
rar e ssa
ma
g
ia
us
ando
um
es
paç
o de
ma
g
ia
de 4 °
ní
v
e l
ou
s
up
e ri
o
r, o
dan
o
aum
en
ta
em 1d8 p
ara ca
da nív
e l
do
es
paç
o
acim
a do 3°.
E
S PI
RR
O
Á
CI
DO
Tr
u
qu
e d
e co
n
ju
ração
Te
mpo
de
Co
nju
r
açã
o
:
1

ação
Alc
a
nc
e
:
18 metros
Co
mp
one
nte
s
:
V,
S
Dur ação
:
In
st
antân
ea
V
o cê
arr
em
e ssa
uma bo
lha
de
ácid
o .
E
sco lha
um a
criat
u
ra
den
tro
do
alcanc
e,
ou
e
sco lha
dua
s
criat
u
ras
den
tro
do
alcanc
e
qu
e e
ste
jam a
1,5
m
e tro
uma da out r
a.

Um
alv
o deve
se r
bem
suc
ed
ido
num
te
ste
de re
si
s tên
cia
de Destreza ou

so
f
re rá
1d
6 de
dan
o
ácid
o.
O
d
an
o
d
e ssa
ma
g
ia
a
um
e nta
em 1d6
qua
ndo você
alcança
o 5° ní
el (2
d6)

,
11
o

ní
v
el (3
d6
) e

17
° ní
el (4
d6).
2 45

246
E
SQUENTAR
M
ETAL
2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de ferro e uma chama)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Escolha um objeto manufaturado de metal, como uma

arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto brilhe vermelho-incandescente. Qualquer

criatura em contato físico com o objeto sofrerá 2d8 de dano de fogo quando você conjurar a magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos

seus turnos subsequentes, para causar esse dano novamente.

Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, a criatura deve ser bem sucedida

num teste de resistência de Constituição ou largará o objeto se ela puder. Se ela não largar o objeto, elate rá

de vantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do

espaço acima do 2º.

E

STABILIZAR

Truque de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Você toca uma criatura viva que esteja com 0 pontos de

vida. A criatura é estabilizada. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

E

EXPLOÇÃO

S

OLAR

8º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (fogo e um pedaço de pedra do solo)

Duração

: Instantânea

Luz s o lar brilhante lampe ja num raio de 18 me tros, centrada num po nto , à sua e scolha, de ntro do alcance.

Cada criatura ne ssa luz, de ve re alizar um te ste de resistê ncia de Co nstituição. Co m uma falha na resistê ncia, uma criatura s o frerá 12d6 de dano radiante e

ficará cega por 1 minuto . Se obtive r sucesso na resistê ncia, ela so frerá metade de sse dano e não ficará cega por e ssa magia. Mo rtos-vivo s e limos te m

de svantage m no s s e us te stes de re sistê ncia.

Uma criat ura ce ga por e ssa magia faz outro te ste de resistê ncia de Co nstituição no final de cada um do s turno s de la. Se obtive r sucesso , e la não estará mais ce ga. Essa magia dissipa qualquer e scuridão na área dela que te nha sido criada por um magia.

F

ABR ICAR

4° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 10 minuto s

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo câ co nve rte matéria-prima em produto s do mesmo

material. Po r e xe mplo, vo câ po de co nstruir uma ponte de made ira usando um amo nt o ado de árvo res, uma corda de um pe daço de cânhamo e ro upas usando linho ou lã. Escolha maté rias-primas que vo câ po ssa ve r, de ntro do alcance. Você po de fabricar um obje to Grande ou meno r (contido em 3 me tros cúbicos ou em oito cubos de 1,5 metro co ne ctado s), te ndo uma quantidade s uficiente de matéria-prima. Se vo câ estive r trabalhando co m metal,

pe dra ou outra s ubs tância mine ral, no entanto, o obje to fabricado não po de s e r maio r que M é dio (contido em ape nas 1,5 metro cúbico). A quantidade de obje to s fe itos

po r e ssa magia é propo rcio nal com a quantidade de matéria-prima.

Criaturas ou ite ns mágicos não po de m ser criado s ou transmutado s po r e ssa magia. Vo câ também não po de

usá-la para criar ite ns que, ge ralmente , re querem um a lto grau de pe rícia, como jo alheria, armas , vidro s ou

armaduras, a não s e r que vo câ te nha pro ficiência com o tipo de fe rrame nta de arte sanato usada para construir tais obje to s.

F

ALAR COM

A

NIMAIS

1° nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance
: Pessoal
Componentes
: V, S

Duração
: 10 minutos
Você adquire a habilidade de compreender e se comunicar

verbalmente com bestas, pela duração. O conhecimento e consciência de muitas bestas é limitado pela inteligência delas mas, no mínimo, as bestas podem dar informações

avocê sobre os locais e monstros próximos, incluindo tudo que eles possam receber ou tenham recebido no dia anterior. Você pode tentar persuadir uma besta a lhe

prestar um favor, à critério do Mestre.

F
ALAR COM OS
M
ORTOS
3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance
: 3 metros
Componentes
: V, S, M (incenso aceso)
Duração
: 10 minutos
Você concede o aspecto de vida e inteligência a um corpo,

à sua escolha, dentro do alcance, permitindo que ele

responda às perguntas que você fizer. O corpo ainda deve possuir uma boca e não pode ser um morto-vivo. A magia falha se o corpo já tiver sido alvo de magia nos últimos

10 dias.
Até a magia acabar, você pode fazer ao corpo até cinco perguntas. O corpo sabe apenas o que ele sabia em vida,

incluindo o idioma que ele conhecia. As respostas no malmente são breves, enigmáticas ou repetitivas e o corpo não está sob nenhuma compulsão que o obrigue a

oferecer respostas verdadeiras e você for hostil a ele ou se ele reconhecer você como um inimigo. Essa magia não traz a alma da criatura de volta ao corpo, apenas anima

seu espírito. Portanto, o corpo não pode aprender novas informações, não compreender nada que tenha acontecido depois da sua morte e não pode especular sobre eventos

futuros.

F
ALAR COM
P
LANTAS
1º nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance

: Pessoal (9 metros de raio)

Componentes

: V, S

Duração

: 10 minutos

Voçabulário das plantas a até 9 metros de você contém

consciência e animação limitadas, dando-lhes a

247

habilidade de se comunicar com você e seguir seus comandos simples. Você pode perguntar às plantas sobre o que está acontecendo na área da magia, acontecendo desde o dia anterior, recebendo informações sobre criaturas que passaram, clima e outras circunstâncias.

Voçabulário também pode tornar o crescimento das plantas (como arbustos e vegetação rasteira) em terreno normal, permanecendo assim pela duração. Ou você pode tornar o crescimento normal onde as plantas estiverem presentes, em terreno difícil,

permanecendo assim pela duração, fazendo as vinhas e ramos atrasarem seus guindos, por exemplo.

As plantas podem ser capazes de realizar outras tarefas em seu favor, à critério do Mestre. A magia não

permite que as plantas se enraizem-se e se movam, mas elas podem mover-se livremente, seus ramos, galhos e

caules.

Se uma criatura planta estiver na área, você pode se comunicar com ela se você partilhar um idioma em

comum, mas você não recebe qualquer habilidade mágica para influenciá-la.

Essa magia pode fazer as plantas criadas pela magia constrição

soltarem uma criatura imediata.

F

LECHA

À

CIDA DE

M

ELF

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (fórmula de ruibarbo em pó e o estômago de uma víbora)

Duração

: Instantânea

Uma flecha esverdeada cintilante voa em direção de um alvo dentro do alcance e explode em um jato de ácido.

Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d4 de dano de ácido imediatamente e 2d4 de dano de ácido no final do próximo turno de ele. Se

errar, a flecha salpica o alvo com ácido, causando metade do dano inicial e nenhum dano no final do próximo turno de ele.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar e usar

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, o dano (tanto inicial quanto posterior) aumenta

em 1d4 para cada nível do espaço acima do 2º.

F

LECHA

R

ELAMPEJANTE

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que voçê realizar um ataque com uma

arma à distância enquanto a magia durar, a munição da

arma ou a própria arma, se ela for uma arma de arremesso, se transforma num relâmpago. Realize uma jogada de ataque normal. O alvo sofre 4d8 de dano

elétrico se atingir ou metade desse dano se errar, ao invés do dano normal da arma.

Independente de voçê acertar ou errar, cada criatura a até 3 metros do alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. Cada uma dessas criaturas sofre 2d8 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade

desse dano se obtiver sucesso.

A munição ou arma então, volta a sua forma normal.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar e usar

magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

superior, o dano de ambos os efeitos da magia aumenta

em 1d8 para cada nível do espaço acima do 3º.

F

OG O DAS

F

ADAS

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Cada objeto num cubo de 6 metros dentro do alcance fica

delimitado com luz azul, verde ou violeta (à sua escolha).

Qualquer criatura na área, quando a magia é conjurada,

também fica delineada com luz, se falhar num teste de

resistência de Destreza. Pela duração, os objetos
e
criaturas afetadas emitem penumbra num raio de 3

metros.

Qualquer jogada de ataque contra uma criatura
afetada ou objeto tem vantagem, se o atacante puder ver

o alvo e, a criatura afetada ou objeto não recebe benefício

por estar invisível.

F

OME DE

H

ADAR

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (um tentáculo de polvo em
consecução)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você abre um portal para a escuridão entre as estrelas,
uma região infestada de horrors desconhecidos. Uma
esfera de 6 metros de raio de negritude e frio se ve

aparece, centrada num ponto dentro do alcance, e
permanece pela duração. Esse vazio está preenchido por
uma cacofonia de sussurros suaves e barulhos de rangidos

que podem ser ouvidos a até 9 metros. Nenhuma luz,
mágica ou qualquer que seja, pode iluminar a área e as
criaturas totalmente dentro da área estarão cegas.
O vazio cria uma distorção do espaço e a área é
de terreno difícil. Qualquer criatura que começar seu

turno na área sofre 2d6 de dano de frio. Qualquer

criatura que terminar seu turno na área, deve sofrer bem
sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá
2d6 de dano de ácido, à medida que tentáculos leitosos

extrair restres se esfregam contra ela.

F

ORÇA

F

ANTASMAGÓRICA

2º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de lã)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você constrói uma ilusão que se enraíza na mente de uma

criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo

de ve re alizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar na resistência, você cria um objeto, criatura ou

o outro fenômeno visível
porém, fantasmagórico
à sua
escolha, com não mais de 3 metros cúbicos e que se rá

percebido apenas pelo alvo, pela duração. Essa magia não

afeta mortos-vivos ou constructos.
O fantasma inclui som, temperatura e outros
e estímulos, também evidentes apenas para o alvo.
O alvo pode usar sua ação para examinar o fantasma
com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD

da magia. Se for bem sucedido, o alvo percebe que o

fantasma é uma ilusão e a magia acaba.
Enquanto o alvo estiver sob efeito dessa magia, ele
considerará o fantasma como sendo real. O alvo

racionalizará quaisquer resultados ilógicos ao interagir
com o fantasma. Por exemplo, um alvo tentado atravessar
uma ponte fantasmagórica que atravessa um abismo,

cairá quando pisar na ponte. Se o alvo sobreviver a queda,

248
ele ainda acreditará que a ponte existe e procurará outra
explicação para a sua queda
e ele foi puxado, ele
escorregou ou um vento forte pode tê-lo jogado para fora.
Um alvo afetado está tão convencido da realidade do
fantasma que pode até mesmo sofrer danos da ilusão. Um
fantasma criado para se parecer com uma criatura pode
atacar o alvo. Similarmente, um fantasma criado para se

parecer com fogo, um poço de ácido ou lava, pode
queimar o alvo. A cada rodada, no seu turno, o fantasma
pode causar 1d6 de dano psíquico no alvo, se ele estiver

na área do fantasma ou a 1,5 metro dele, considerando
que a ilusão é de uma criatura ou objeto que,
logicamente, pode causar dano, como pode atacar. O alvo

entende o dano como sendo de um tipo apropriado para a
ilusão.

F

ORJAR

M

ORTE

3º nível de necromancia (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: T

o que

Componentes

: V, S, M (uma pitada de terra de
cemitério)

Duração

: 1 hora

Vo cê to ca uma criatura vo luntária e a coloca em um

e stado catatônico que é indistinguível da morte.

Pe la duração da magia, o u até vo cê usar uma ação para to car o alvo e dissipar a magia, o alvo aparenta estar

morto para to das as inspeções externas e para magias usadas para determinar a condição do alvo. O alvo está cego e incapacitado e se u de slocamento cai para 0. O alvo

tem resistência a to dos danos, exceto dano psíquico. Se o alvo estava dormindo ou envenenado quando vo cê conjurou a magia, o u ficou dormindo ou envenenado durante o período

em que estava sob efeito da magia, a dormença e veneno não terá qualquer efeito até a magia terminar.

F

ORMA

E

TÉREA

7º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: até 8 horas

Vo cê dá um passo para dentro das fronteiras do Plano

Etéreo, na área em que ele se sobrepõe ao mundo seu plano

atual. Vo cê se mantém na Fronteira Etérea pela duração

o u até vo cê usar sua ação para dissipar a magia. Durante

esse período, vo cê pode se mover para qualquer direção.

Se vo cê se mover para cima ou para baixo, cada passo de deslocamento custa um passo extra. Você pode ver e ouvir

o plano que vo cê se originou, mas tudo parece cinzento e

vo cê não pode ver nada além de 18 metros de vo cê.

Enquanto estiver no Plano Etéreo, vo cê pode afetar e

se afastado apenas por criaturas nesse plano. As criaturas

que não estiverem no Plano Etéreo não podem nos usar

presença e não podem interagir com vo cê, a menos que

uma habilidade especial o u magia dê a elas a capacidade de fazê-lo.

Vo cê ignora todos os objetos e efeitos que não

estiverem no Plano Etéreo, permitindo que vo cê se mova

através de objetos que vo cê precisa no plano de onde vo cê veio.

Quando a magia acabar, você imediatamente retorna

para o plano de onde vo cê se originou, no lugar que vo cê

está ocupando atualmente. Se vo cê estiver ocupando o

mesmo espaço de um objeto sólido ou de uma criatura

quando isso ocorrer, vo cê é, imediatamente, deslocado para

o espaço de sobocupado mais próximo que vo cê puder ocupar

e sofre dano de energia igual a dez vezes a quantidade de quadrados de 1,5 metro que vo cê foi movido.

Essa magia não tem efeito se vo cê conjura-la enquanto

e estiver no Plano Etéreo ou um plano que não faça

fronteira com ele, como um dos Planos Exteriores.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar e sua

magia usando um espaço de magia de 8º nível ou

superior, você pode afetar até três criaturas voluntárias (incluindo você) para cada nível do espaço acima do 7º. As

criaturas devem estar a até 3 metros de você quando você conjurar a magia.

F

ORMA

G

ASOSA

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um pouco de gaze e um pouco de fumaça)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você transforma uma criatura voluntária que você tocar,

junto com tudo que ela estiver vestindo e carregando, em uma nuvem nebulosa, pela duração. A magia termina se a criatura cair a 0 pontos de vida. Uma criatura incorpórea não pode ser afetada.

Enquanto estiver nessa forma, o único meio de movimentação do alvo é 3 metros de deslocamento por round.

O alvo pode entrar e ocupar o espaço de outra criatura. O alvo tem resistência a dano não-mágico e tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e

Constituição. O alvo pode passar através de pequenos buracos, aberturas estreitas e, até mesmo, meras rachaduras, embora ele trate líquidos como se fosse m

superfícies sólidas. O alvo não pode cair e se mantém flutuando no ar, mesmo se estiver atordoado ou incapacitado de alguma outra forma.

Enquanto estiver na forma de uma nuvem nebulosa, o alvo não pode falar ou manipular objetos e, quais quer

objetos que ele estava carregando ou segurando não pode

ser derubado, usado ou, de outra forma, interagido. O alvo não pode atacar ou conjurar magias.

F

ORMAS

A

NIMAS

8º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração , até 24 horas

Sua magia transfórma você em bestas . Escolha qualquer

quantidade de criaturas voluntárias que você possa ver, o alcance. Você muda cada alvo para a forma de uma besta Grande ou menor, com um nível de desafio de 4 ou

inferior. Nos turnos seguintes que você pode usar sua ação para mudar uma criatura afetada para uma nova forma.

A transformação permanece pela duração para cada alvo, ou até o alvo cair para o ponto de vida ou morrer.

Você pode escolher uma forma diferente para cada alvo .

As estatísticas de jogo do alvo são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida, mas o alvo mantém sua identidade e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

O alvo adquire os pontos de vida da sua nova forma, e quando ele retorna para sua forma normal, ele volta aos pontos de vida que tinha antes de ser transformado . Se

ele retornar como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, todo dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contudo que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente . A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar nem

conjurar magias.

249

O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer dispositivo ou equipamento .

G

LIFO DE

V

IGILÂNCIA

3º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (incenso e pó de diamante

valendo , no mínimo, 200 po , consumido pela magia)

Duração

: Até ser dissipada ou ativada

Quando você conjura essa magia, você inscreve um glifo que refere outras criaturas, tanto sobre uma superfície (como uma mesa ou uma seção de piso ou parede) quanto

dentro de um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho ou um baú de tesouro) para ocultar o glifo. Se você escolher uma superfície, o glifo pode cobrir

uma área da superfície não superior a 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto , o objeto deve

pe rmanecer no s e u local; se e le fo r mo vido mais de 3

metros de onde vo cê co njurou essa magia, o glifo s e rá quebrado e a magia t e rmin a se m ser ativada.

O glifo é quase invisível e re quer um teste de Inteligência (Inve stigação) contra a CD da magia para se r encontrado .

Vo cê de fine o que ativa o glifo quando vo cê co njura a magia. Para gli fo s inscritos e m uma supe rfície, os gatilho s

mais típicos inclue m tocar o u ficar s o bre o glifo, re move r o utro obje to co brindo o glifo, apro ximar-se a uma certa

distância do glifo ou manipular um obje to onde o glifo e ste ja inscrito. Para glifos inscritos de ntro de obje to s, os gatilho s mais co muns inclue m abrir o obje to , apro ximar-

se a uma certa distância do obje to ou ve r o u ler o glifo.

Uma ve z que o glifo s e ja at ivado , a magia t e rmina.

Vo cê po de , po ste rio rme nte , aperfe içoar o gatilho para que a magia se ative apenas s o b certas circunstâncias ou

de acordo co m as características físicas (como alt ura ou pe so), tipo de criatura (po r e xe mplo, a prote ção po de ria

se r de finida para afe tar aberraçõe s ou drow) ou te ndê ncia. Você po de , também, de finir condiçõe s para criaturas não ativare m o gli fo , co mo aqueles que falarem

de te rminada se nha.

Quando vo cê inscreve o glifo, escolha runas explo sivas

o u
glifo de magia

.

Runas E xplosivas

. Quand o ativado , o glifo irro mpe

com ene rgia mágica numa esfe ra co m 6 me tros de raio,

centrada no glifo. A esfe ra s e espalha, do brando esquinas .

Cada criatura na área deve realizar um te ste de resistê ncia de De streza. Uma criatura s o fre 5d8 de dano de ácido, elétrico , fogo , frio o u trove jante s e falhar no

te ste de re sistê ncia (vo cê escolhe o tipo quando cria o glifo) ou metade de sse dano s e obtive r sucesso .

Glifo de Magia

. Você po de armazenar uma magia

preparada de 3º ní ve l ou infe rior no glifo ao co njura-la

como parte da criação do gli fo . A magia a s e r armazenada não te m efe ito imediato quando co njurada dessa forma.

Quando o glifo fo r ativado , a magia armazenada é conjurada. Se a magia t ive r um alvo, esse alvo s e rá a criatura que ativo u o glifo. Se a magia afe tar uma área, a

áre a se rá ce ntrada na criatura. Se a magia invo car criaturas hostis ou criar obje to s o u armadilhas nocivo s, e les aparecerão o mais próximo po ssível do intruso e o

atacarão. Se a magia precisar de concentração, ela dura o máximo possível da sua duração.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

superior, o dano do glifo de

runas explosivas

aumenta em

1d8 para cada nível do espaço acima do 3º. Se você criar

um

glifo de magia

, você pode armazenar qualquer magia

do mesmo nível, ou inferior, do espaço que você usar para

o

glifo de vigilância

.

G

LOBO DE

L

NVULNERABILIDADE

6º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (3 metros de raio)

Componentes

: V, S, M (uma perola de vidro ou cristal

que se despedaça quando a magia termina)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Uma barreira imóvel, levemente cintilante, surge do nada

num raio de 3 metros centrado em você e permanece pela duração.

Qualquer magia de 5º nível ou inferior conjurada de

fóra da barreira não poderá afetar as criaturas ou objetos

dentro dela, mesmo que a magia se já conjurada usando o

um espaço de magia de nível superior. Tais magias podem

ter como alvo criaturas e objetos dentro da barreira, mas

a magia não produz nenhum efeito neles. Similarmente, a

área dentro da barreira é excluída das áreas afetadas por tais magias.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 7º nível ou

superior, a barreira bloqueia magias de um nível superior

para cada nível do espaço acima do 6º.

G

LOBOS DE

L

UZ

Truque de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de fóssforo ou
wachs ou um inseto luminoso)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você cria até quatro luzes do tamanho de tochas dentro

do alcance, fazendo-as parecerem tochas, lanternas ou
esferas luminosas que flutuam no ar pela duração. Você
também pode combinar as quatro luzes em uma forma

luminosa, vagamente humana, de tamanho Médio.

Qualquer que seja a forma que você escolher, cada luz
produz penumbra num raio de 3 metros.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover
as luzes, até 18 metros, para um novo local dentro do
alcance. Uma luz deve estar a, pelo menos, 6 metros de

outra luz criada por essa magia e uma luz sozinha
excede o alcance da magia.

G

OLPE

C

CONSTRUTOR

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um
ataque corpo a corpo, antes do final da magia, um
maranhado maciço de vinhas espinhentas aparece no
local do impacto e o alvo deve sofrer bem sucedido num teste
de resistência de Força ou ficará imobilizado pelas vinhas
mágicas, até o fim da magia. Uma criatura Grande ou
maior tem vantagem no seu teste de resistência. Se o alvo
for bem sucedido na resistência, as vinhas murcharão.
Enquanto estiver imobilizado pela magia, um alvo sofre
1d6 de dano por round no início de cada um dos turnos
dele. Uma criatura imobilizada pelas vinhas ou uma que
possa tocar a criatura, pode usar sua ação para realizar
um teste de Força contra a CD da magia. Num sucesso, o
alvo é libertado.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando

um espaço de magia de 2º nível ou superior, o
dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do
1º.

250

G

GUARDIÃO DA

F

É

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance
: 9 metros
Componentes
: V

Duração
: 8 horas
Um guardião espectral Grande aparece e flutua, pela

duração, em um espaço de sobrecupado, à sua escolha, que

voce pode ver dentro do alcance. O guardião ocupa esse espaço e é indistinto, exceto por uma espada reluzente e um escudo brasonado com o símbolo da sua divindade. Qualquer criatura hostil a você que se mover para um espaço a até 3 metros do guardião pela primeira vez em

um turno, deve sofrer bem sucedida num teste de resistência

de Destreza. A criatura sofre 20 de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. O guardião desaparece após ter causado um total

de 60 de dano.

H
EROÍSMO
1º nível de encantamento
Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance
: Toque
Componentes
: V, S

Duração
: Concentração, até 1 minuto
Uma criatura voluntária que você toca é imbuída com

bravura. Até a magia acabar, a criatura é imune a sofrer

amedrontada e ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de habilidade de concentração, no início de cada turno dela. Quando a magia acabar, o alvo perde

qualquer ponto de vida temporário restante dessa magia.

Em Níveis Superiores
. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1º.

I

IDENTIFICAÇÃO
1º nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração
: 1 minuto
Alcance
: Toque
Componentes
: V, S, M (uma perola valendo, no mínimo, 100 pontos e uma pena de coruja)

Duração
: Instantânea
Você escolhe um objeto que você deve tocar durante toda

a conjuração da magia. Se ele for um item mágico ou
u
algum outro objeto imbuído por magia, você descobre suas
propriedades e como usá-lo, se exige sintonia para ser
usado e quantas cargas ele tem, se aplicável. Você
descobre se quais quer magias estão afetando o item e

quais eles são. Se o item foi criado por magia, você
descobre que magia o criou.
Se você, ao invés, tocar uma criatura durante toda a
conjuração, você descobre quais magias, se houve r

alguma, estão afetando-a atualmente.

I

DIOMAS

3º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

ue

Componentes

: V, M (uma pequena estátua de argila de
um zigurate)

Duração

: 1 hora

Essa magia garante a criatura que você tocar a
habilidade de compreender e falar o idioma que ela ouvir.
Além disso, quando o alvo fala, qualquer criatura que

saiba, pelo menos, um idioma pode ouvir o alvo e
compreender o que ele diz.

I

LUSÃO

M

ENOR

Truque de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, M (um pouco de lã)

Duração

: 1 minuto

Você cria um som ou uma imagem de um objeto, dentro

do alcance, que permanece pela duração. A ilusão também

termina se você dissipa-la usando uma ação ou conjurar
essa magia novamente.

Se você criar um som, seu volume pode variar entre
um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de

outrem, o rugido de um leão, batidas de tambor ou
qualquer outro som que você quiser. O som permanece no

mesmo volume durante toda a duração ou você pode fazer
sons distintos em momentos diferentes, antes da magia
acabar.

Se você criar uma imagem de um objeto

como uma
cadeira, pedregal de lama ou um pequeno baú
e ela não
poderia mais de 1,5 metro cúbico. A imagem não poderia

produzir som, luz, cheiro ou qualquer outro efeito
sensório. Interação física com a imagem revelaria que ela
é uma ilusão, já que as coisas poderiam atravessá-la.

Se uma criatura usar sua ação para examinar a
imagem, ela poderia determinar que ela é uma ilusão se

obtiver sucesso num teste de Inteligência (Investigação)

contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão
como sendo isso, a ilusão se tornará suave para a
criatura.

I
ILUSÃO
P
ROGRAMA
6º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de lã e pó de jade
valendo, no mínimo, 25 po)

Duração

: Até ser dissipada

Voocê cria uma ilusão de um objeto, uma criatura ou de
algum outro fenômeno visível, dentro do alcance, que se
ativa quando uma condição específica ocorre. A ilusão é
imperceptível até esse momento. Ela não poderia ter mais de
9 metros cúbicos e você decide, quando conjura a magia,

como a ilusão se comporta e quais sons ela faz. Essa
performance é terminada por durar até 5 minutos.
Quando a condição que você especificou ocorrer, a
ilusão surge do nada e age da maneira que você

descreve. Uma vez que a ilusão tenha acabado de agir,
ela desaparece e permanece dormiente por 10 minutos.

Após o período, a ilusão pode se ativar novamente.
A condição de ativação pode ser tão genérica ou tão
específica quanto você quiser, apesar de ela precisar ser

baseada em condições visuais ou auditivas que ocorram a
até 9 metros da área. Por exemplo, você poderia criar uma
ilusão, de si mesmo, que aparecerá e avisará a outros que

tentarem abrir a porta com armadilha ou você poderia
programar a ilusão para se ativar apenas quando uma
criatura disser a palavra ou frase correta.

Interação física com a imagem revelaria ela como sendo
uma ilusão, já que as coisas poderiam atravessá-la. Uma
criatura que usar sua ação para examinar a imagem,

poderia determinar que ela é uma ilusão se não bem sucedida
num teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da

magia para de sacredita-la. Se a criatura discernir a

ilusão como ela é, a criatura pode vê-la através da imagem e qualquer barulho que ela fizer ocorrerá para a criatura.

251

252

I

MAGEM

M

AIOR

3° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de lã)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma imagem de um objeto, uma criatura ou

algum outro fenômeno visível que não tenha mais de 6

metros cúbicos. A imagem aparece em um local que você possa ver, dentro do alcance e permanece pela duração. Ela parece completamente real, incluindo sons, cheiros e

temperatura apropriados para a coisa retratada. Você não pode criar calor ou frio suficiente para causar dano, um som alto o suficiente para causar dano trovejante ou

ensurdecer uma criatura ou um cheiro que poderia fazer uma criatura (como o fedor de um troglodita). Enquanto você estiver dentro do alcance da ilusão, você pode usar sua ação para fazer a imagem se mover

para qualquer outro local dentro do alcance. À medida que a imagem muda de lugar, você pode alterar a

aparência dela para que seu movimento pareça ser o natural para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e movê-la, você pode alterar a

imagem para que ela pareça estar andando. Similarmente, você pode fazer a ilusão emitir sons diferentes em momentos diferentes, se necessário até

manter uma conversa, por exemplo. Interação física com a imagem, revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem passar através dela. Uma

criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão com um teste de Intelecto (Inteligência) bem sucedido contra a CD da

magia. Se uma criatura discernir a ilusão como se não fosse, a criatura vê-a através da imagem e suas outras qualidades se tornaram suaves para a criatura.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar e

magia usando um espaço de magia de 6° nível ou

superior, a magia irá durar até ser dissipada, se m

ecessitar da sua concentração .

I

MAGEM

S

ILENCIOSA

1º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de lâ)

Duração

: Concentração , até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto , criatura ou outro

fe não menos visual que não tenha mais de 4,5 metros

cúbicos. A imagem aparece num ponto , dentro do alcance, e permanece pela duração . A imagem é puramente visual; não é acompanhada por som, cheiro ou outros efeitos

sensuais.

Você pode usar sua ação para fazer a imagem se mover para qualquer ponto , dentro do alcance. À medida

que a imagem muda de lugar, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento pareça ser o natural para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e movê-la, você pode alterar a imagem para que ela pareça estar andando .
Interação física com a imagem, revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem passar através dela. Uma

criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão com um teste de

Inteligência (Investigação) bem sucedido contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão como sendo isso , a criatura poderá vê-la através da imagem.

I

MOBILIZAR

M

ONSTRO

5º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S, M (uma pequena peça de ferro reta)

Duração

: Concentração , até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do

alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de

resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração . Essa magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar

o outro teste de resistência de Sabedoria. Se o obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar e assa

magia usando um espaço de magia de 6º nível ou

superior, voçê pode afetar uma criatura adicional para cada nível de magia acima do 5º. As criaturas devem

estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

I

MOBILIZAR

P

ESSOA

2º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma pequena peça de ferro retorta)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Escolha um humanoide que voçê possa ver, dentro do

alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de

resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar

o outro teste de resistência de Sabedoria. Se o obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar e assa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, voçê pode afetar um humanoide adicional para cada nível de magia acima do 2º. Os humanoides devem

estar a 9 metros entre si para serem afetados.

I

NFLIGIR

F

ERIMENTOS

1º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma

criatura dentro do alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d10

de dano necrótico.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar e assa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta e m 1d10 para cada nível acima do 1°.

I
NSETO
G
IGANTE

4° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Voocê transfórma até dez centopéias, três aranhas, cinco

vespas ou um escorpião, dentro do alcance, em vez de seis gigantes das suas formas naturais, pela duração. Uma centopéia se torna uma centopéia gigante, uma aranha se torna uma aranha gigante, uma vespa se torna uma vespa gigante e um escorpião se torna um escorpião gigante.

Cada criatura obedece aos seus comandos verbais e, em combate, elas agem no seu turno a cada rodada. O Mestre

253

possui as estatísticas de essas criaturas e determina suas ações e movimentação.

Uma criatura permanece no tamanho gigante pela duração, ou até cair a 0 pontos de vida ou até voocê usar sua ação para dissipar o efeito nela.

O Mestre pode permitir que voocê escolha alvos diferentes. Porém, exemplo, se voocê transformar uma abelha, sua vezão gigante poderia ter as mesmas estatísticas da vespa gigante.

I
INVERTER A
G
RAVIDADE

7° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 30 metros

Componentes

: V, S, M (um ímã e limalhas de ferro)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Essa magia inverte a gravidade num cilindro de 15

metros de raio por 30 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Todas as criaturas e objetos que não estejam, de alguma forma, presos ao solo na área, caem

para cima e alcançam o topo da área, quando voocê conjura essa magia. Uma criatura pode fazer um teste de resistência de Destreza para se agarrar em algum objeto

fixo que ela possa alcançar, assim, evitando a queda.

Se algum objeto só lido (como um teto) for encontrado durante essa queda, objetos e criaturas caindo atingem

e le, exatamente co mo fariam durante uma queda no rmal.
Se um obje to ou criatura alcançar o to po da área se m
atingir na da, ele pe rmanecerá lá, oscilando lige iramente ,

pe la duração

No final da duração , obje to s e criaturas afetadas caem
de vo lta para baixo .

I

NVISIBILIDADE

2° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma pe stana envo lta em go ma-
arábica)

Duração

: Co ncentração , até 1 hora

Uma criat ura que vo cê to car, se to rna invisíve l at é a
magia acabar. Qualq ue r coisa que o alvo este ja ve stindo

o u carregando fica i nvisíve l enquanto estive r de po sse do
alvo. A magia t e rmina para o alvo cas o ele ataque ou
conjure uma magia.

E m Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 3° níve l ou

supe rior, vo cê po de afetar um alvo adicional para cada

níve l do espaço acima do 2°.

I

NVISIBILIDADE

M

AIOR

4° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1

ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Vo cê ou uma criatura que vo cê po ssa to car, se to rna
invisíve l at é a magia acabar. Qualque r coisa que o alvo

e stive r ve stindo ou carregando fica invisíve l enquanto
e stive r de po sse do alvo.

I

NVOCAÇÃO

I

NSTANTÂNEA DE

D

RAWMIJ

6° nível de conjuração (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: To que
Componentes
: V, S, M (uma safira no valor de 1.000 po)
Duração
: Até se dissipada
Vo cê to ca um obje to pe sando 5 quilos ou meno s co m maior

dimensão de 1,8 metro ou meno s. A magia deixa uma
marca invisíve l na sua superfície e grava invisive lmente o
no me do íte m na safira que vo cê usou co mo co mpo ne nte
material. A cada ve z que você co njurar e ssa magia, vo cê
de ve usar uma safira diferente .
A qualquer mo mento , po steriorme nte , vo cê po de usar
sua ação para falar o nome do íte m e esmagar a safira. O

íte m apare ce instantaneamente em suas mãos,
inde pe nde nte mente de distâncias físicas ou planares, e a

magia t e rmina.
Se outra criatura estive r segurando ou carregando o
íte m, esmagar a safira não irá t ranspo rtar o íte m até

vo cê, ao invé s disso , vo cê descobre quem é a criat ura
po ssuindo o obje to e onde , vagamente , a criat ura está
localizada no momento .
Diss ipar magia
o u um efe ito s imilar aplicado co m
sucesso na safira, termina o efe ito da magia.

I
SOLAMENTO
7º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um co mpo sto de pó s de
diamante, esmeralda, rubi e s afira valendo , no
mínimo, 5.000 po, co nsumi do s pe la magia)

Duração

: Até se e r dissipada

Através de ssa magia, uma criatura vo luntária ou um

o bje to , po de se r e sco ndido, s e guro co ntra de te cção pe la

duração . Quando vo cê co njura essa magia e to ca o alvo,
e le fica invisíve l e não po de s e r alvo de magias de
adivin hação ou percebido através de s e nso res de vidência

criado s po r magias de adinvinhação.

Se o alvo fo r uma criat ura, e la entra num estado de
animação s uspe nsa. O te mpo para de fluir para ela e ela

não enve lhece.

Vo cê po de de te rminar uma condição para que a magia
te rmine prematurame nte . A condição po de s e r qualque r

coisa, à sua esco lha, mas de ve o correr o u s e r visíve l a até
1,5
quilô

magia t ambém acaba s e o alvo s o frer qualquer dano.

L

ABIRINTO

8° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Voçabane uma criatura que voçabane por si, dentro do

alcance, para um semiplano labiríntico. O alvo permanece

lá

até a duração ou até escapar do labirinto.

O alvo pode usar sua ação para tentar escapar.

Quando o fizer, ele realiza um teste de Inteligência com

CD 20. Se for bem sucedido, ele escapa e a magia termina (um minotauro ou um demônio gozoso, obtém sucesso automaticamente).

Quando a magia termina, o alvo reaparece no espaço que ela estava ou, se o espaço estiver ocupado, no espaço de ocupado mais próximo.

L

ÂMINA

F

LAMEJANTE

2° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

:

V, S, M (folha de salsmagre)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

254

Voçabane uma lâmina ardente em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e formato a uma cimitarra e ela permanece até a duração. Se voçabane a lâmina, ela desaparece, mas voçabane pode evocar a lâmina novamente com uma ação bônus.

Voçabane pode usar sua ação para realizar ataques corpo-a-corpo com magia com a lâmina ardente. Se atingir, o alvo sofrerá 3d6 de dano de fogo.

Al

âmina flamejante emite luz plena a 3 metros de raio e permanece por mais 3 metros adicionais.

Em Níveis Superiores

. Quando voçabane conjurar e

magia usando um espaço de magia de 4° nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada dois níveis do

espaço acima do 2°.

L

ENTIDÃO

3° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1

ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (uma gota de melão)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voçê altera o tempo ao redor de até seis criaturas, à sua escolha, num cubo de 12 metros, dentro do alcance. Cada

criatura devese r bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou será afetada por essa magia pela duração.

O deslocamento de um alvo afetado é reduzido à metade, ele sofre

2 de penalidade na CA e nos testes de

resistência de Destreza e não pode usar reações. No turno

dele, ele pode usar ou uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. Independentemente das habilidades ou itens mágicos da criatura, ela não poderá realizar mais de um

ataque corpo-a-corpo ou à distância durante o turno dela.

Se a criatura tentar conjurar uma magia com tempo

de conjuração maior que 1 rodada, jogue um d20. Se cair

11 ou maior, a magia não surte efeito até o próximo turno

da criatura e a criatura devese usar sua ação nesse turno

para completar a magia. Se ela não puder, a magia é

perdida.

Uma criatura afetada por essa magia faz outro teste

de resistência de Sabedoria no final do turno dela. Se

passar na resistência, o efeito acaba nela.

L

EQUE

C

ROMÁTICO

1° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (cone de 4,5 metros)

Componentes

: V, S, M (um punhado de pó ou areia nas

cores verde-limão, amarela e azul)

Duração

: 1 rodada

Um feixe ofuscante de luzes coloridas ordenadas, surge da

sua mão. Role 6d10; o total é a quantidade de pontos de

vida de criaturas que essa magia pode afetar. As

criaturas num cone de 4,5 metros, originado de você, são

afetadas em ordem ascendente dos seus pontos de vida

(ignorando criaturas inconscientes e que não podem ver).

Começando com as criaturas que tiverem menos

pontos de vida, cada criatura afetada por essa magia

ficará cega até o fim da magia. Subtraia os pontos de vida

de cada criatura do total antes de considerar os pontos de

vida da próxima criatura. Os pontos de vida de uma criatura devem ser iguais ou menores que o total restante para que essa criatura se já afetada

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, jogue

2d10 adicionais para cada nível do espaço acima do 1º.

L

EVITAÇÃO

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma pequena preleção de ouro)

ou um pedaço de fio de ouro do brado em forma de

copo com uma haste longa em uma extremidade)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Uma criatura ou objeto, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, ergue-se verticalmente, até 6 metros e permanece suspenso lá pela duração. A magia pode

levitar um alvo pesando até 250 quilos. Uma criatura

involuntária que for bem sucedida num teste de

resistência de Constituição não é afetada

O alvo pode se mover apenas ao puxar ou empurrar

um objeto fixo ou superfície ao seu alcance (como um

muro ou teto), permitindo que ele se mova como se

estivesse escalando. Você pode mudar a altitude do alvo

e até 6 metros em ambas as direções no seu turno. Se

você for o alvo, você pode se mover para cima ou para

baixo como parte do seu movimento. Do contrário, você

precisa usar sua ação para mover o alvo, que deve

pe

ermanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia acaba, o alvo flutua suavemente até o

chão, se ele ainda estiver no ar.

L

IGAÇÃO

T

ELEPÁTICA DE

R

ARY

5º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (pedaços de cascas de ovos de

dois tipos diferentes de criatura)

Duração

: 1 hora

Vo cê fo rja uma ligação telepática entre até o ito criaturas vo luntárias, à sua escolha, dentro do alcance, ligando psicicamente cada criatura a todas as outras, pela

duração . Criaturas com valores de Inteligência 2 ou menos não são afetadas por essa magia.

Até a magia acabar, os alvos podem se comunicar telepaticamente através do elo, independentemente de

terem ou não um idioma em comum. A comunicação é possível a qualquer distância, apesar de não se estender a

outros planos de existência.

L

IMPAR A

M

ENTE

8º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1

ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: 24 horas

Até a magia acabar, uma criatura vo luntária que vo cê

to car fica imune a danos psíquicos, a qualquer efeito que

poderia sentir suas emoções ou ler seus pensamentos, a magias de adivinhação e a condição de influência. A magia pode até mesmo evitar a magia desejo

e magias ou efeitos

de poder similar usados para afetar a mente do alvo ou para adquirir informação sobre ele .

L

OCALIZAR

A

NUNCAIS OU

P

LANTAS

2º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1

ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um pouco de pelo de um cão de caça)

Duração

: Instantânea

Descreva ou nomeie um tipo específico de besta ou planta.

Concentre-se na voz da natureza ao seu redor, vo cê

255

descobre a direção e distância da criatura ou planta mais próxima de seu tipo dentro de

7,5

quilômetros, se houver
alguma presença.

L

OCALIZAR

C

R IATUR A

4º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um pouco de pelo de um cão de
caça)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Descreva ou nomeie uma criatura que se já familiar a
você. Você sente a direção da localização da criatura,
contanto que a criatura esteja a até 300 metros de você.

Se a criatura se mover, você saberá a direção do
movimento dela.

A magia pode localizar uma criatura específica que
você conheça ou a criatura mais próxima de um tipo

específico (como um humano ou um unicórnio), desde que
você já tenha visto tal criatura de perto
a até 9 metros

pelos menos uma vez. Se a criatura que você descreveu ou
nomeou estiver em uma forma diferente, como se estiver
sob efeito da magia
metamorfose
, essa magia não
localizará a criatura.

Essa magia não pode localizar uma criatura se água
corrente de, pelo menos 3 metros de largura, bloquear o

caminho direito entre você e a criatura.

L

OCALIZAR

O

BJETO

2º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um galho bifurcado)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Descreva ou nomeie um objeto que se já familiar a você.

Você sente a direção da localização do objeto, contanto

que o objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto
estiver em movimento, você saberá a direção do
movimento dele.

A magia pode localizar um objeto específico que você,
desde que você já tenha visto de perto
a até 9 metros

pe lo meno s uma ve z. Alte rnativamente , a magia pode localizar o obje to de um tipo em particular mais próxim o , como ce rto tipo de ve stuário, jo ia, móve l, ferrame nta ou arma.

Essa magia não po de localizar um obje to s e qualquer e spe ssura de chumbo, até mesmo uma folha fina,

bloquear o caminho direto entre vo cê e o o bje to .

L

OQ UACIDADE

8°

nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al

Componentes

: V

Duração

: 1 ho ra

Até o fim da magia, quando vo cê re alizar um te ste de

Caris ma, vo cê po de s ubs tituir o número ro lado po r vo cê po r um 15. Além disso , não impo rta o que vo cê diga,

magias que de te rminam s e vo cê está dizendo a ve rdade indicarão que vo cê está se ndo s incero.

L

UFADA DE

V

ENTO

2° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al (linha de 18 me tros)

Componentes

: V, S, M (uma se mente de legume)

Duração

:

Co ncentração , até 1 minuto

Uma lin ha de ve nto fo rte, co m 18 metros de co mprimento

e 3 metros de largura, é s o prada de vo cê em uma direção , à sua escolha, pe la duração da magia. Cada criatura qu e começar se u turno na linha, de ve s e r bem sucedida num te ste de re sistê ncia de Fo rça ou s e rá empurrada 4,5 metros para trás, na direção s e guida pe la linha. Qualq ue r criatura na lin ha deve gas t ar 3 metros de movimentação

para cada 1,5 metro que ela s e move r e nquanto s e aproxima de vo cê.

As lufadas dispe rsam g as e s ou vapo res e apagam ve las, to chas e chamas s imilares de srote gidas na área.

Elas fazem co m que chamas prote gidas, co mo as de lanternas , vibrem de scontroladame nte e te nham 50 po r

cento de chance de s e rem extintas.

Co m uma ação bônus, em cada um do s s e us turno s, antes da magia acabar, vo cê po de mudar a direção à qual

a linha é s o prada de vo cê.

L

UZ

Truque de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, M (um vaga-lu me ou musgo

fo sfo rescente)

Duração

: 1

ho ra

Vo cê to ca um obje to que não te nha mais 3 metros em

qualquer dimensão. Até a magia acabar, o obje to emite luz plena num raio de 6 metros e pe numbra po r 6 metros adicionais. Cobrir o obje to co mpletamente co m alguma

coisa opaca blo queará a luz. A magia t e rmina se vo cê conjura-la no vamente ou dissipa-la com uma ação .

Se vo cê te ntar afetar um obje to s e gurado ou ve stido po r uma criat ura hostil, a criat ura de ve s e r bem sucedida

num teste de De streza para evitar a magia.

L

UZ DO

D

IA

3° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18

metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 ho ra

Uma esfe ra de luz, com 18 metros de raio, se espalha a

partir de um po nto , à sua escolha, de ntro do alcance. A e sfe ra produz luz plena num raio de 18 me tros e pe numbra po r 18 metros adicionais.

Se vo cê esco lher um po nto em um obje to que vo cê e ste ja se gurando , ou um que não este ja se ndo ve stido ou

carregado , a luz brilha a pa rtir do obje to e se move co m

e le. Cobrir co mpletamente o obje to afetado co m um obje to o paco , co mo uma vas ilha ou um elmo, blo queará a luz. Se qualque r áre a dessa magia so bre po r uma área de e scuridão criada por uma magia de 3° ou in fe rior, a magia

que crio u a escuridão s e rá dissipada.

M

ALOGR O

4° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros
Componentes
: V, S

Duração
:
Instantânea
Energia mágica cria uma criatura, à sua

escolha, que você possa ver dentro do alcance, drenando sua umidade e vitalidade. O alvo deve realizar um teste de resistência de Concentração. O alvo sofre 8d8 de dano crítico se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Essa magia não surge efetivamente em mortos-vivos ou constructos.

256
Se você afetar uma criatura planta ou planta mágica, ela faz teste de resistência com desvantagem e a magia causa o máximo de dano a ela.
Se você afetar uma planta não-mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou arbusto, ele não faz

um teste de resistência; elas simplesmente se caem e morrem.
Em Níveis Superiores
. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4º.

M
ANSÃO
M
AGNÍFICA DE
M
ORDENKAI NEN
7º nível de conjuração

Tempo de Conjuração
: 1 minuto
Alcance
: 90 metros
Componentes
: V, S, M (um portal em miniatura
e esculpido em marfim, um pedaço de mármore polido e

uma pequena colher de prata, cada item valendo, no mínimo, 5 po)
Duração
: 24 horas
Você conjura uma residência extradimensional, dentro do alcance, que permanece pela duração. Você escolhe onde sua única entrada é localizada. A entrada brilha

discretamente e tem 1,5 metro de largura por 3 metros de altura. Você e qualquer criatura que você designar, quando conjurou a magia, pode entrar na residência

extradimensional enquanto o portal permanecer aberto.
Você pode abrir ou fechar o portal se estiver a até 9 metros dele. Enquanto estiver fechado, o portal é

invisível.
Além do portal existe um magnífico salão com

inúmeros aposentos. A atmosfera é limpa, fresca e morna. Você pode criar qualquer projeto de piso que quiser, mas o espaço não pode exceder 50 cubos, cada cubo tendo

3 metros de cada lado. O local é mobiliado e decorado

como você desejar. Ele contém comida suficiente para servir nove banquetes para até 100 pessoas. Uma equipe de 100 servos quase-transparentes atendendo todos que

entrarem. Você decide a aparência visual dos servos e o vestuário deles. Eles são completamente obedientes às suas ordens. Cada servo pode realizar qualquer tarefa

que um servo humano poderia fazer, mas eles não podem atacar ou realizar qualquer ação que poderia causar malefício direto a outra criatura. Portanto, os

servos podem buscar coisas, limpar, remendar, dobrar roupas, acender lareiras, servir comida, despejar vinho e assim por diante. Os servos podem ir a qualquer lugar na

mansão, mas não podem deixá-la. Mobília e outros objetos criados por essa magia viram fumaça se forem removidos da mansão. Quando a magia acabar, qualquer criatura

dentro do espaço extradimensional é expulsa para o espaço vago mais próximo da entrada.

M

ANTO DO

C

RUZADO

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Poder sagrado irradia de você em uma aura de 9 metros

de raio, desafiando a audácia nas criaturas amigas.

Até o final da magia, a aura se move, se mantendo centrada em você. Enquanto estiver na aura, cada

criatura não-hostil (incluindo você) causa 1d4 de dano radiante extra quando atingir com ataques com arma.

M

ÃO DE

B

IGBY

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V,

S, M (uma casca de ovo e uma luva de couro de couro)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voçê cria uma mão Grande de energia cintilante e

translúcida em um espaço de 50 centímetros que voçê possa ver de dentro do alcance. A mão permanece pela duração da magia e ela se move ao seu comando, imitando os

movimentos da sua própria mão.

A mão é um objeto com CA 20 e pontos de vida igual aos seus máximos de pontos de vida. Se ela cair a 0 pontos de

vida, a magia termina. Ela tem Força 26 (+8) e Destreza 10 (+0). A mão não preenche o espaço dela.

Quando voçê conjura essa magia você pode, com uma ação bônus, nos seus turnos subsequentes, mover a mão

até 18 metros e então causar um dos seguintes efeitos com ela.

Mão Esmagadora

. A mão tenta agarrar uma

criatura Enorme ou menor a 1,5 metro dela. Voçê usa o

valor de Força da mão para determinar o agarrão. Se o

alvo for Médio ou menor, voçê terá vantagem no teste.

Enquanto a mão estiver agarrando o alvo, voçê pode usar uma ação bônus para fazer a mão esmagá-lo. Quando o

fizer, o alvo sofre dano de concussão igual a $2d6 +$ seu modificador de habilidade de conjuração.

Mão Interposta

. A mão se interpõe entre voçê e

uma criatura a sua escolha até voçê lhe dar um comando

diferente. A mão se move para ficar entre voçê e o alvo, concedendo a voçê meia-cobertura contra o alvo. O alvo

não pode se mover através do espaço da mão e o valor de Força dele fica menor ou igual ao valor de Força da mão.

Se o valor de Força dele for maior que o valor de Força da

mão, o alvo pode se mover até voçê através do espaço da mão, mas aquele espaço será considerado terreno difícil para o alvo.

Mão Poderosa

. A mão tenta empurrar uma criatura

a 1,5 metro dela em uma direção a sua escolha. Realize

um teste com a Força da mão, resistido por um teste de

Força (Atletismo) do alvo. Se o alvo for Médio ou menor, voçê tem vantagem no teste. Se voçê for bem sucedido, a mão empurra o alvo até 1,5 metro mais uma quantidade

de metros igual ao modificador da sua habilidade de conjuração multiplicado por 1,5. A mão se move com o

alvo, permanecendo a 1,5 metros dele.

Punho Cerrado

. A mão golpeia uma criatura ou

objeto a 1,5 metro dela. Realize uma jogada de ataque

corpo-a-corpo com magia para a mão usando suas

e estatísticas de jogo. Se atingir, o alvo sofre 4d8 de dano de energia.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o

dano da opção punho cerrado aumenta em 2d8 e o dano da mão esmagadora aumenta em 2d6 para cada nível do

espaço acima do 5º.

M

ÃOS

F

LAMEJANTES

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (cone de 4,5 metros)

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Enquanto você mantiver suas mãos com os polegares

juntos e os dedos abertos, uma fino leque de chamas

emerge das pontas dos seus dedos erguidos. Cada criatura num cone de 4,5 metros deve realizar um teste de

257

resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de fogo se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo vestido ou carregado.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o

dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

M

ÃOS

M

ÁGICAS

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante aparece num ponto, à sua

escolha, dentro do alcance. A mão permanece pela duração ou até você dissipá-la com uma ação. A mão só pode se estender a mais de 9 metros de você ou se você conjurar

e ssa magia no vamente .

Vo cê po de usar sua ação para controlar a mão. Você po de usar a mão para manipular u m obje to , abrir uma

po rta ou re cipiente de strancado , guardar ou pe gar um ite m de um re cipiente aberto ou de rramar o co nte údo de um frasco. Você po de move r a mão até 9 metros a cada

ve z que a usa.

A mão não po de atacar, ativar ite ns mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

M

ARCA DA

P

UNIÇÃO

2° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pe sso al

Componentes

: V

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Da pró xima ve z que vo cê atingir uma criat ura co m um

ataque co m arma, antes do fim da magia, a arma cintil ará com radiação astral quando vo cê go lpear. O ataque causa 2d6 de dano radiante extra ao alvo, que s e to rna visíve l, se estava invisíve l, e o alvo e mite pe numbra em um raio de 1,5 metro e não po de ficar invisíve l at é a magia acabar.

E m Níveis Superiores

. Se vo cê co njurar e ssa magia

usando um espaço de ma gia de 3° ní ve l ou s upe rior, o

dano extra aume nta em 1 d6 para cada níve l do espaço

acima do 2°.

M

ARCA DO

C

AÇADOR

1° nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V

Duração

: Co ncentração , até 1 hora

Vo cê esco lhe uma criat ura que po ssa ve r, de ntro do

alcance e a marca misticam e nte co mo s ua pre sa. Até a magia acabar, vo cê causa 1d6 de dano extra ao alvo se mpre que vo cê o atingir co m um ataque co m arma e vo cê te m vantagem em quaisquer teste s de Sabe do ria (Pe rcepção) ou Sabedo ria (Sobre vivê ncia) fe ito s para

e ncontrá-

la.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, você pode usar uma ação bônus, nos seus

turnos subsequentes para marcar uma nova criatura.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º ou 4º nível, você

pode manter sua concentração na magia por até 8

horas. Quando você usar um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode manter sua concentração na magia por até 24 horas.

258

M

EDO

3º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (cone de 9 metros)

Componentes

: V, S, M (uma pena branca ou o coração

de uma galinha)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você projeta uma imagem fantasmagórica dos piores

medos de uma criatura. Cada criatura num cone de 9 metros, de vez em quando sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou largará o que quer que esteja segurando

e ficará amedrontada pela duração.

Enquanto estiver amedrontada por essa magia, uma

criatura de vez em quando usa a ação de Disparada e fugir de você

pelos caminhos mais curtos disponível em cada um dos seus turnos de lá, a não ser que não haja lugar para onde se mover. Se a criatura terminar o turno de lá em um local onde ela não

tem linha de visão sua, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina naquela criatura.

M

ENSAGEIRO

A

NIMAL

2º nível de encantamento (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de comida)

Duração

: 24 horas

Através dessa magia, você usa um animal para entregar

uma mensagem. Escolha uma besta

Miúdo

a que você possui

ver dentro do alcance, como um esquilo, um gaio-azul ou

um mo rcego . Você espe cifica um local, que vo cê já deve te r visitado , e um re mete nte com uma de scrição ge ral, como

vinte e cindo palavras. A be sta alvo viaja pe la duração da magia para o local espe cifico, co brindo 75 quilômetros em

24 horas para um message iro vo ado r o u

37,5

quilômetros

para outros animais.

Quando o message iro che gar, ele entrega sua

message m para a criatura que vo cê de screve u, re pe tindo

os o m da sua vo z. O message iro fala apenas para um

a

criatura que te nha uma descrição co mpatíve l com a que

e le re cebe u. Se o message iro não alcançar o de stino antes

do fim da magia, a message m é pe rdida e a besta faz seu

caminho de vo lta para onde vo cê co njurou a magia.

E m Níveis Superiores

. Se vo cê co njurar essa magia

usando um espaço de ma gia de 3º ní ve l ou s upe rior, a

duração da magia aumenta e m 48 ho ras para cada nível

do espaço acima do 2º.

M

ENSAGEM

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pe daço curto de fio de co bre)

Duração

: 1 rodada

Vo cê aponta se u de do para uma criatura de ntro do

alcance e s ussurra uma message m. O al vo (e apenas ele)

o uvi a message m e po de re spo nde r com um sussurro qu e

ape nas vo cê po de ouvir.

Vo cê po de co njurar e ssa magia atravé s de obje to s

só lidos se vo cê tive r familiaridade co m o alvo. Silêncio

mágico, 30 centímetros de ro cha, 2,5 centímetros de metal

comum, uma fina c amada de chumbo, ou 90 centímetros

de made ira ou te rra bloqueiam a magia. A magia não

precis a se guir uma linha reta e po de viajar livremente ,

do brando esquinas ou atravé s de aberturas.

M

ESCLAR-SE ÀS

R

OCHAS

3º nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: 8 horas

Voocê entra em um objeto ou superfície rochosa, grande o

suficiente para compor-se um corpo inteiro, mesclando-se,

junto com todo o equipamento que voocê este já carregando, com a rocha pela duração. Usando seu movimento, voocê entra na rocha num ponto que voocê possa tocar. Nada da

sua presença ficará visível ou, de outra forma, detectável por seres não-mágicos.

Enquanto estiver imerso na rocha, voocê não pode ver o que está ocorrendo do lado de fora e, qualquer teste de

Sabedoria (Percepção) que voocê fizer para ouvir os sons do lado de fora não feitos com vantagem. Você continua

consciente do tempo transcorrido e pode conjurar magias e m voocê enquanto estiver imerso na rocha. Você pode usar seu movimento para sair da rocha onde voocê entrou, o que

termina a magia. Do contrário, voocê não pode se mover. Pequenos danos físicos a rocha não ferem voocê, mas destruição parcial ou uma mudança no formato (fazendo

que voocê já não caiba mais dentro de lá) expelirá voocê causando-lhe 6d6 de dano de concussão. A destruição completa da rocha (ou transmutação em uma substância

diferente) expelirá voocê causando-lhe 50 de dano de concussão. Se voocê for expelido, voocê ficará caído no chão e em um espaço de sobrecupado perto de onde voocê entrou da

primeira vez.

M

ETAMORFOSE

4º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um casulo de lagarta)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Essa magia transfere uma criatura que voocê possa ver, dentro do alcance, em uma nova forma. Uma criatura involuntária deve realizar um teste de resistência de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo obtém sucesso automaticamente nesse teste de resistência. A transformação permanece pela duração, ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode

ser qualquer besta a qual o nível de desafiio seja igual ou

menor que o do alvo (ou o nível do alvo, se ele não possuir um nível de desafiio). As estatísticas de jogão do alvo, incluindo seus valores de habilidades mentais, são

substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele

mantém sua identidade e personalidade .
O alvo assume os pontos de vida da sua nova forma.
Quando ele reverter a sua forma normal, a criatura

retorna à quantidade de pontos de vida que ela tinha antes da transformação. Se ela reverter como resultado de

ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contudo que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente . Essa magia não pode afetar um alvo com 0 pontos de vida.

A
criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar, conjurar magias ou

realizar qualquer outra ação que precise de mãos ou de voz.

O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se

beneficiar de qualquer dispositivos ou equipamento.

259

M
ETAMORFOSE

V
VERDADEIRA

9º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (uma gota de mercúrio, uma

porção de goiaba árabe e um pouco de fumaça)

Duração

: Concentração , até 1 hora

Escolha uma criatura ou objeto não-mágico que você

possa ver, dentro do alcance. Você transforma a criatura

em uma criatura diferente , a criatura em um objeto ou o objeto em uma criatura (o objeto não pode nem estar

sendo carregado por outra criatura). A

transformação permanece pela duração ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Se você se concentrar nessa magia por toda a duração , a transformação será

permanente .

Metamorfose não é afetado por essa magia. Uma criatura involuntária pode realizar um teste de

resistência de Constituição e , se for bem sucedida, não será afetada por essa magia.

Criatura em Criatura

. Se você transformar uma

criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser

de qualquer tipo que você desejar, contudo que o nível de desafio seja igual ou menor que o do alvo (ou o nível dele,

caso o alvo não possua nível de desafio). As estatísticas de

jo go do alvo, incluindo s e us valores de habilidade s mentais, s ão s ubstituídas pelas estatísticas da nova

forma. Ele mantém sua identidade e personalidade . O alvo assume os pontos de vida da sua nova forma e, quando ela reverter a sua forma normal, a criatura

retorna à quantidade de pontos de vida que ela tinha antes da transformação. Se ela reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é

recebido pela sua forma normal. Contudo que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente . Essa magia

não pode afetar um alvo com 0 pontos de vida. A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar, conjurar magias ou realizar qualquer outra ação que precise de mãos ou de vocalização , a não ser que a nova forma seja capaz de tais ações . O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se

beneficiar de qualquer de s e us equipamentos .

Objeto em Criatura

. Você pode transformar um objeto em um tipo de criatura, contudo que o tamanho da criatura não seja maior que o tamanho do objeto e, o nível

de desafio da criatura será 9 ou menor. A criatura é amigável a você e aos seus companheiros. Ela age em cada um dos seus turnos. Você decide qual ação ela

realizará e como ela se move . O Mestre tem as estatísticas da criatura e resolve todas as ações e movimentos dela. Se a magia se tornar permanente , você não terá mais controle sobre a criatura. Ele pode continuar amigável a

você, dependendo da forma como você a tratar. Criatura em Objeto

. Se você transformar uma criatura em um objeto , ela se transformará, junto com

tudo que estiver vestindo ou carregando , nessa forma. As

estatísticas da criatura tornam-se as do objeto e a criatura não se lembrará do tempo que passou nessa forma, depois da magia acabar e ela retornar a sua forma

normal.

M

IRAGEM

7º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: Visão

Componentes

: V, S

Duração

: 10 dias

Vo cê faz um terreno em uma área de até 1,5 quilômetro

quadrado s pare ça, s o e , che ire e, até , sinta com outro tipo de terreno natural. Os formatos geográficos do terreno permanecem os mesmos, no entanto. Campos abertos ou

uma estrada podem ser modificados para se assemelharem a um pantano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa

pode ser modificada para se parecer com um paredão, um precipício com um declive suave ou um barranco pedregoso com uma estrada larga e lisa. Similarmente, você pode alterar a aparência de estruturas ou adicioná-las onde nenhuma existia. A

magia não disfarça, esconde ou adiciona criaturas. A ilusão inclui elementos auditivos, visuais, táteis e olfativos, portanto, ela pode transformar o local em

terreno difícil (ou vice-versa) ou, de outra forma, impedir

movimento através da área. Qualquer porção de terreno ilusório (como uma rocha ou galho) que se já removida da área da magia desaparece imediatamente. Criaturas com visão verdadeira podem ver através da ilusão a verdadeira forma do terreno; porém, todos os

outros elementos da ilusão permanecem, então, mesmo

que a criatura este já ciente da presença da ilusão, ela ainda interage fisicamente com a ilusão.

M

ISSÃO

5º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: 30 dias

Vo cê impõe um comando mágico a uma criatura que você

possa ver, dentro do alcance, forçando-a a fazer algum serviço ou reprimindo-a por alguma ação ou curso de atividade, como você decidir. Se a criatura puder

compreender você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada por

você, ela sofrerá 5d6 de dano psíquico toda vez que ela agir de maneira diretamente contrária às suas instruções, mas não mais de uma vez por dia. Uma criatura que não

puder compreender você não é afetada por essa magia. Você pode emitir qualquer comando que escolher, exceto uma atividade que resulte em morte certa. Se você

e mitir um comando suicida, a magia termina.
Voocê pode terminar a magia prematuramente usando uma ação para dissipá-la. As magias removem maldição, restauração maior ou desajeito também podem terminá-la.

Em Níveis Superiores

. Quando voocê conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7º ou 8º nível, a

duração será 1 ano. Quando voocê conjurar essa magia usando um espaço de magia de 9º nível, a magia dura até ser terminada por uma das magias mencionadas acima.

M

ÍSSEIS

M

ÁGICOS

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36

metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Voocê cria três dardos brilhantes de energia mística. Cada dardo atinge uma criatura, à sua escolha, que voocê possa ver, dentro do alcance. Um dardo causa 1d4 + 1 de dano

de energia ao alvo. Todos os dardos atingem simultaneamente e voocê pode direcioná-los para atingir uma criatura ou várias.

260

Em Níveis Superiores

. Quando voocê conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a magia cria um dardo adicional para cada nível do espaço acima do 1º.

M

ODIFICAR

M

EMÓRIA

5º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voocê tenta modelar as memórias de outra criatura. Uma

criatura que vo cê po ssa ve r, de ve re alizar um te ste de resistê ncia de Sabedo ria. Se vo cê estive r lutando co m a

criatura, ela t e rá vantage m no te ste de re sistê ncia. Se falhar na resistê ncia, o alvo fica enfe itiçado po r vo cê pe la duração . O al vo enfe itiçado está incapacitado e não s abe o

que está aconte ce ndo s eu redo r, ape sar de ainda pode r o uvir vo cê. Se ele so frer qualquer dano ou fo r alvo de outra magia, e ssa magia acaba, e nenhuma das memórias

do alvo é modificada.

Enquanto esse fe itiço durar, vo cê po de afetar a memória so bre um eve nto que o alvo participou nas

últimas 24 ho ras e que não te nha durado mais de 10 minuto s. Vo cê po de , pe rmanente mente , eliminar todas as memórias de sse e ve nto , pe rmitir que o alvo re lembre do

e ve nto co m pe rfe ita clareza e riqueza de de talhes, mudar sua memória so bre os de talhe s do evento ou criar uma memória de outro eve nto qualque r.

Vo cê de ve falar ao alvo para descreve r como s ua memória é afetada e ele de ve s e r capaz de co mpree nde r

se u idioma para que as memórias modificadas s e

e nraízem. A me nte de le pree nche qualquer lacuna no s de talhes da sua descrição . Se a magia t e rminar ante s de vo cê te r finalizado a descrição das memórias modificadas , a memória da criatura não s e rá alt e rada. Do co ntrário, as memórias modificadas to mam lugar quando a magia acabar.

Uma me mória modificada não afeta, necessariame nte , como uma criatura s e co mpo rta, particularme nte s e a

memória contradiz as inclinaçõ e s, te ndê ncia ou crenças

naturais da criatura. Uma modificação iló gica na memória, como implantar uma me mória de co mo a criatura go sta de s e encharcar de ácido, é re pudiada,

talvez co mo um s o nho ruim . O M e stre po de co nsiderar uma mo dificação na me mória muito absurda para afe tar uma criat ura de uma fo rma s ignificativa.

Uma magia

re mover maldição

o u

restauração maio r

,
conjurada no alvo, re staura a verdade ira memória da

criatura.

Em Níveis Superiores

. Se vo cê co njurar e ssa magia

usando um espaço de ma gia de 6º ní ve l ou s upe rior, vo cê

po de alt e rar a memória do alvo de um eve nto que

aco nte ceu a at é 7 dias atrás (6º ní ve l), 30 dias atrás (7º ní ve l), 1 ano atrás (8º ní ve l) ou em qualque r mo mento do pas sado da criatura (9º ní ve l).

M

OLDAR

R

OCHAS

4° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (barro mole, que de ve s e r

trabalhado apro ximadamente co m a fo rma dese jada

para o o bje to de pe dra)

Duração

: Instantânea

Vo cê to ca um obje to de pe dra de tamanho M é dio ou meno r, o u uma se ção de ro cha com não mais de 1,5 metro e m qualque r dimensão e mode la-a em qualquer fo rma que sirva aos s e us propó sito s. Então, po r e xe mplo, vo cê po de ria mode lar uma pe dra grande em uma arma, í do lo o u caixão, ou fazer uma pe quena passage m atravé s de um muro, co ntanto que o muro não te nha mais de 1,5 metro de espe ssura. Você po de ria, também, mo de lar uma po rta de pe dra ou s ua moldu ra para s e lar a po rta. O obje to que vo cê cria pode te r até duas do bradiças e um trinco , mas

de talhes mecânicos mais complexo s não s ão po ssíve is.

M

ON TAR IA

F

ANTASMAGÓR ICA

3° nível de ilusão (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: 9 me tros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 ho ra

Uma criat ura Grande , quase-real, similar a um cavalo,

apare ce no s o lo e m um espaço de so cupado , à sua escolha,

de ntro do alcance. Você de cide a aparência da c riatura, mas ela é equipada com sela, estribo e arre io. Qualque r e quipamento criado po r e ssa magia vira fumaça caso s e

afaste a mais de 3 metros da montaria.

Pe la duração , vo cê ou a criat ura que vo cê escolher,

po de cavalgar a montaria. A criatura usa as estatísticas

de um cavalo de montaria, e xceto po r se u de slo camento se

r de 30 me tros e po de r viajar 15 quilômetros em uma ho ra, ou 20 quilômetros em um ritmo rápido . Quando a magia acaba, a montaria desapare ce gradualmente , dando ao cavaleiro 1 minuto para desmontar. A magia acaba se vo cê usar uma ação para dissipa-la ou s e a

montaria so frer qualquer dano.

M

OVER

T

ER RA

6° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (uma lâmina de ferro e uma

pequena sacola contendo uma mistura de solos

argila, barro e areia)

Duração

: Concentração, até 2 horas

Escolha uma área de terreno não maior que 12 metros de lado, dentro do alcance. Você pode remodelar terra, areia ou barro na área da maneira que quiser, pela duração.

Você pode erguer ou abaixar a elevação da área, criar ou preencher valas, levantar ou deitar um muro ou formar uma coluna. A extensão de tais mudanças não pode

exceder metade da maior dimensão da área. Portanto, se você afetar um quadrado de 12 metros, você poderá criar um pilar de até 6 metros de altura, erguer ou abaixar a

elevação do quadrado em até 6 metros ou cavar uma vala de até 6 metros de profundidade e assim por diante. Leva 10 minutos para completar essas modificações.

Ao final de cada 10 minutos que você gastar se concentrando nessa magia, você pode escolher uma nova

área de terreno para afetar.

Devido às transformações no terreno, os correntes lentamente, as criaturas na área normalmente não podem ficar presas ou sofrer danos pela movimentação do solo.

Essa magia pode manipular rocha natural ou construções de pedra. Pedras e estruturas deslocam-se

para acomodar o novo terreno. Se a forma pela qual você remodelar o terreno pode tornar uma estrutura instável, ela poderá desmoronar.

Similarmente, essa magia não afeta diretamente o crescimento da vegetação. A terra morre e a vida cresce quaisquer plantas no caminho junto com ela.

261

M

OVIMENTAÇÃO

L

IVRE

4° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (uma fita de couro, enrolada no

braço ou apêndice similar)

Duração

: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração, os

movimentos do alvo não são afetados pelo terreno difícil e magias e outros efeitos mágicos também não podem reduzir o deslocamento do alvo ou fazer com que o alvo

fique paralisado ou impedido.

O alvo também pode gastar 1,5 metro de deslocamento para escapar, automaticamente, de impedimentos não-

mágicos, como algemas ou o agarrão de uma criatura. Finalmente, estar submerso não impõe penalidades no deslocamento ou ataques do alvo.

M

MURALHA DE

E

NERGIA

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de pó feito de uma gemma transparente esmagada)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha invisível de energia aparece do nada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha

aparece em qualquer orientação que você escolher, como uma barreira horizontal ou vertical ou em uma angulação. Ela pode estar flutuando no ar ou apoiada em

uma superfície sólida. Você pode moldá-la em uma cúpula hemisférica ou uma esfera com um raio de até dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser contíguo

com outro painel. Em qualquer formato, a muralha terá 0,6 centímetros de espessura. Ela permanece pela duração. Se a muralha passar pelo espaço ocupado por

uma criatura quando ela surgir, a criatura será empurrada para um dos lados da muralha (você escolhe qual lado).

Não pode passar fisicamente através da muralha.

Ela é imune a todos os danos e não pode ser dissipada por dissipar magia

. A magia

desintegrar

destrói a muralha

instantaneamente, no entanto. A muralha também se estende ao Plano Etéreo, bloqueando a viagem etérea através dela.

M

MURALHA DE

E

SPINHOS

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de espinhos)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de arbustos robustos, flexíveis,

e maranhados e erizados com espinhos pontudos. A muralha aparece, dentro do alcance, em uma superfície só lida e permanece pela duração. Você escolhe fazer a muralha com até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura ou um círculo com 6

metros de diâmetro e até 6 metros de altura com 1,5 metro de espessura. A muralha bloqueia a visão.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se

falhar na resistência, uma criatura sofre 7d8 de dano permanente ou metade de dano se obtiver sucesso. Uma criatura pode se mover através da muralha, embora lentamente e dolorosamente. Para cada 1,5 metro que a criatura atravessa da muralha, ela deve gastar 6 metros de movimento. Além disso, a primeira vez que a

criatura entrar na muralha num turno ou termina o turno nela, ela deve fazer um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 7d8 de dano contínuo se falhar na resistência ou metade de dano se obtiver sucesso. Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 7º nível ou superior, ambos os tipos de dano aumentam em 1d8 para cada nível do espaço acima do 6º.

M

URALHA DE

F

OGO

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pequeno pedaço de fóssforo)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma muralha de fogo numa superfície só lida

dentro do alcance. Você pode fazer uma muralha de até 18 metros de comprimento, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura ou uma muralha anelar de até 6

metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha é opaca e permanece pela duração.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área dela deve realizar um teste de resistência de

Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre

5d8 de dano, ou metade de dano se passar na resistência.

Um lado da muralha, escolhido por você no momento da conjuração da magia, causa 5d8 de dano de fogo a cada

criatura que te rminar o turno de la a até 3 metros desse lado ou de ntro da muralha. Uma criat ura s o fre o mesmo

dano quando entra na muralha pe la prime ira ve z num turno ou te rmina se u turno nela. O outro lado da muralha não causa dano algum.

E m Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 5º níve l ou

supe rior, o dano aume nta em 1d8 pa ra cada níve l do

e spaço acima do 4º.

M

URALHA DE

G

ELO

6º nível

de

evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pe queno pe daço de quartzo)

Duração

: Co ncentração , até 10 minuto s

Vo cê cria uma muralha de ge lo numa supe rfície s ó lida

de ntro do alcance. Você po de molda-la em uma cúpula

he misfé rica ou uma esfe ra co m um raio de até de z painé is de 3 metros po r 3 metros. Cada paine l deve s e r contíguo com outro painel. Em qualque r fo rmato , a muralha terá

0,6 centímetros de espe ssura. Ela pe rmanece pe la duração .

Se a muralha pas sar pe lo espaço o cupado po r uma criatura quando ela surgir, a criatura na área se rá

e mpurrada para um do s lad o s da muralha (vo cê escolhe qual lado) e de ve re alizar um teste de resistê ncia de De streza. Se falhar na resistê ncia, a criatura s o frerá 10d6 de dano de frio ou me tade de sse dano s e pas sar na resistê ncia.

A muralha é um obje to que po de s e r danificado e e ntão, partido. Ela te m CA 12, 30 ponto s de vida po r

se ção de 3 metros e é vulneráve l a dano de fo go . Reduzir

o s po nto s de vida de uma se ção de 3 metros da muralha a 0 destruirá essa se ção , de ixando para trás uma camada de ar ge lado no espaço ocupado pe la muralha. Uma

criatura que atrave sse a camada de ar ge lado pe la primeira ve z num turno , de ve re alizar um te ste de

262

263

resistê ncia de Co nstituição. Essa criatura s o frerá 5d6 de

dano de frio se fracassar na resistência, ou metade de sucesso se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores

Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7º nível ou

superior, o dano causado quando ela aparece aumenta em 2d6 e o dano por atravessar através da camada de ar

geado aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 6º.

MURALHA DE PEDRA

5º nível de conjuração
Tempo de Conjuração
: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um pequeno bloco de granito)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha não-mágica de rocha sólida surge do nada

num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha tem 15 centímetros de espessura e é composta por dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser

contíguo com, pelo menos, outro painel.

Alternativamente, você pode criar painéis de 3 metros por 6 metros com apenas 7,5 centímetros de espessura.

Se a muralha passar pelo espaço ocupado por uma criatura quando ela surgir, a criatura será empurrada

para um dos lados da muralha (você escolhe qual lado). Se

a criatura fosse ser rodeada por todos os lados da muralha (ou pela muralha e outra superfície sólida), a criatura pode realizar um teste de resistência de

Destreza. Se obtiver sucesso, ela pode usar sua reação para se mover até seu deslocamento, assim não ficando mais cercada pela muralha.

A muralha pode ter qualquer formato que você desejar, no entanto, ela não pode ocupar o mesmo espaço

de uma criatura ou objeto. A muralha não precisa ser

vertical ou se apoiar em qualquer fundação estável. Ela deve, no entanto, se fundir e estar solidamente suportada por rocha existente. Então, você pode usar essa magia

para criar uma ponte sobre um abismo ou criar uma rampa.

Se você criar um vão com mais de 6 metros de comprimento, você deve reduzir o tamanho de cada painel à metade para criar suporte. Você pode moldar grosseiramente a parede para criar merlões, ameias e

assim por diante.

A muralha é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e então, partido. Cada painel tem CA 15 e 30

pontos de vida para cada 2,5 centímetros de espessura. Reduzir os pontos de vida de um painel a 0, o destruirá e pode fazer painéis conectados desmoronarem, à critério do

Magistro.

Se você mantiver sua concentração nessa magia por toda a duração, a muralha se tornará permanente e não

poderá ser dissipada. Do contrário, a muralha desaparece quando a magia acaba.

M
MURALHA DE

V
ENTO

3º nível de evocação
Tempo de Conjuração
: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um leque minúsculo e uma pedra de origem exótica)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Uma muralha de ventos fortes ergue-se do chão num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha ter até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de

altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a muralha em qualquer forma que desejar, contanto que ela faça um caminho contínuo pelo solo. A muralha permanece pela duração.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área dela deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 3d8 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Os ventos fortes mantêm névoa, fumaça e outros gases afastados. Criaturas ou objetos voadores pequenos ou

menores, não podem atravessar a muralha. Materiais leves e soltos trazidos para a muralha são arremessados

para cima. Flechas, virotes e outros projéteis ordinários disparados contra alvos além da muralha são defletidos para cima e erram automaticamente. (Pedras

arremessadas por gigantes ou armas de cerco e projéteis similares, não são afetados.) As criaturas em forma gasosa não podem atravessá-la.

M
MURALH

A
P

RESISTÊNCIA

9º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 10 minutos

Uma plano cintilante multicolorido de luzes forma uma

parece vertical opaca

de até 27 metros de comprimento,

9 metros de altura e 2,5 centímetros de espessura

centrada num ponto que você possa ver, dentro do

alcance. Alternativamente, você pode moldar a muralha numa esfera de 9 metros de diâmetro centrada num

ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha permanece no lugar pela duração. Se você posicionar a muralha de forma que ela passe através do espaço

ocupado por uma criatura, a magia falha e sua ação e o espaço de magia são desperdiçados.

A muralha emite luz plena num raio de 30 metros e permanece por 30 metros adicionais. Você e as criaturas

designadas, no momento que você conjurou a magia, podem passar através e permanecer perto da muralha

se não se ferirem. Se outra criatura que puder ver a muralha se aproximar mais de 6 metros dela ou começar seu turno lá, a criatura deve realizar um teste de

resistência de Constituição ou ficará cega por 1 minuto.

A muralha consiste em sete camadas, cada uma de uma cor diferente. Quando uma criatura tenta tocar ou

passar através da muralha, ela atravessa uma camada de cada vez, até atravessar todas as camadas da muralha. À medida que ela passa ou toca cada camada, a criatura

realiza um teste de resistência de Destreza ou será afetada pelas propriedades daquela camada, como descrito abaixo.

A muralha pode ser destruída, também, uma camada por vez, em ordem de vermelho à violeta, pelos meios

especificados em cada camada. Quando uma camada é

destruída, ela permanece assim pela duração da magia.

Um

bastão do cancelamento

destrói uma

muralha

prismática

, mas um

campo antimagia

não produz efeito

nela.

1. Vermelho

. O alvo sofre 10d6 de dano de fogo se

falhar na resistência ou metade de dano se obtiver sucesso. Enquanto essa camada estiver no lugar, ataques à distância mágicos não podem atravessar a muralha. A camada pode ser destruída causando, pelo menos, 25 de

dano de frio a ela.

2. Laranja

. O alvo sofre 10d6 de dano de ácido se falhar na resistência ou metade de dano se obtiver

sucesso. Enquanto essa camada estiver no lugar, ataques à distância mágicos não podem atravessar a muralha. A camada pode ser destruída por um vento forte.

264

3. Amarelo

. O alvo sofre 10d6 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade de dano se obtiver sucesso. A camada pode ser destruída causando, pelo menos, 60 de dano de energia a ela.

4. Verde

. O alvo sofre 10d6 de dano de veneno se falhar na resistência ou metade de dano se obtiver

sucesso. A magia

criar passagem

ou outra magia de nível

igual ou superior que possa abrir um portal em uma superfície sólida, destrói essa camada.

5. Azul

. O alvo sofre 10d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade de dano se obtiver sucesso. A

camada pode ser destruída causando, pelo menos, 25 de dano de fogo a ela.

6. Branco

. Se falhar na resistência, o alvo ficará impedido. Ele deve então, fazer um teste de resistência de

Constituição ao final de cada um dos turnos dele. Se

obtiver sucesso três vezes, a magia termina. Se falhar na resistência três vezes, ela se torna pedra é afetada pela condição petrificado. Os sucessos e falhas não precisam

ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.

Enquanto essa camada estiver no lugar, magias não podem ser conjuradas através da muralha. A camada

pode ser destruída por luz plena emitida pela magia luz

do dia

ou uma magia similar de nível equivalente ou superior.

7. Violeta

. Se falhar na resistência, o alvo ficará cego.

Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no início do seu próximo turno. Um sucesso na resistência acaba com a cegueira. Se falhar na resistência, a criatura é transportada para outro plano de existência, escolhido

pelo Mestre, e não estará mais cego. (Tipicamente, uma

criatura que este já em um plano que não se encontra no plano natal é banida para lá, enquanto que outras criaturas

geralmente são enviadas para os Planos Astral ou Etéreo.) Essa camada é destruída pela magia dissipar magia

ou por uma magia similar de nível equivalente ou superior que possa acabar com magias e efeitos mágicos.

N

EVASCA

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

:

1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de poeira e algumas gotas de água)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, uma chuva congelante e neve caem

num cilindro de 6 metros de altura por 12 metros de raio, centrado num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A área é de escuridão densa e, chamadas expostas na área são

extintas.

O solo na área é coberto por gelo escorregadio, tornando-o terreno difícil. Quando uma criatura entrar na

área da magia pela primeira vez num turno ou ao começar seu turno nela, ela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar, cairá no chão.

Se um, criatura estiver se concentrando na área da magia, a criatura deve realizar um teste de resistência de

Constituição contra a CD da magia, ou perderá a

concentração.

N

ÉVOA

F

ÉTIDA

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S, M (um ovo podre ou várias folhas de repolho)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voce cria uma esfera, de 6 metros de raio, de gás amarelado nauseante, centrada num ponto dentro do alcance. A névoa se espalha, dobrando esquinas, e sua área é de escuridão densa. A névoa perdura no ar pela duração.

Cada criatura que estiver completamente dentro da névoa no início do seu turno deve realizar um teste de resistência de Constituição contra veneno. Se falhar na

resistência, a criatura gastará sua ação nesse turno tentando voar e cambaleando. Um veículo mode rato (pe lo menos 15 quilômetros por hora) deslocará a névoa de pois de 4 rodadas. Um veículo

forte (pe lo menos 30 quilômetros por hora) deslocará a

névoa após 1 rodada.

N

ÉVOA

M

ORTAL

5° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Voocê cria uma esfera de névoa eirove ne noso de cor

amarelo-e verdeado, com 6 metros de raio, centrado em

um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. O nevoeiro se espalha, do brando esquinas. Ele permanece pela duração ou até um veículo forte deslocar o nevoeiro, terminando a

magia. Sua área é de escuridão densa.

Quando uma criatura entra na área da magia pela

primeira vez no turno dela ou começo de seu turno lá, essa

criatura deve realizar um teste de resistência de

Constituição. A criatura sofre 5d8 de dano de veneno, ou

metade desse dano, se passar no teste. As criaturas se rão

afetadas mesmo se prendem a respiração ou não

precisarem respirar.

O nevoeiro se afasta 3 metros de voocê no começo de

cada um dos seus turnos, deslizando pela superfície do

solo. Os vapores são mais pesados que o ar, mantendo-se

nos níveis mais baixos do terreno, até mesmo caindo em aberturas.

Em Níveis Superiores

. Se voocê conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o

dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

N

ÉVOA

O

BSCUR ECENTE

1° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração , até 1 hora

Voocê cria uma esfera de 6 metros de raio de névoa,

centrada num ponto , dentro do alcance. A esfera se espalha, do brando e squinas , e a área dela é de escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até um veneto

modo rápido ou mais rápido (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa-la.

Em Níveis Superiores

. Quando voocê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o raio da névoa aumenta em 6 metros para cada nível do espaço acima do 1º.

N

UBLAR

2º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração , até 1 minuto

265

Seu corpo se torna turvo , mudando e oscilando para todos que puderem vê-lo voocê. Peladuração , qualquer criatura terá desvantagem nas jogadas de ataque contra voocê. Um atacante é imune a esse e feito se não depender de visão , como os que tem percepção às coisas ou os que puderem ver através de ilusões , como os com visão verdadeira.

N

UVEM DE

A

DAGAS

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma lasca de vidro)

Duração

: Concentração , até 1 minuto

Voocê preenche o ar com adagas giratórias num cubo de

1,5 metro quadrado , centrado em um ponto , à sua escolha, dentro do alcance. Uma criatura sofre 4d4 de dano

cortante quando entra na área da magia pela primeira vez no turno dela ou começa o seu turno na área.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 2d4 para cada nível do espaço acima do 2º.

N

UVEM

I

INCENDIÁRIA

8º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V,

S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem de fumaça rodo piante que dispara brasas

incandescente aparece numa esfera de 6 metros centrada num ponto, dentro do alcance. A nuvem se espalha,

do brando esquinas, e gera escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até que um vento de velocidade moderada ou maior a dissipar (pelo menos 15

quilômetros por hora) a dissipar.

Quando a nuvem aparece, cada criatura deve realizar um teste de resistência de Desejo. Uma criatura só pode

10d8 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se passar. Uma criatura deve, também, realizar um teste de resistência quando entrar na área da

magia pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela.

A nuvem se afasta 3 metros de você numa direção, que você escolhe, no começo de cada um dos seus turnos.

O

LHO

A

RICANO

4º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de pele de morcego)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Você cria um olho mágico invisível, dentro do alcance, que

flutua no ar pela duração.

Você mentalmente recebe informações visuais do olho, que possui visão normal e visão no escuro com alcance de

9 metros. O olho pode ver em todas as direções.

Com uma ação, você pode mover o olho até 9 metros em qualquer direção. Não existe limite de quanto longe de

vo cê o olho po de se move r, mas ele não po de entrar e m

o utro plano de existê ncia. Uma barreira so lida bloqueia o movimento do olho, mas o olho po de pas sar atravé s de aberturas de até 3 centímetros de diâme tro.

266

O

NDA

D

ESTR UTIVA

5° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al (9 metros de raio)

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo cê go lpeia o chão, criando uma explosão de ene rgia

divina que s e propaga de você. Cada criat ura, à sua

e escolha, a at é 9 metro s de vo cê, de ve s e r be m sucedida em um teste de re sistê ncia de Co nstituição ou s o frerá 5d5 de dano trove jante, assim como 5d6 de dano radiante ou

ne crótico (à sua escolha), e se rá de rrubada no chão. Uma criatura que obte nha sucesso no te ste de resistê ncia so fre metade de sse dano e não é de rrubada no chão.

O

NDA

T

ROVEJANTE

1° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al (cubo de 4,5 metros)

Componentes

: V,

S

Duração

: Instantânea

Uma onda de fo rça trove jante varre tudo a partir de você.

Cada criatura num cubo de 4,5 me tros originado em vo cê, de ve re alizar um te ste de resistê ncia de Co nstituição. Se

falhar na resistê ncia, uma criatura s o frerá 2d8 de dano trove jante e s e rá e mpurrada 3 metros para longe de vo cê. Se obtive s ucesso na resistência, a criatura s o frerá

metade de sse dano e não será empurrada.

Além disso , obje to s so lto s que estive rem

completamente de ntro da área de efe ito se rão

automaticame nte empurrado s 3 metros para longe de

vo cê pe lo efe ito da magia e a magia emitirá um

resso nante barulho de trovão audíve l a até 90 me tros.

E m Níveis Superi ores

. Quando vo cê conjurar e ssa
magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima

do 1º.

O

RAÇÃO

C

URATIVA

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Até se is criaturas, à sua escolha, que vo cê possa ver,

dentro do alcance, recebem uma quantidade de pontos

de vida igual a 2d8 + seu modificador de habilidade de
conjuração, cada uma. Essa magia não afeta mortos-vivos
ou constructos.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do

espaço acima do 2º.

O

RE

C

ROMÁTICA

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S, M (um diamante valendo, no

mínimo, 50 po)

Duração

: Instantânea

Vo cê arremessa uma esfera de energia de 12 centímetros

de diâmetro numa criatura que vo cê possa ver dentro do

alcance. Você escolhe ácido, frio, fogo, elétrico, venenoso ou

trovejante para o tipo de orbe que vo cê cria e, então,

realiza um ataque à distância com magia. Se o ataque
atingir, a criatura sofre 3d8 de dano do tipo escolhido.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do

espaço acima do 1º.

O

RIENTAÇÃO

Truque de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Vo-cê toca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da

magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o número rolado a um teste de habilidade à escolha dele.

Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de habilidade. Após isso, a magia termina.

P

ADRÃO

H

IPNÓTICO

3º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: S, M (uma vareta brilhante de incenso ou um frasco de cristal cheio de material fosforescente)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Vo-cê cria um padrão retorcido de cores que se entrelaça através do ar dentro de um cubo de 9 metros, dentro do alcance. O padrão aparece por um momento depois

de desaparecer. Cada criatura na área que vê o padrão, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura fica enfeitiçada pela duração.

Enquanto estiver enfeitiçada por essa magia, a criatura está incapacitada e tem de slocamento 0.

A magia acaba em uma criatura afetada se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para agitar a criatura

para tirá-la de seu estupro.

P

ALAVRA

C

URATIVA

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recebe uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do

espaço acima do 1º.

P

ALAVRA

C

URATIVA EM

M

ASSA

3º nível

de

evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

À medida que vo cê brada palavras de restauração, até

seis criaturas, à sua escolha, que vo cê possa ver, dentro

do alcance, recuperam uma quantidade de pontos de vida

igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de

conjuração. Essa magia não afeta mortos-vivos ou

constructos.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do

espaço acima do 3º.

267

P

ALAVRA DE

P

ODER

A

TOR DOAR

8º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo cê pronuncia uma palavra de poder que pode oprimir a

mente de uma criatura que vo cê possa ver, dentro do

alcance, deixando-a estupefata. Se o alvo escolhido estiver

com 150 pontos de vida ou menos, ele ficará atordoado. Do

contrário, essa magia não produz efeito.

O alvo atordoado deve realizar um teste de resistência de Constituição no final de cada um dos turnos de le. Se

obtiver sucesso na resistência, o efeito de atordoamento

termina.

P

ALAVRA DE

P

ODER

C

URAR

9º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Uma onda de energia curativa inunda a criatura toda

.

O alvo recupera todos os seus pontos de vida. Se a

criatura estiver enfeitiçada, amedrontada, paralisada ou

atordada, a condição termina. Se a criatura estiver

caída, ela pode usar a reação de la para se levantar. Essa

magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

P

ALAVRA DE

P

ODER

M

ATAR

9º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Você profere uma palavra de poder que pode compelir

uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, a

morrer instantaneamente. Se o alvo escolhido estiver com

100 pontos de vida ou menos, ele morre. Do contrário,

essa magia não produz efeito.

P

ALAVRA DE

R

ECORDAÇÃO

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 1,5 metro

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo-cê e até cinco criaturas voluntárias a 1,5 metro de você, instantaneamente são teletransportadas para um santuário previamente designado. Você e qualquer

criatura que se teletransportar com você, aparece no

espaço designado mais próximo do ponto que você

designa quando preparar o seu santuário (veja abaixo). Se você conjurar essa magia sem ter preparado um santuário primeiro, a magia não funciona.

Vo-cê deve designar um santuário na conjuração dessa magia dentro de um local, como um templo dedicado ou fortemente ligado à sua divindade. Se você tentar

conjurar essa magia dessa forma em uma área que não

seja dedicada à sua divindade, a magia não funciona.

P

ALAVRA

D

IVINA

7º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo-cê profere uma palavra divina, imbuída com o poder que moldou o mundo na aurora da criação. Escolha qualquer quantidade de criaturas que você possa ver

dentro do alcance. Cada criatura que puder ouvir você deve realizar um teste de resistência de Carisma. Ao falhar na resistência, uma criatura sofre um efeito baseado nos seus pontos de vida atuais:

50 pontos de vida ou menos: surda por 1 minuto

40 pontos de vida ou menos: surda e cega por 10 minutos

30 pontos de vida ou menos: surda, cega e atordoada

por 1 hora

20 pontos de vida ou menos: morta instantaneamente

Independente do sistema de pontos de vida atuais, um celestial, corrupto, elemental ou fada que falhar na

sua resistência é obrigado a voltar para o plano de origem

de le (se já não fo r aqui) e não po de re to rnar para o plano

atual por 24 horas através de nenhum meio infe rior à
magia
desejo

.

P

AR AR O

T

EMPO

9° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo cê, po r um breve momento , para o fluxo do te mpo pra

tudo , meno s pra vo cê. Ne nhum tempo s e pas sa para as

o utras criaturas, enquanto vo cê re aliza 1d4 + 1 turno s de

uma ve z, durante os quais vo cê po de usar açõe s e se

move r no rmalme nte .

Essa magia t e rmina se uma das açõe s que vo cê fizer
durante esse pe ríodo ou qualque r e fe ito que vo cê criar,

afetar uma criatura diferente de vo cê ou um obje to que
e ste ja se ndo ve stido ou carregado po r o utro que não vo cê.
Além disso , a magia t e rmin a se vo cê se move r para um

lugar a mais de 300 metros do local onde vo cê co njurou

e ssa magia.

P

ASSO

N

EBULOSO

2° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Breve mente e nvo lto po r uma ne blina prate ada, vo cê s e
te letranspo rta a até 9 metro s para um espaço de so cupado
que vo cê po ssa ve r.

P

ASSOS

L

ONGOS

1° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um pouco de barro)

Duração

: 1 hora

Voçê toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros, até a magia acabar.

Em Níveis Superiores

. Quando voçê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, voçê pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1º.

268

P

ASSOS

S

EM

P

EGADAS

2º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (cinzas de uma folha de visco queimada e um ramo de pinheiro)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Um véu de sombras e silêncio irradia de voçê, encobrindo

voçê e seus companheiros contra detecção. Pela duração, cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de voçê (incluindo voçê) recebe +10 de bônus em testes de

Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada, exceto por meios mágicos. Uma criatura que receber esse bônus não deixa quaisquer pegadas ou outros vestígios da sua

passagem.

P

ATAS DE

A

RANHA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma gota de betume e uma aranha)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que voçê

tocar, recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para baixo pelos tetos, enquanto deixa suas mãos livres. O alvo

também ganha deslocamento de escalada igual a s e u de slocamento de caminhada.

P

ELE DE

Á

R VORE

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um pedaço de casca de carvalho)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Voçê toca uma criatura vo luntária. Até o fim da magia, a

pele da criatura fica rígida, similar a casca de um

carvalho, e a CA do alvo não pode ser inferior a 16,

independente do tipo de armadura que ela esteja vestindo.

P

ELE DE

P

EDR A

4º nível de abjur ação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (pó de diamante no valor de 100

po, consumido pela magia)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Essa magia transfere a pele de uma criatura vo luntária

que voçê toca e m rocha sólida. Até a magia acabar, o alvo

tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante não-mágico.

P

EQUENA

C

ABANA DE

L

EOMUN D

3º nível de evocação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Pessoal (he misfério de 3 metros de raio)

Componentes

: V, S, M (uma pequena conta de cristal)

Duração

: 8 horas

Um domo de energia imóvel, de 3 metros de raio, aparece

do nada, ao seu redor e acima de voçê e permanece parado

pela duração. A magia termina se voçê deixar a área.

Novas criaturas de tamanho Médio ou menor podem

entrar no domo com voçê. A magia falha se a área

incluir criaturas maiores ou mais de nove criaturas.

Criaturas e objetos de dentro do domo quando voçô conjurou essa magia, podem se mover através dele livremente. Todas as outras criaturas e objetos são bloqueados ao tentarem atravessá-lo. Magias e outros efeitos mágicos não podem se estender através do domo ou serem conjurados através dele. A atmosfera de dentro do espaço é

confortável e seca, independentemente do clima do lado de fora. Até a magia acabar, voçô pode comandar o interior para que fique mal iluminado ou escuro. O domo é opaco

do lado de fora, de qualquer cor que voçô desejar, mas é transparente do lado de dentro.

P

ERDIÇÃO

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (uma gota de sangue)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Até três criaturas, à sua escolha, que voçô possa ver

de dentro do alcance, devem realizar um teste de resistência de Carisma. Sempre que um alvo que falhou nessa resistência realizar uma jogada de ataque ou um teste de

resistência antes da magia acabar, o alvo deve rolar um d4 e subtrair o valor rolado da jogada de ataque ou teste de resistência.

Em Níveis Superiores

. Quando voçô conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, voçô pode afetar uma criatura adicional par

a

cada nível do espaço acima do 1º.

P

ISCAR

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: 1 minuto

Role um d20 no final de cada um dos seus turnos pela duração da magia. Com um resultado de 11 ou maior, voçô desaparece do seu plano de existência atual e reaparece no Plano Étereo (a magia falha e a conjuração é perdida se voçô já estiver nesse plano). No início do seu

próximo turno e quando a magia terminar, se voçô estiver no Plano Étereo, voçô retorna a um espaço de sobrado de

sua escolha que vo cê po ssa ve r a até 3 metros do espaço

e m que vo cê de sapare ceu. Se não houve r um espaço dispo níve l dentro do alcance , vo cê re apare ce no espaço de so cupado mais próximo (e scolhido aleato riamente , se

e xistir mais de um espaço a mesma distância). Você po de dissipar a magia com uma ação.

Quando esteve r no Plano Etéreo , vo cê po de ve r e o uvir o plano de onde vo cê ve io, que aparece em tons de cinza, e

vo cê não po de ve r nada além de 18 me tros. Você só pode afetar ou s e r afe tado po r o utras criaturas no Plano

Etéreo . As criaturas que não esteve re m lá não po de m no tar vo cê nem inte ragir co m vo cê, a não s e r que elas te nham uma habilida de qu e as pe rmita.

P

OR TA

D

IMENSIONAL

4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 150 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo cê s e te letranspo rte da sua posição atual para qualque r

local dentro do alcance. Você aparece exatamente no local de se jado . Po de se r um lugar que vo cê po ssa ve r, um que vo cê po ssa visualizar ou um que vo cê po ssa descreve r

no roe ste num ângulo de 45 gr

Vo cê po de levar obje tos co m vo cê, co ntanto que o pe so de les não exceda o que vo cê po de carregar. Você também

po de levar uma criatura vo luntária do s e u tamanho ou

meno r, que este ja carre gando equipamento até o limite da capacida de de carga de la. A criatura de ve estar a 1,5 metro de vo cê quando vo cê co njurar a magia.

Se vo cê aparecer e m um lugar que já este ja ocupado po r um obje to ou uma criatura, vo cê e qualquer criatura

viajando co m vo cê, s o frem 4d6 de dano de ene rgia ca da

um e a magia falha em teletransportar vo cês.

P

OR TAL

9° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 5.000 po)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Vo-cê-conjura um portal criando um espaço de sobocupado

que você possa ver, dentro do alcance, a uma localização precisa em um plano de existência diferente. O portal é uma abertura circular, que você pode fazer ter de 1,5 a 6

metros de diâmetro. Você pode orientar o portal em qualquer direção, à sua escolha. O portal permanece pela duração.

O portal terá uma frente e um fundo em cada plano que ele aparecer. Viajar pelo portal só é possível ao

atravessá-lo pela frente. Qualquer coisa que o fizer, é

instantaneamente transportado para o outro plano, aparecendo no espaço de sobocupado mais próximo do portal. Divindades e outros soberanos planares podem impedir que portais criados através dessa magia se abram

na presença deles ou em qualquer parte dos seus domínios.

Quando você conjurar essa magia, você pode falar o nome de uma criatura específica (um pseudônimo, título

ou apelido não funcionará). Se essa criatura estiver em

um plano diferente do que você está, o portal se abre na vizinhança imediata da criatura nomeada e suga a criatura para dentro do portal, fazendo-a aparecer no

espaço de sobocupado mais próximo do seu lado do portal. Você não adquire qualquer poder especial sobre a criatura e ela está livre para agir como o Mestre julgar apropriado.

Ela pode ir embora, atacar você ou ajudar você.

P

ORTAL

A

RICANO

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 150 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Vo-cê-cria portais de teletransporte conectados que permanecem abertos pela duração. Escolha dois pontos no solo que você possa ver, um ponto a até 3 metros de você e o outro a até 150 metros de você. Um portal circular, com 3 metros de diâmetro, se abre em cada ponto. Se o portal se

abriria num local ocupado por uma criatura, a magia falha e a conjuração é perdida.

Os portais são dois anéis dimensionais brilhantes cheios de névoa, flutuando a centímetros do chão, perpendicularmente ao ponto escolhido. Um anel é visível

ape nas de um lado (à sua escolha), que é o lado que

funciona como po rtal.

270

Qualque r criatura ou obje to que adentrar o po rtal, sairá pe lo outro po rtal, como s e ambo s e stive sse m adjace nte s um ao outro; atrave ssar um po rtal do lado que não é um po rtal não te m efe ito . A névo a que pree nche cada portal é opaca e bloqueia a visão atravé s de le. No se u turno , vo cê po de girar os anéis, co m uma ação bônus, fazendo o lado ativo ficar em uma direção diferente .

P

RAGA

5° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: 7 dias

Seu to que inflige uma doe nça. Faça um ataque de ma gia corpo-a-corpo co ntra uma cr iatura ao s e u alcance. Se

atingir, vo cê aflige a criat ura com uma do e nça, de s ua e scolha, e ntre qualquer um das de scritas abaixo .

No final de cada turno do al vo , ele de ve re alizar um te ste de re sistê ncia de Co nstituição. Após obte r três

falhas nesse s te ste s de resistê ncia, o efe ito da doe nça pe rmanece pe la duração e a criatura para de fazer testes de re sistê ncia. Após obte r três s ucesso s nesse s testes de resistê ncia, a criatura s e recupe ra da do e nça e a magia te rmina.

Já que essa magia induz uma do e nça natural no alvo, qualquer e fe ito que re mova uma doe nça, ou de outra

fo rma, melhore os efe ito s de uma doe nça, s e aplica a ela.

A rdência Mental

. A mente da criatura fica fe bril. A

criatura te m de svantage m e m teste s de Inte ligência,

te ste s de re sistê ncia de Inte ligência e a criat ura age como

se estive sse so b efe ito da magia

confusão

durante um

combate.

E njoo Cegante

. A do r se agarra a mente da criatura e

se us olhos ficam branco-leito sos. A criatura te m

de svantage m em teste s de Sabedo ria e testes de

resistê ncia de Sabedo ria e está cega.

Febre do E sgoto

. Uma fe bre vo raz s e espalha pe lo

corpo da criatura. A criatura te m de svantage m em teste s

de Fo rça, te ste s de resistê ncia de Fo rça e jo gadas de

ataque que usem Força.

Necrose da Carne

. A carne da criatura s e de compõ e .

A criatura tem de vantagem em testes de Carisma e

vulnerabilidade a todos os danos.

Perdição Pegajosa

. A criatura começa a sangrar

incontrolavelmente. A criatura tem de vantagem em

testes de Constituição e testes de resistência de Constituição. Além disso, sempre que a criatura sofrer dano, ela ficará atordoadá até o fim do seu próximo turno. Tremedeira

. A criatura é acometida por espasmos. A

criatura tem de vantagem em testes de Destreza, testes

de resistência de Destreza e jogadas de ataque que usem

Destreza.

P

RAGA DE

I

NSETOS

5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 90 metros

Componentes

: V, S, M (alguns grãos de açúcar, alguns

miolos de grão e uma mancha de gordura)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Um enxame voa de gafanhotos preenchendo uma esfera de

6 metros de raio, centrada no ponto que você escolher,

dentro do alcance. A esfera se espalha do brando esquinas.

A esfera permanece pela duração e sua área é de

escurecimento leve. A área da esfera é de terreno difícil.

Quando a área aparece, cada criatura dentro dela deve

realizar um teste de resistência de Constituição. Uma

criatura sofre 4d10 de dano durante se falhar na

271

resistência ou metade de seu dano se passar. Uma criatura

deve, também, realizar um teste de resistência quando

entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou

terminar seu turno nela.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 6º nível ou

u

superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do

espaço acima do 5º.

P

RESTIDIGITAÇÃO

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Até 1 hora

Essa magia é um truque mágico simples que os conjuradores

iniciantes usam para praticar. Você cria um dos seguintes

efeitos mágicos dentro do alcance:

Você cria, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo, como uma chuva de faíscas, um som profundo, notas musicais suaves ou um odor estranho.

Você, instantaneamente, acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.

Você, instantaneamente, limpa ou suja um objeto de até 1 metro cúbico.

Você esfria, esquentar ou melhora o sabor de até 1 metro cúbico de matéria inorgânica por 1 hora.

Você faz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo

aparecer em um objeto ou superfície por 1 hora.

Você cria uma bugiganga não-mágica ou uma imagem ilusória que caiba na sua mão e que dura até o final do seu próximo turno.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seguintes efeitos não-instantâneos ativos, ao

mesmo tempo, e você pode dissipar um desses efeitos como

uma ação.

P

RISÃO DE

E

NERGIA

7º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 30 metros

Componentes

: V, S, M (pó de rubi no valor de 1.500 po)

Duração

: 1 hora

Uma prisão em formato cúbico, imóvel e invisível,

compõe de energia mágica brota do nada, em volta de

uma área, à sua escolha, dentro do alcance. A prisão pode ser uma cela ou uma caixa sólida, à sua escolha.

Uma prisão em formato de cela pode ter até 6 metros quadrados e é feita de barras com 1,5 centímetro de

diâmetro espaçadas a 1,5 centímetro umas das outras.

Uma prisão em formato de caixa pode ter até 3 metros quadrados, criando uma barreira sólida que impede

qualquer matéria de atravessá-la e bloqueia qualquer magia conjurada de entrar ou sair da área.

Quando você conjura a magia, qualquer criatura que estiver completamente dentro da área da prisão ficará presa. As criaturas que estiverem apenas parcialmente

na área, ou as grandes demais para caber dentro da área, são empurradas do centro da área, até estarem completamente fora dela.

Uma criatura dentro da prisão não pode sair dela por meios não-mágicos. Se a criatura tentar usar

te letranspo rte ou viagem entre planos para abandonar a

pris ão, ela deve , primeiro, re alizar um te ste de resistê ncia de Carisma. Se obtive r sucesso , a criat ura po de usar a magia e s air da pris ão. Se falhar, a criatura não po de s air da pris ão e de spe rdiça o uso da magia ou efe ito . A pris ão também se e ste nde ao Plano Eté reo , blo queando viagem e té rea.

Essa magia não po de s e r dissipada por dissipar magia

.

P

ROIBIÇÃO

6° nível de abjur ação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 10 minuto s

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma bo rrifada de água benta,

incenso s raros e pó de rubi vale ndo , no mínimo,

1.000 po)

Duração

: 1 dia

Vo cê cria uma defe sa contra viagem mágica que prote ge até 12.000 me tros quadrado s de s o lo até 9 metro s de alt ura do s o lo. Pe la duração , criaturas não co nse gue m se

te letranspo rtar para dentro da área ou usar po rtais, co mo o s criado s pe la magia

po rtal

, para entrar na áre a. A

magia p rote ge a área contra viagem planar e, po rtanto ,

impe de criaturas de acessare m a área por me io do Plano

Astra, Plano Eté reo , Faéria

,

Umbra o u pe la magia

viagem

planar

.

Além disso , a magia causa dano a certos tipos de criatura, à sua escolha, quando a conjurar. Escolha um o u mais de ntre os se guintes: celestiais, co rrupto res,

e lementais, fadas ou mortos-vivo s. Quando uma criatura e scolhida entrar na área da magia pela primeira ve z em um turno ou co meça s e u turno nela, a criatura s o fre 5d6

de dano radiante ou necrótico (à sua escolha, quando vo cê conjura a magia).

Quando vo cê co njura essa magia, vo cê po de de finir uma se nha. Uma criat ura que falar a s e nha quando

e ntrar na áre a não s o frerá dano de ssa magia.

A áre a da magia não po de s o bre po r a área de outra magia

proibição

. Se vo cê co njurar

proibição

a cada dia po r

30 dias no mesmo local, a magia durará at é s e r dissipada,

e os co mpo ne ntes materiais s e rão co nsumido s apenas na

última conjuração.

P

ROJEÇÃO

A

STRAL

9º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, S, M (para cada criatura que vo cê

afetar com essa magia, vo cê deve fornecer um jacinto

valendo, no mínimo, 1.000 po e uma barra de prata

com ornamentos esculpidos valendo, no mínimo, 100

po, todos consumidos pela magia)

Duração

: Especial

Vo cê e até oito criaturas voluntárias dentro do alcance,

projetam-se usando os raios astrais para o Plano Astral (a magia

falha e a conjuração é perdida se vo cê já estiver no plano).

O corpo material que vo cê deixa para trás ficará

inconsciente e em estado de animação suspensa; ele não

precisa de comida ou ar e não envelhece.

Seu corpo astral assimelhasse à sua forma mortal em

praticamente tudo, copiando suas estatísticas de jogo e

possessões. A principal diferença é a adição de um cordão

prateado que se estende de trás da sua omoplatina e traça

um caminho atrás de vo cê, sumindo após 30 centímetros.

Esse cordão é a sua corrente com o seu corpo material.

Enquanto sua corrente permanecer intacta, vo cê pode

encontrar-se no caminho de volta para casa. Se o cordão for

cortado

algo que só pode acontecer se um efeito disser

272

especificamente que faz isso

sua alma e corpo estão

separados, matando vo cê instantaneamente.

Sua forma astral pode viajar livremente dentro do

Plano Astral e pode passar através de portais que levam a

qualquer outro plano. Se vo cê entrar em um novo portal

ou retornar para o plano que vo cê estava quando conjurou

a magia, seus corpos e posses são transportados ao local do

cordão de prata, permitindo que vo cê reentre no seu corpo

ao entrar no novo plano. Sua forma astral é uma

encarnação suspensa. Qualquer dano ou outros efeitos

que se aplicarem a ela, não terão efeito no seu corpo

físico, nem persistem quando vo cê voltar.

A magia termina para vo cê e seus companheiros

quando vo cê usar sua ação para dissipá-la. Quando a

magia termina, as criaturas afetadas voltam para seus

corpos físicos e acordam.

A magia também pode terminar prematuramente para

vo cê ou um dos seus companheiros. Uma magia

dissipar

magia

, bem sucedida, usada contra um corpo astral ou físico termina a magia para a criatura. Se o corpo original de uma criatura ou sua forma astral caírem a 0 pontos de vida, a magia termina para essa criatura. Se a magia terminar e o corpo prateado estiver intacto, o corpo puxa a forma astral da criatura de volta para seu corpo, terminando seu estado de animação suspensa. Se você retornar para o seu corpo prematuramente, seus companheiros permanecem nas suas formas astrais

e deve encontrar seus próprios meios de voltar para

seus corpos, geralmente caindo a 0 pontos de vida.

P

ROJETAR

I

MAGEM

7º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

:

75

0 quilômetros

Componentes

: V, S, M (uma pequena réplica sua feita com materiais valendo, no mínimo, 5 po)

Duração

: Concentração, até 1 dia

Vo você cria uma cópia ilusória de si mesmo, que permanece pela duração. A cópia pode aparecer em qualquer lugar, dentro do alcance, que você já tenha visto antes,

dependente da intervenção de obstáculos. A

ilusão se parece e fala como você, mas é intangível. Se a

ilusão sofrer qualquer dano, ela desaparece e a magia

acaba.

Vo você pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia como se você estivesse no lugar dela. Em

cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode

trocar o uso dos sentidos dela pelos seus ou voltar

novamente. Enquanto você está usando os sentidos dela,

você fica cego e surdo ao que está ao seu redor.

Interação física com a imagem revela ela como sendo uma ilusão, já que as coisas podem atravessá-la. Uma

criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão e não bem sucedida num teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da

magia para descredita-la. Se a criatura discernir a ilusão como ela é, a criatura pode vê-la através da imagem e qualquer barulho que ela fizer soará como para a

criatura.

P

ROTEÇÃO CONTRA A

M

OR TE

4° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: 8 horas

Voçê toca uma criatura e concede a ela uma certa

proteção contra a morte.

A primeira vez que o alvo cair a 0 pontos de vida, como resultado de sofrer qualquer dano, o alvo, ao invés disso, caia 1 ponto de vida e a magia termina.

Se a magia ainda estiver funcionando quando o alvo sofrer qualquer efeito que poderia mata-lo instantaneamente sem causar dano, o efeito, ao invés

disso, não funciona no alvo e a magia termina.

P

ROTEÇÃO CONTRA

E

NERGIA

3° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Peça a duração, a criatura voluntária que voçê tocará

resistência a um tipo de dano de sua escolha: ácido, elétrico, fogo, frio ou trovão.

P

ROTEÇÃO CONTRA

L

ÂMINAS

Truque de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

: 1 rodada

Voçê estende suas mãos e desenha um símbolo de

proteção no ar. Até o final do seu próximo turno, voçê terá

resistência contra dano de concussão, contante e
perfurante causa do por ataques com armas.

P
ROTEÇÃO CONTRA O
B
EM

E
M
AL
1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (água benta ou pó de prata e
ferro, consumidos pela magia)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você
toque estará protegida contra certos tipos de criaturas:

aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e

mortos-vivos.

A proteção garante diversos benefícios. As criaturas
desse tipo têm desvantagem nas jogadas de ataque contra

alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou

possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado,

amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o

alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência
contra o efeito restante.

P
ROTEÇÃO CONTRA
V

ENENO

2º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: 1 hora

Você toca uma criatura. Se ela estiver envenenada, você
neutraliza o veneno. Se mais de um veneno estiver
afligindo o alvo, você neutraliza um veneno, que você
saiba estar presente, ou neutraliza um aleatório.

273

Pela duração, o alvo terá vantagem em testes de
resistência para não envenenado e terá resistência a dano
de veneno.

P
ROTEGER

F

OR TALEZA

6° nível de abjur ação

Tempo de Conjuração

: 10 minuto s

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (in censo aceso , uma porção de

e nxo fre e óleo , uma corda amarrada, uma po rção de

sangue de tribulo brutal e um pe queno bastão de prata valendo , no mínimo, 10 po)

Duração

: 24 ho ras

Vo cê cria uma defe sa que prote ge até 225 metro s

quadrado s de espaço (uma área de um quadrado de 15 metros ou ce m quadrado s de 1,5 metro ou vinte e cinco

quadrado s de 3 metros). A área pro te gida po de te r até 6 metros de alt ura, no fo rmado que vo cê de se jar. Você pode prote ge r dive rso s armazéns de uma fortaleza dividindo a

áre a entre ele s, co ntanto que vo cê po ssa andar em cada áre a contígua enquanto estive r conjurando a magia.

Quando vo cê co njura essa magia, vo cê po de espe cificar indivíduo s que não s e rão afetado s po r qualquer do s

e fe ito s que vo cê esco lher. Vo cê também po de espe cificar uma se nha que, ao s e r falada em vo z alt a, deixa o orado r

imune aos efe itos.

Proteger fo rtaleza

cria os s eguintes efe ito s de ntro da

áre a pro te gida.

Corredores

. Né vo a pre e nche to do s os co rredo res

prote gidos, to rnando-o s área de escuridão de nsa. Alé m

disso , cada interse ção o u pas sage m ramificada ofe recendo

uma escolha de direção , há 50 por cento de chance de uma criatura diferente de vo cê acre dite que está indo na direção opo sta à que escolhe u.

P ortas

. To das as po rtas na área pro te gida estão

trancadas ma gicamente , co mo s e estive sse m seladas pe la

magia

tranca arc ana

. Além disso , vo cê po de co brir até de z

po rtas co m uma ilusão (e quivalente a função de obje to

ilusó rio da magia

ilusão meno r

) para fazê-las pare cer

se ções s implis da parede .

E scadas

. Te ias pree nche mto das as escadas na área

prote gida do to po ao s o lo , como a magia

teia

. Es se s fios

vo ltam a crescer e m 10 minuto s s e fo re m que imado s ou partidos enquanto

proteger fo rtaleza

durar.
Outros E feitos de Magia
. Você po de co locar, à sua
e scolha, um do s se guintes efe ito s mágicos de ntro da área

prote gida de uma fo rtaleza.
Co locar globos de luz em quatro co rredo res. Vo cê po de
de signar uma programação simples que as luzes
repe te m enquanto
proteger fo rtaleza
durar.
Co locar
boca encantada
e m duas localizaõe s.
Co locar né vo a fétida em duas localizações. Os vapo res

apare cem no s locais que vo cê de signar; eles re to rnam

de ntro de 10 minuto s, s e fo re m dispe rsado s po r um
ve nto , enquanto
proteger fortaleza
durar.

Co locar uma
lufada de vento
constante em um
corredo r o u apo se nto .
Co locar uma
sugestão
e m uma lo calização . Você
se lecio na uma área de um quadrado de 1,5 metro e,
qualquer criatura que entrar o u pas sar atravé s de ssa
áre a recebe a suge stão mentalme nte .
A áre a prote gida inte ira irradia magia. Uma
diss ipar
magia
conjurada em uma área espe cífica, se fo r bem
sucedida, remove apenas aque le efe ito .
Vo cê po de criar uma estrutura, pe rmane nte mente ,
afetada por
proteger fo rtaleza
ao co njurar e ssa magia ne la
a cada dia po r um ano .

P
UR IFICAR
A
LIMENTOS
1º nível de transmutação (ritual)
Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance
: 3 me tros
Componentes
: V, S

Duração
: Instantânea
To da comida e bebida não-mágica de ntro de uma esfe ra

de 1,5 metro de raio ce ntrada num po nto , à sua escolha,

de ntro do alcance é purificada e s e livrada de ve ne no s ou
do e nças.

Q
UEDA

S

UAVE

1° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 reação, que vo cê re aliza

quando vo cê ou uma criatura a até 18 me tros cair

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, M (uma pe quena pena ou pe nuge m

similar)

Duração

: 1 minuto

Escolha até cinco criaturas caindo , de ntro do alcance. A

taxa de de scendê ncia de uma criatura cain do é re duzida

para 18 metros po r rodada, até o fim da magia. Se a

criatura ate rrissar antes da magia acabar, ela não s o fre

ne nhum dano de queda, po de ate rrissar em pé e a magia

te rmina para essa criatura.

R

AIO

A

DOECENTE

1° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Um raio adoe cente de ene rgia esve rde ada chicote ia na

direção de uma criatura de ntro do alcance. Faça um

ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o

alvo s o frerá 2d8 de dano de ve ne no e de ve re alizar um

te ste de re sistê ncia de Co nstituição. Se falhar na

resistê ncia, ele também ficará enve ne nado até o final do

se u próximo turno .

E m Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 2° níve l ou

supe rior, o dano da magia aumenta em 1d8 para cada

níve l do espaço acima do 1°.

R

AIO

A

R DENTE

2° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo cê cria três raios de fogo e os arre messa em alvos

dentro do alcance. Você pode arre messa-los em um alvo ou em vários.

Realize um ataque à distância com magia para cada raio. Se atingir, o alvo sofre 2d6 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, vo cê cria um raio adicional para cada nível do espaço acima do 2º.

R

AIO DE

B

R UXA

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9

metros

Componentes

: V, S, M (um galho de uma árvore que

tenha sido atingida por um relâmpago)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

274

Um raio crepitante de energia azul é arremessado em uma criatura dentro do alcance, formando um arco elétrico contínuo entre vo cê e o alvo. Faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Se atingir, o alvo sofre 1d12 de dano elétrico e, em cada um dos seus turnos, pela duração, vo cê pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico ao alvo, automaticamente. A magia

acaba se vo cê usar sua ação para fazer qualquer outra coisa. A magia também acaba se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se vo cê tiver cobertura total para ele.

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível

do espaço acima do 1º.

R

AIO DE

F

OGO

Truque de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo cê arremessa um cisco de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano

de fogo. Um objeto inflamável atingido por essa magia, incendiar-se não estiver sendo vestido ou carregado. O dano dessa magia aumenta em 1d10 quando o alvo alcançar o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível

(4d10).

R

AIO DE

G

ELO

Truque de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Um raio frígido de luz azul clara parte em direção de uma

criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à

distância com magia contra o alvo. Se atingir, ele sofre 1d8 de dano de frio e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando o alvo

alcançar o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

R

AIO DO

E

NFR AQU ECIMENTO

2º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Um raio negro de energia emanante parte do seu lado em

direção de uma criatura, dentro do alcance. Faça um

ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofrerá metade do dano com ataques com armas que usem Força, até a magia acabar.

No final de cada um dos turnos do alvo, ele pode

realizar um teste de resistência de Constituição contra a

magia. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

R

AIO

G

UIADOR

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 rodada

Um lampejo de luz se lança em direção de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre

275

4d6 de dano radiante e, a próxima jogada de ataque contra esse alvo, antes do final do seu próximo turno, terá vantagem, graças a penumbra mística cintilando no alvo, até então.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do

espaço acima do 1º.

R

AIO

L

UNAR

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (várias sementes de qualquer

planta lunar e um pedaço de felspato opalescente)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Um raio prateado de luz pálida brilha para baixo em um

cilindro com 1,5 metro de raio e 12 metros de altura,

centrado num ponto dentro do alcance. Até a magia acabar, penumbra preenche o cilindro.

Quando uma criatura entrar na área da magia pela primeira vez em um turno, ou começar seu turno lá, ela é

engolfada por chamas fantasmagóricas que causam danos lancinantes e ela deve realizar um teste de resistência de

Constituição. Ela sofre 2d10 de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se passar.

Um metamorfo faz seu teste de resistência com desvantagem. Se ele falhar, e ele, também, reverta

instantaneamente para sua forma original e não pode assimilar uma forma diferente até dissipar a luz da magia.

Em cada um dos seus turnos após conjurar essa magia, você pode usar uma ação para mover o raio 18

metros em qualquer direção.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 3º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do

espaço acima do 2º.

R

AIO

S

OLAR

6º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (linha de 18 metros)

Componentes

: V, S, M (uma lente de aumento)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Um raio de luz brilhante surge da sua mão em uma linha de 18 metros de comprimento por 1,5 metro de largura.

Cada criatura na linha de visão realiza um teste de

resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 6d8 de dano radiante e ficará cega até o próximo turno. Se passar na resistência, ela sofrerá

metade desse dano e não ficará cega pela magia. Mortos-vivos e limos têm desvantagem nos testes de resistência.

Você pode criar uma linha de radiação com sua ação

e em qualquer turno, até a magia acabar.

Pela duração, uma faísca de radiação luminosa

brilha na sua mão. Ela emite luz plena num raio de 9

metros e preenche 9 metros adicionais. Essa luz é luz do sol.

R

AJADA DE

V

ENENO

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Você ergue sua mão em direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance e projeta um sopro de gás tóxico da sua palma. A criatura de visão bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d12 de dano de veneno.

O dano dessa magia aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

R

AJADA

M

ÍSTICA

Truque de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação
Alcance
: 36 metros
Componentes
: V, S

Duração
: Instantânea
Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma

criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque

à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo
sofre 1d10 de dano de energia.
A magia cria mais de um feixe quando você alcança
níveis elevados: dois feixes no 5º nível, três feixes no 11º

nível e quatro feixes no 17º nível. Você pode direcionar os
feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize

jogadas de ataques e paradas para cada feixe.

R
AJADA
P
RISMÁTICA
7º nível de evocação
Tempo de Conjuração
: 1 ação
Alcance
: Pessoal (cone de 18 metros)
Componentes
: V, S

Duração
: Instantânea
Oito raios de luz multicoloridos lampejam da sua mão.

Cada raio é uma cor diferente e tem propósito

diferentes. Cada criatura em um cone de 18 metros deve
realizar um teste de resistência de Destreza. Para cada
alvo, role um d8 para determinar qual cor de raio afetou

ele.

1. Vermelho
. O alvo sofre 10d6 de dano de fogo se
falhar na resistência ou metade de seu dano se obtiver

sucesso.

2. Laranja
. O alvo sofre 10d6 de dano de ácido se
falhar na resistência ou metade de seu dano se obtiver

sucesso.

3. Amarelo
. O alvo sofre 10d6 de dano elétrico se
falhar na resistência ou metade de seu dano se obtiver

sucesso.

4. Verde
. O alvo sofre 10d6 de dano de veneno se
falhar na resistência ou metade de seu dano se obtiver

sucesso.

5.A zul

. O alvo sofre 10d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

6.A nil

. Se falhar na resistência, o alvo ficará impedido. Ele deve então, fazer um teste de resistência de

Constituição ao final de cada um dos turnos de le. Se

obtiver sucesso três vezes, a magia termina. Se falhar na resistência três vezes, ela se torna pedra é afetada pela condição petrificado. Os sucessos e falhas não precisam

ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.

7.Violeta

. Se falhar na resistência, o alvo ficará cego.

Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no

início do seu próximo turno. Um sucesso na resistência acaba com a cegueira. Se falhar na resistência, a criatura

é transportada para outro plano de existência, escolhido pelo Mente, e não estará mais cego. (Típicamente, uma criatura que esteja em um plano que não seja o seu plano

natal é banida para lá, enquanto que outras criaturas geralmente são enviadas para os Planos Astral ou Etéreo.)

8.Especial

. O alvo é atingido por dois raios. Role mais duas vezes e jogue novamente qualquer 8.

276

277

R

ECIPIENTE

A

RICANO

6º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (uma gemma, cristal, relicário ou algum outro tipo de recipiente ornamental valendo, no

mínimo, 500 po)

Duração

: Até ser dissipada

Seu corpo entra em um estado catatônico, enquanto sua alma o abandona e entra num recipiente que você usa como componente material da magia. Enquanto sua alma

permanecer no recipiente, você estará ciente do seu entorno como se você estivesse no espaço do recipiente. Você não pode se mover ou usar ações. A única ação que

você pode realizar é projetar sua alma a até 30 metros do recipiente, tanto para retornar para o seu corpo (terminando a magia) ou para tentar possuir um corpo

humano ide.

Vo você pode tentar possuir qualquer humano ide a até 30 metros de você que você possa ver (criaturas protegidas

pelas magias

proteção contra o bem e mal

ou

círculo

mágico

não pode mesmerizá-las). O alvo deve realizar

um teste de resistência de Carisma. Se falhar, sua alma

se move para o corpo do alvo e a alma do alvo fica

aprisionada no recipiente. Se obtiver sucesso, o alvo

resiste aos seus esforços e pode possuí-lo e você não poderá

tentar possuí-lo novamente por 24 horas.

Uma vez que tenha possuído o corpo de uma criatura,

você a controla. Suas estatísticas de jogação são substituídas

pelas estatísticas da criatura, no entanto, você mantém

sua inteligência e seus valores de Inteligência, Sabedoria e

Carisma. Você mantém os benefícios das suas

características de classe. Se o alvo tiver quaisquer níveis

de classe, você não pode usar quaisquer das

características de classe dele.

Nelessedimento, a alma da criatura pode

receber do recipiente usando os sentidos dela, mas, no

mais, não pode se mover ou realizar quaisquer ações.

Enquanto estiver possuindo um corpo, você pode usar

sua ação para retornar do corpo do hospedeiro para o

recipiente se ele estiver a até 30 metros de você,

devido a alma da criatura hospedeira para o corpo

dela. Se o corpo do hospedeiro morrer enquanto você

estiver dentro dele, a criatura morre e você deve realizar

um teste de resistência de Carisma contra a sua CD de

conjuração. Se obtiver sucesso, você retorna ao recipiente

se ele estiver a até 30 metros de você. Caso contrário, você

morre.

Se o recipiente for destruído ou a magia acabar, sua

alma, imediatamente, retorna para o seu corpo. Se seu

corpo estiver a mais de 30 metros de você ou se seu corpo

estiver morto quando você tentar retornar para ele, você

morre. Se a alma de outra criatura estiver no recipiente

quando ele for destruído, a alma da criatura volta para o

corpo dela se o corpo estiver vivo e a até 30 metros dela.

Caso contrário, a criatura morre.

Quando a magia acabar, o recipiente é destruído.

R

ECUO

A

CELERADO

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

:
Pe sso al
Componentes
: V, S

Duração
: Co ncentração , até 10 minuto s
Essa magia permite que vo cê s e mova a um ritmo

incrível. Quando vo cê co njura essa magia e, a partir de

e ntão, co m uma ação bônus em cada um do s s e us turno s,
até a magia acabar, vo cê pode re ali
zar a ação de
Disparada.

R
EENCAR NAÇÃO
5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração

: 1 ho ra
Alcance
: To que
Componentes
: V, S, M (ó le o s e ungue nto s raro s valendo ,
no mínimo, 1.000 po, co nsumido s pe la magia)

Duração
: Instantânea
Vo cê to ca um humano ide mo rto o u um pe daço de um

humano ide morto. Considerando que a criat ura não este ja
morta a mais de 10 dias , a magia forma um no vo co rpo
adulto para ele e então, chama a alma para entrar no

corpo . Se a alam do alvo não esteve r livre ou de se je fazê-
lo, a magia falh
a.

A magia forma um no vo co rpo para que a criat ura
habite , o que, provave lmente , fará com que a raça da

criatura mude . O M e stre rola um d100 e co nsulta a t abe la
se guinte para dete rminar qual forma a criatura te rá

quando vo ltar a vida, ou o M e stre po de escolher uma
fo rma.
d100

Raça

01
■t
04

Drac o nato

0
5
■t
13

Anão , c o lina

1
4

■t
21

Anão , mo ntanha

22
■t
25

E lfo , negro

26
■t
34

E lfo , alto

35
■t
42

E lfo , flo resta

43
■t
46

Gno mo , flo resta

47
■t
52

Gno mo , ro c has

53
■t
56

Meio
-
elfo

57
■t
60

Meio
-
o rc

61
■t
68

H alfling, pé s leve s

69
■t
76

H alfling, ro bus to

77

H umano

T iefling

A criatura re e ncarnada lembra-se da sua vida e
e xpe riências anteriores. Ela mante m as capacida de s qu e

a sua forma original tin ha, e xceto po r trocar sua raça
o riginal pe la no va e mudar suas caracterís ticas raciais
ade quadamente .

R
EFLEXOS

2º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al

Componentes

: V, S

Duração

: 1 minuto

Três duplicat as ilusó rias de vo cê aparecem no s e u espaço.

Até a magia acabar, as duplicatas s e move m co m vo cê e
copiam as suas açõe s, tro cando de po sição, to rnando

impo ssíve l rastrear qual image m é re al. Vo cê po de usar
sua ação para dissipar as duplicat as ilusó rias.

Cada ve z que uma criat ura mirar vo cê co m um ataque
e nquanto a magia durar, role um d20 para de te rminar se

o ataque, em ve z de vo cê, mira uma das s uas duplicat as.
Se vo cê tive r três duplicat as, vo cê de ve ro lar um 6 ou
maio r para m udar o alvo do ataque para uma duplicat a.

Co m duas duplicat as , vo cê de ve ro lar um 8 ou maio r. Co m
uma duplicat a, vo cê de ve ro lar um 11 ou maio r.

A CA de uma duplicat a é igual a 10 + s e u modificado r
de De streza. Se um ataque atingir uma du plicat a, ela é

de struída. Uma duplicat a só po de s e r de struída po r um

ataque que a atinja. Ela igno ra to do s o s outros danos e

278

e fe ito s. A magia acaba quando to das as três duplicat as
fo rem de struídas.

Uma criat ura não po de s e r afe tada por e ssa magia se
não pude r e nxe rgar, s e ela contar co m outros s e ntidos
além da visão, co mo pe rcepção às ce gas, ou s e e la pude r
pe rceber ilusõ es co mo falsas, co mo co m visão ve rdadeira.

R
EGENERAÇÃO

7° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma conta de oração e água benta)

Duração

: 1 hora

Voce toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recebe 4d8 + 15 pontos de vida. Pela duração da magia o alvo recebe 1 ponto de vida no

início de cada turno de lá (10 pontos de vida por minuto).

Os membros de cepados do corpo do alvo (dedos, pernas, rabos e assim por diante), se tiver algum, são restaurados

após 2 minutos. Se você tiver a parte de cepada e segurá-la contra o corpo, a magia, instantaneamente, faz com que o membro se grude ao corpo.

R

ELÂMPAGO

3° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal (linha de 30 metros)

Componentes

: V, S, M (um pouco de pólvora e uma haste de âmbar, cristal ou vidro)

Duração

: Instantânea

Um relâmpago forma uma linha de 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura que é disparado por

voce em uma direção, à sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 8d6 de dano elétrico se falhar na

resistência ou metade do dano se obtiver sucesso.

O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo carregados.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 4° nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do

espaço acima do 3°.

R

EMOVER

M

ALDIÇÃO

3° nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Ao se u to que, to das as maldições afetando uma criatura

o u obje to te rminam. Se o obje to fo r um item mágico

amaldiçoado , s ua maldição pe rsiste , mas a magia rompe a
sintonia do po rtado r com o obje to , então pe rmitindo que
e le o re mova ou de scarte.

R

EPOUSO

T

RA

NQUILO

2° nível de necromancia (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma pitada de s al e uma peça de

cobre co locada em cada um do s olhos do co rpo , que

de ve m pe rmane cer ai pela duração)

Duração

: 10 dias

Vo cê to ca um corpo ou outros re sto s mortais. Pe la
duração , o alvo estará pro tegido de de compo sição e não
po de s e to rnar um morto-vivo .

A magia t ambém este nde , efe tivamente , o limite de
te mpo para que o alvo s e ja trazido de vo lta a vida, já que

o s dias pas sado s so b a influência dessa magia não co ntam
no te mpo limite de tais magias, co mo
reviver os mo rtos

.

R

EPR EENSÃO

I

NFER NAL

1° nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 reação, que vo cê faz em

respo sta ao so fre dano de uma criatura a at é 18

metros de vo cê e que vo cê po ssa ve r

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo cê aponta se u de do e a criat ura que causou dano a vo cê

é , momentaneamente , envo lta por chamadas infe rnais. A
criatura de ve re alizar um te ste de re sistê ncia de
De streza. Ela s o fre 2d10 de dano de fogo s e falhar na

resistê ncia ou metade de sse dano s e obtive r sucesso .

Em Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do
espaço acima do 1º.

R

RESISTÊNCIA

Tr

uque de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um manto em miniatura)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Vo cê to ca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da

magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o valor
jogado a um teste de resistência de sua escolha. Ele pode
rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de

resistência. Então, a magia termina.

R

ESPIRAR NA

Á

GUA

3º nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de cana ou palha)

Duração

: 24 horas

Essa magia concede a até dez criaturas voluntárias que

vo cê possa ver, dentro do alcance, a habilidade de respirar

também mantem sua forma normal de respiração.

R

RESSURREIÇÃO

7º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um diamante valendo, no

mínimo, 1.000 po, consumido pela magia)

Duração

: Instantânea

Vo cê to ca uma criatura morta que não esteja assim

a

mais de um século, que não tenha morrido por velhice e

que não seja um morto-vivo. Se a alma da criatura estiver

disposta e livre, o alvo volta a vida com todos os seus

po nto s de vida.

Essa magia neutraliza quaisquer venenos e cura do e nças normais que afetavam a criatura no momento da

morte. Essa magia, no entanto, não remove do e nças mágicas, maldições ou efeitos similares; se eles não tiverem sido removidos antes da conjuração da magia, eles voltarão a afetar a criatura quando ela volta a viver. Essa magia fecha todos os ferimentos mortais e restaura partes do corpo perdidas.

279

Vo ltar dos mortos é um calvário. O alvo sofre

4 de

pe nalidade em todas as suas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade. A cada vez que o alvo tentar um descanso longo, as penalidades serão reduzidas em 1, até desaparecerem.

Conjurar essa magia para trazer de volta a vida uma criatura que tenha morrido a um ano ou mais tempo é extremamente desgastante para você. Até você tentar um descanso longo, você não poderá conjurar magias novamente e terá desvantagem em todas as jogadas de

ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

R

ESSURR EIÇÃO

V

ER DADEIRA

9º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um borrifo de água benta e

diamantes valendo, no mínimo, 25.000 po, consumidos pela magia)

Duração

: Instantânea

Você toca uma criatura morta que não esteja assim a mais de 200 anos e que tenha morrido por qualquer motivo, exceto velhice. Se a alma da criatura estiver

disposta e livre, o alvo volta a vida com todos os seus pontos de vida.

Essa magia fecha todos os ferimentos, neutraliza quaisquer venenos, cura todas as doenças e suspende

quaisquer maldições que afligiam a criatura quando ela morreu. A magia recupera órgãos e membros danificados

ou perdidos.

Essa magia pode, até mesmo, prover um novo corpo, se o original não existir mais, nesse caso, você deve falar o

nome da criatura. Ela aparece em um espaço designado, à sua escolha, a até 3 metros de você.

R

ESTAURAÇÃO

M

AIOR

5º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (pó de diamante valendo, no mínimo, 100 po, consumo do pe-la magia)

Duração

: Instantânea

Vo-cê imbui uma criatura que vo-cê toca, com energia positiva para desfazer um efeito de bilitante. Você pode reduzir a exaustão do alvo em um nível ou removê-lo

dos seguintes do alvo:

Um efeito que enfeite ou petrifique o alvo

Uma maldição, incluindo a sintonização do alvo com um item mágico amaldiçoado

Qualquer redução a um dos valores de habilidade do alvo

Um efeito que esteja reduzindo o máximo de pontos de vida do alvo

R

ESTAUR AÇÃO

M

ENOR

2º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Vo-cê toca uma criatura e pode, ou acabar com uma

doença ou uma condição que esteja afligindo. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.

R

EVIVER OS

M

ORTOS

5º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 hora

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 500 po, consumo do pe-la magia)

Duração

: Instantânea

Vo-cê traz uma criatura morta que vo-cê tocar de volta a vida, considerando que ela não esteja morta há mais de 10 dias. Se a alma da criatura estiver tanto disposta quando livre para juntar-se ao corpo dela, a criatura volta a vida

com 1 ponto de vida.

Essa magia também neutraliza quaisquer venenos e cura doenças não-mágicas que afetavam a criatura no

momento da morte. Essa magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares; se eles

não tive rem sido re movidos antes da conjuração da

magia, e les vo ltam a afetar a criat ura quando ela volta a viver. A magia não pode trazer uma criatura morta-viva de volta à vida.

Essa magia fecha todos os ferimentos mortais, mas ela não re staura partes do corpo perdidas. Se a criatura não

tiver uma parte do corpo ou órgão fundamental para sua

sobrevivência

sua cabeça, por exemplo

a magia falha

automaticamente.

Vo ltar dos mortos é um calvário. O alvo sofre

4 de

penalidade em todas as suas jogadas de ataque, testes de

resistência e testes de habilidade. A cada vez que o alvo

terminar um descanso longo, as penalidades são

reduzidas em 1, até desaparecerem.

R

EVIVI FICAR

3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um diamante no valor de 300 po,

consumido pela magia)

Duração

: Instantânea

Vo cê toca uma criatura que tenha morrido dentro do

último minuto. Essa criatura volta a vida com 1 ponto de vida. Essa magia não pode trazer de volta a vida criaturas que tenham morrido de velhice nem pode re staurar quaisquer partes do corpo perdidas.

R

ISO

H

ISTÉRICO DE

T

ASHA

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (pequenas to rças e uma pena que

é balanceada no ar)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro

do alcance, acha tudo hilarantemente engraçado e cai na gargalhada, se essa magia afetá-la. O alvo deve se r bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou cairá

no chão, ficando incapacitado e incapaz de se levantar pela duração. Uma criatura com valor de Inteligência 4 ou

inferior não é afetada.

Ao final de cada um dos turnos dela, toda vez que sofrer dano, o alvo pode realizar o teste de resistência

de Sabedoria. O alvo terá vantagem no teste de

resistência se ele for garantido por eleter sofrido dano. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

R

OGAR

M

ALDIÇÃO

3º nível

de

necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

280

Você cria uma criatura e a criatura deve se comportar bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria ou será amaldiçoada pela duração da magia. Quando você conjura essa magia, escolha a natureza da maldição dentre as seguintes opções:

Escolha um valor de habilidade. Enquanto amaldiçoado, o alvo tem desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência feitos com esse valor

de habilidade,

Enquanto amaldiçoado, o alvo tem desvantagem nas

jogadas de ataque contra você.

Enquanto amaldiçoado, o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no começo de cada um dos turnos dela. Se ela falhar, ela perderá sua ação naquele

turno, não fazendo nada.

Enquanto o alvo estiver amaldiçoado, seus ataques e

magias causam 1 d8 de dano necrótico e extra a ele.

Uma magia remove a maldição termina e seu efeito.

Como a permissão do Mestre, você pode escolher um efeito

alternativo de maldição, mas ele não deve ser mais poderoso que os descritos acima. O Mestre tem a palavra final sobre o efeito de uma maldição.

Em Níveis Superiores

. Se você conjurar essa magia

usando um espaço de magia de 4º nível, a duração da

concentração sobe para 10 minutos. Se você usar um

espaço de magia de 5º ou 6º nível, a duração será de 8 horas. Se você usar um espaço de magia de 7º ou 8º nível, a duração será de 24 horas. Se você usar um espaço de

magia de 9º nível, a magia dura até ser dissipada. Usar

um espaço de magia de 5º nível ou superior faz com que a duração não necessite de concentração.

S

ALTO

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (uma pena de gafanhoto)

Duração

: 1 minuto

Você toca uma criatura. A distância de seu toque da criatura é

triplicada até a magia acabar.

S

ANTUÁRIO

1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S, M (um pequeno espelho de prata)

Duração

: 1 minuto

Você protege uma criatura, dentro do alcance, contra

ataques. Até a magia acabar, qualquer criatura que tentar atacar ou usar magias que causem dano contra a criatura protegida deve, primeiro, realizar um teste de

resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque ou a magia. Essa magia não protege a criatura contra efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo.

.

Se a criatura protegida realizar um ataque ou conjurar uma magia que afete uma criatura inimiga, essa magia acaba.

S

ANTUÁRIO

P

ARTICULAR DE

M

OR DENK AINEN

4º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (uma folha de chumbo, um

pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou pano e pó de crisólita)

Duração

: 24 horas

Você cria uma área, dentro do alcance, magicamente

segrega. A área é um cubo que pode ser tão pequeno

quanto 1,5 metro ou tão grande quanto 30 metros de cada lado. A magia permanece pela duração ou até você usar

uma ação para dissipá-la.

Quando você conjura essa magia, você decide que tipo de superfície ela fornecerá, escolhendo qualquer uma das

propriedades a seguir:

Sons não podem atravessar a barreira na fronteira da área protegida.

A barreira da área protegida escura e nebulosa, impedindo a visão (inclusive visão no escuro) através dela.

Sensores criados por magia de adivinhação não podem aparecer dentro da área protegida ou atravessar a barreira no perímetro.

As criaturas na área não podem ser alvo de magias de adivinhação.

Não pode se teletransportar para dentro ou para fora da área protegida.

Viagem planar está bloqueada para dentro da área protegida.

Conjurar e usar magia no mesmo lugar, a cada dia, por um ano, torna o efeito permanente.

Em Níveis Superiores

Quando você conjurar e usar magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode aumentar o tamanho do cubo em 30

metros de cada lado para cada nível do espaço acima do 4º. Então, você poderia criar um cubo de até 60 metros de lado usando um espaço de magia de 5º nível.

S

ARAIVADA DE

E

SPINHOS

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um

ataque à distância com arma, antes da magia acabar, essa magia cria uma chuva de espinhos que brota da sua

arma à distância ou munição. Além do efeito normal do ataque, o alvo do ataque e cada criatura a até 1,5 metro dele, devem realizar um teste de resistência de Destreza.

Uma criatura sofre 1d10 de dano durante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores

Quando você conjurar e usar

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1º (até o máximo de 6d10).

S

EM IPLANO

8º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: 1 hora

Voocê cria uma porta umbral em uma superfície sólida e lisa que voçê possa ver, dentro do alcance. A porta é grande o suficiente para permitir a passagem de criaturas

Médias e em dificuldade. Quando aberta, a porta levará a um semiplano que parece uma sala vazia de 9 metros quadrados de dimensão, feita de madeira ou pedra.

Quando a magia termina, a porta desaparece e, qualquer criatura ou objeto dentro do semiplano, permanecerá preso lá, a medida que a porta desaparece do outro lado.

281

Cada vez que voçê conjura essa magia, voçê pode criar um novo semiplano ou fazer a porta umbral se conectar a um semiplano que voçê tenha criado em uma conjuração anterior de sua magia. Além disso, se você conhecer a natureza e conteúdo do semiplano criado através da conjuração de sua magia por outra criatura, voçê pode fazer com que a porta umbral se conecte a esse semiplano.

S

ENTIDO

B

ESTIAL

2º nível de adivinhação (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: S

Duração

: Concentração, até 1 hora

Voçê toca uma besta voluntária. Pela duração da magia,

voçê pode usar sua ação para ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da besta e continuar a fazê-lo até voçê

usar sua ação para retornar aos sentidos normais.

Enquanto estiver utilizando os sentidos da besta, voçê ganha os benefícios de qualquer sentido especial possuído

pela criatura, no entanto, voçê estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

S

ERVO

I

INVISÍVEL

1º nível de conjuração (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de barbante e um pedaço de madeira)

Duração

: 1 hora

Essa magia cria uma força invisível, sem mente e sem forma que realiza tarefas simples, ao seu comando, até a magia acabar. O servo aparece do nada em um espaço

de 50 metros no chão, dentro do alcance. Ele tem CA 10, 1 ponto de vida, Força 2 e não pode atacar. Se ele cair a 0 pontos de vida, a magia acaba.

Uma vez em cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode comandar, mentalmente, o servo para se mover até 4,5 metros e interagir com um objeto. O servo pode realizar tarefas simples que um ser vivo humano faria, como buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender chamas, servir comida ou de ramar

vinho. Uma vez que um comando seja dado, o servo realiza a tarefa da melhor forma possível, até completar a tarefa, então esperará o seu próximo comando.

Se você comandar o servo a realizar uma tarefa que poderia afastá-lo a mais de 18 metros de você, a magia

termina.

S

EXTO

S

ENTIDO

9º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (uma pena de corvo)

Duração

: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária e a abençoa com uma

habilidade limitada de ver o futuro iminente. Pela duração, o alvo não pode ser surpreendido e tem

vantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. Além disso, outras criaturas tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo, pela

duração.

Essa magia termina imediatamente, se você conjurá-la

no vazio antes da duração acabar.

S

ILÊNCIO

2º nível de ilusão (ritual)

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Peça da duração, nenhum som pode ser criado dentro ou

atravessar uma esfera de 6 metros de raio centrada num

ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da esfera é imune a danos trovante e as criaturas estarão surdas enquanto

estiverem completamente dentro dela. Conjurando magias que incluam componente verbal é impossível aqui.

S

ÍMBOLO

7º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (mercúrio, fósforo e pó de

diamante e opala, com um valor total de, no mínimo,

1.000 po, consumidos pela magia)

Duração

: Até ser dissipada ou ativada

Quando você conjura essa magia, você inscreve um glifo

no civo, tanto sobre uma superfície (como uma seção de

piso, uma parede ou mesa) quanto dentro de um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho ou um baú de tesouro). Se você escolher uma superfície, o

glifo pode cobrir uma área da superfície não superior a 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, o objeto deve permanecer no seu local; se ele for movido mais de 3

metros de onde você conjurou essa magia, o glifo se quebra e a magia termina sem ser ativada.

O glifo é quase invisível e requer um teste de

Inteligência (Inveja) contra a CD da magia para ser

encontrado.

Você decide o que ativa o glifo quando você conjura a magia. Para glifos inscritos em uma superfície, os gatilhos

mais típicos incluem tocar ou ficar sobre o glifo, mover o objeto cobrindo o glifo, aproximar-se a uma certa distância do glifo ou manipular um objeto onde o glifo esteja inscrito. Para glifos inscritos dentro de objetos, os gatilhos mais comuns incluem abrir o objeto, aproximar-

se a uma certa distância do objeto ou ver ou ler o glifo.

Você pode, portanto, sempre preparar o gatilho para

que a magia se ative apenas sob certas circunstâncias ou

de acordo com as características físicas (como altura ou peso), tipo de criatura (por exemplo, a proteção poderia ser definida para afetar aberrações ou drow) ou

tenência. Você pode, também, definir condições para criaturas não ativarem o glifo, como aqueles que falarem de te rminada se nha.

Quando você inscreve o glifo, escolha uma das opções abaixo para seu efeito. Uma vez ativado, o glifo brilha,

preenchendo uma esfera de 18 metros de raio com

penumbra por 10 minutos, após esse tempo, a magia termina. Cada criatura na esfera, quando o glifo é ativado, é afetada por seu efeito, assim como uma criatura que entrar na esfera a primeira vez num turno ou termina seu turno nela.

A tordoamento

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria e ficará atordoado por 1 minuto

se falhar na resistência.

Desespero

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma. Com uma falha na resistência, o alvo será consumido pelo desespero por 1 minuto. Durante esse período, ele não poderá atacar ou afetar

qualquer criatura com habilidades, magias ou outros efeitos mágicos nocivos.

282

Discórdia

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Com uma falha na resistência, um alvo irá brigar e discutir com outras criaturas por 1 minuto. Durante esse período, ele será incapaz de se comunicar com qualquer um e terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Dor

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição e ficará incapacitada com dor

ex

cruciantes por 1 minuto e falhar na resistência.

Insanidade

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Com uma falha na resistência,

o alvo é levado à loucura por 1 minuto. Uma criatura insana, não pode realizar ações, não entende o que as

outras criaturas dizem, não pode ler e fala apenas coisas sem sentido. O Mestre controla seus movimentos, que serão erráticos.

Medo

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria e ficará amedrontado por 1 minuto e falhar

na resistência. Enquanto estiver amedrontado, o alvo

largará o que quer que esteja segurando e deve se afastar,

pe lo menos 9 metros do glifo em cada um dos seus turnos, se for capaz.

Morte

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição, sofrendo 10d10 de dano necrótico se

falhar na resistência ou metade do dano se passar na

resistência.

Sono

. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria e cairá inconsciente por 10 minutos se

falhar na resistência. Uma criatura acorda se sofrer dano ou se alguém usar sua ação para sacudi-la e estapeá-la

até ela acordar.

S

IMILARIDADE

5º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 8 horas

Essa magia permite que você mude a aparência de qualquer quantidade de criaturas que você possa ver, dentro do alcance. Você dá a cada alvo que você escolheu

uma nova aparência ilusória. Um alvo involuntário pode realizar um teste de resistência de Carisma, se for bem sucedido, a magia não o afetará.

A magia disfarça a aparência física, assim como roupa, armadura, armas e equipamentos. Você pode fazer com

que cada criatura pareça 30 centímetros mais baixa ou

alta e aparente ser magra, gorda ou entre. Você não pode mudar o tipo do seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de

membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você.

A magia permanece pela duração, a menos que você use sua ação para dissipá-la precocemente.

As mudanças criadas por essa magia não conseguem sustentá-las por uma inspeção física. Portanto, se

você usar essa magia para adicionar um chapéu aos seus

visual, o objeto que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa magia para aparentar ser mais

magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar e você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparentemente, está no ar.

Uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar um alvo e fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da sua magia. Se for bem sucedido, ele estará ciente de que o alvo está disfarçado.

S

IMULACRO

7º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 12 horas

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (neve ou gelo em quantidade

suficiente para fazer uma cópia em tamanho real da

criatura duplicada; algum cabelo, recortes de unha ou

outro pedaço do corpo da criatura, colocado dentro da

neve ou gelo; e pó de rubi no valor de 1.500 po,

polvilhado sobre a duplicata e consumido pela magia)

Duração

: Até se dissipar

Voçê modela uma duplicata ilusória de uma besta ou

humanoide, dentro do alcance, durante todo o tempo de conjuração da magia. A duplicata é uma criatura,

parcialmente real, formada de gelo ou neve e pode realizar ações e, no mais, ser tratada como uma criatura

real.

Ela apresenta-se igual a original, mas tem

metade do máximo de pontos de vida da criatura e é

formada sem qualquer equipamento. No mais, a ilusão

usa todas as estatísticas da criatura que ela copiou.

O simulacro é amigável a você e às criaturas que você

de signar. Ele obedece aos seus comandos verbais, se

move e age de acordo com seus desejos, agindo no

seu turno em combate. O simulacro não possui capacidade

de aprender ou de se tornar mais poderoso, portanto, ele

nenhuma vez subirá de nível ou ganhará outras habilidades,

nem poderá recuperar espaços de magia gastos.

Se o simulacro sofrer dano, você pode repara-lo em um

laboratório alquímico, usando ervas e minerais raros no

valor de 100 po por ponto de vida recuperado. O simulacro

dura até cair a 0 pontos de vida, no momento em que ele

volta a se revelar e destrói instantaneamente.

Se você conjurar essa magia novamente, qualquer

duplicata atualmente ativa, que você criou com essa

magia, é instantaneamente destruída.

S

INAL DE

E

SPERANÇA

3º nível de abjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Essa magia confe re espe rança e vitalidade . Es colha qualquer quantidade de criaturas de ntro do alcance. Pe la duração , cada alvo te m vantagem em testes de re sistê ncia

de Sabedo ria e testes de re sistê ncia contra a morte e recupe ram o máximo de po nto s de vida po ssíve l em qualquer cura.

S

ON HO

5° nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Es pe cial

Componentes

: V, S, M (um punhado de areia, um pouco de tinta e uma pena de escrita arrancada de um

pás saro adorme cido)

Duração

: 8 ho ras

Essa magia mo lda os s o nho s de uma criatura. Es colha uma criat ura que vo cê co nhe ça co mo alvo de ssa magia. O alvo de ve estar no mesmo plano de existê ncia que vo cê.

Cri

aturas que não do rme m, co mo elfos, não po de m ser contatado s po r e ssa magia. Vo cê, ou uma criatura vo luntária que vo cê to car, e ntram em um estado de transe . Enquanto estive r me transe , o mensage iro e stá ciente do s se us arre do res, mas não po de re alizar açõe s o u se move r.

283

Se o alvo estive r do rmindo , o mensage iro aparece no so nho do alvo e po de co nve rsar co m o alvo enquanto ele e stive r do rmindo , até o limite da duração da magia. O mensage iro também po de modificar o meio ambiente do so nho , criando paisage ns, o bje to s e o utras imagens. O mensage iro po de s air do transe a qualque r mo mento , te rminando o efe ito da magia prematurame nte . O al vo s e

lembra do s o nho pe rfe itamente quando acorda. Se o alvo e stive r aco rdado quando a magia for conjurada, o mensage iro s aberá disso e po de , tanto te rminar o transe

(e a magia) quando espe rar o alvo cair no s o no , no momento em que o mensage iro aparecerá nos so nho s do alvo.

Vo cê po de fazer o mensage iro pare cer mo nstruo so e aterrizante para o alvo. Se o fizer, o mensage iro po de

en

viar uma mensagem de não mais que de z palavras, e ntão o alvo de ve re alizar um teste de resistê ncia de Sabedo ria. Se falhar na resistê ncia, ecos da monstrosidade fantasmagó rica criarão um pe sade lo que

pe rmanecerá pe la duração do s o no do alvo e impe de o alv o

de ganhar qualquer bene fício do de scanso . Além disso ,

quando o alvo acordar, ele s o frerá 3d6 de dano psíquico. Se vo cê tive r uma parte do co rpo , mecha de cabelo,

recorte de unha ou po rção similar do corpo do alvo, o alvo

realiza-se um teste de resistência com desvantagem.

S

ONO

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S, M (um punhado de areia fina,
pé talas de rosas ou um grilo)

Duração

: 1 minuto

Essa magia põe as criaturas num entorpecimento
mágico. Jogue 5d8; o total é a quantidade de pontos de

vida de criaturas afetados pela magia. As criaturas num
área de 6 metros de raio, centrada no ponto escolhido,
dentro do alcance, são afetadas em ordem ascendente dos

pontos de vida atuais delas (ignorando criaturas
inconscientes).

Quando com as criaturas com menos pontos de
vida atuais, cada criatura afetada por essa magia cai
inconsciente até a magia acabar, sofrer dano ou alguém
usar sua ação para sacudi-la ou esbofetear-la até acordar.

Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes
de se guir para a próxima criatura com menos pontos de
vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura de vem

ser iguais ou menores

que o valor restante para que a
criatura possa se recuperar.

Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas
não são afetados por

essa magia.

Em Níveis Superiores

.

Quando você conjurar

essa

magia

usando

um espaço de magia de 2º nível ou

superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível do espaço
acima do 1º

.

S

UG ESTÃO

2º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V, M (uma língua de cobra, ou um
pedaço de favo de mel ou uma gota de azeite doce)

Duração

: Concentração , até 8 horas

Vo-cê sugere um curso de atividade (limitado a uma ou duas sessões) e, magicamente, influencia uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e que possa ouvir e

compreender você. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito. A sugestão deve ser formulada de modo que o curso de ação soe razoável. Dizer para a criatura se esfaquear, se arremessar e m uma lança, tocar fogo em si mesma ou fazer algum outro ato obviamente nocivo anulará o efeito da magia. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele seguirá o curso de

ação que você descreve, da melhor forma possível. O

curso de ação sugerido pode continuar por toda a duração. Se a atividade sugerida puder ser completada em um tempo menor, a magia termina quando o alvo completar o

que lhe foi dito para que fizesse.

Vo-cê pode, também, especificar condições que irão ativar uma atividade especial pela duração. Por exemplo,

você poderia sugerir a um cavaleiro que entregasse seu cavalo de guerra ao primeiro mendigo que ele encontrar. Se a condição não for satisfeita antes da magia expirar, a

atividade não será concluída.

Se você ou um dos seus companheiros causar dano a uma criatura afetada por essa magia, a magia termina.

SUGESTÃO EM M

ASSA

6º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, M (uma língua de cobra e, ou um

pedaço de favo de mel ou uma gota de azeite doce)

Duração

: 24 horas

Vo-cê sugere um curso de atividade (limitado a uma ou duas sessões) e, magicamente, influencia até dez

criaturas, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance e que possam ouvir e compreender você. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a

esse efeito. A sugestão deve ser formulada de modo que o curso de ação soe razoável. Dizer para a criatura se esfaquear, se arremessar em uma lança, tocar fogo em si

mesma ou fazer algum outro ato obviamente nocivo anulará o efeito da magia.

Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele seguirá o curso de ação que você descreve, da melhor forma possível. O curso de ação sugerido pode continuar por toda a duração.

Poder exemplo, você poderia sugerir a um grupo de soldados que deem todo o seu dinheiro para o primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não for atingida antes da

magia acabar, a atividade não é realizada.

Se você ou um dos seus companheiros causar dano a uma criatura afetada por essa magia, a magia termina

para aquela criatura.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 7º nível, a duração

será de 10 dias. Quando você usar um espaço de magia de 8º nível, a duração será de 30 dias. Quando você usar um espaço de magia de 9º nível, a duração será de 1 ano e 1

dia.

S

USSUR ROS

D

ISSON ANTES

1º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Você sussurra uma maldição dissonante que apenas uma

criatura, à sua escolha, dentro do alcance pode ouvir,

causando-lhe uma terrível dor. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele sofrerá 3d6 de dano psíquico e deve, imediatamente, usar sua reação, se disponível, para se mover para o mais longe possível de você. A criatura não

284

se moverá para um terreno obviamente perigoso, como uma fogueira ou abismo. Se obtiver sucesso na resistência, o alvo sofre metade do dano e não precisa se afastar de você. Uma criatura surda obtém sucesso automaticamente na sua resistência.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 2º nível ou

superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do

espaço acima do 1º.

T

AUMATUR GIA

Truque de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 9 metros

Componentes

: V

Duração

: Até 1 minuto

Vo-cê manifesta pequenas maravilhas, um sinal de poder

sobre natural, dentro do alcance. Você cria um dos

seguintes efeitos mágicos dentro do alcance:

Sua voz ressoa com o triplo do volume normal por 1 minuto.

Vo-cê provoca tremores inofensivos no solo por 1 minuto.

Vo-cê cria, instantaneamente, um som que se origina de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance, como o barulho de um trovão, o galhar de um corvo ou sussurros inísimos.

Vo-cê, instantaneamente, faz uma porta ou janela de strancada se abrir ou se fechar.

Vo-cê altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto.

Se vo-cê conjurar e essa magia dividas-se, vo-cê pode tê-la até três dos efeitos de 1 minuto ativos por vez, e vo-cê pode dissipar um deles e fazer com uma ação.

T

El A

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de teia de aranha)

Duração

: Concentração, até 1 hora

Vo-cê conjura uma massa de teias espessas e pegajosas num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. As teias preenchem um cubo de 6 metros naquele ponto, pela

duração. As teias são terreno difícil e causam escuridão leve na área delas.

Se as teias não estiverem sendo suportadas por duas massas sólidas (como duas paredes ou árvores) ou em

camadas sobre um chão, parede ou teto, a teia conjurada desaba sobre si mesma e a magia termina no início do seu

próximo turno. As teias em camadas sobre uma superfície plana têm 1,5 metro de profundidade.

Cada criatura que começar seu turno nas teias ou entrar nelas durante seu turno, deve realizar um teste de

resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura estará impedida enquanto permanecer nas teias ou até se libertar.

Uma criatura impedida pelas teias pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia. Se

obtiver sucesso, ela não estará mais impedida.

As teias são inflamáveis. Qualquer cubo de 1,5 metro de teia exposto ao fogo, é consumida por ele em 1 rodada,

causando 2d4 de dano de fogo a qualquer criatura que começar seu turno nas chamas.

T

ELECINÉSIA

5° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Voce adquire a habilidade de mover ou manipular

criaturas ou objetos através do pensamento. Quando voce

conjura a magia e, com sua ação a cada turno, pela duração, voce pode exercer sua vontade sobre uma criatura ou objeto que voce possa ver, dentro do alcance,

causando os efeitos apropriados abaixo. Você pode afetar o mesmo alvo rodado após o dado, ou escolher um novo alvo qualquer momento. Se voce mudar de alvos, o alvo

anterior não será mais afetado pela magia.

Criatura

. Você pode tentar mover uma criatura

Enorme ou menor. Faça um teste de habilidade com sua

habilidade de conjuração resistido por um teste Força da criatura. Se voce vencer a disputa, voce move a criatura até 9 metros em qualquer direção, incluindo para cima,

mas não além do alcance da magia. Até o final do seu próximo turno, a criatura estará impedida pelo seu agarrão telecinético. Uma criatura erguida para cima

estará suspensa no ar.

Em rodadas subsequentes e quente, voce pode usar sua ação para tentar manter seu agarrão telecinético na criatura

repetindo o teste resistido.

Objeto

. Voce pode tentar mover um objeto pesando até

500 quilos. Se o objeto não estiver sendo vestido ou

carregado, voce o move, automaticamente, até 9 metros em qualquer direção, mas não além do alcance dessa magia.

Se o objeto estiver sendo vestido ou carregado por uma criatura, voce deve realizar um teste de habilidade com

sua habilidade de conjuração resistido por um teste de

Força da criatura. Se voce for bem sucedido, voce arranca o objeto da criatura e o move até 9 metros, em qualquer direção, mas não além do alcance dessa magia.

Voce pode exercer um controle refinado sobre o objeto com seu agarrão telecinético, como manipular

ferramentas simples, abrir uma porta ou um recipiente,

guardar ou recuperar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco.

T

ELEPATIA

8° nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Ilimitado

Componentes

: V, S, M (um par de anéis de prata unidos)

Duração

: 24 horas

Vo-cê cria uma ligação telepática entre vo-cê e uma criatura voluntária com a qual você se já familiarizado. A criatura pode estar em qualquer lugar no mesmo plano de

existência que vo-cê. A magia termina se vo-cê ou o alvo não estiver mais no mesmo plano.

Até a magia acabar, vo-cê e o alvo podem, instantaneamente, compartilhar palavras, imagens, sons

e outras mensagens e sensoriais uma com a outra através da ligação e o alvo reconhece que é vo-cê a criatura que

está se comunicando com ele. A magia permite que uma criatura com valor de Inteligência mínimo de 1 compreenda o sentido das suas palavras e captar o sentido

geral de qualquer mensagem sensorial que você enviar.

285

286

T

ELETRANSPORTE

7° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V

Duração

: Instantânea

Essa magia, instantaneamente, transporta vo-cê e até oito

criaturas voluntárias, à sua escolha, que vo-cê possa ver

dentro do alcance ou um único objeto que vo-cê possa ver no alcance, para um destino que vo-cê selecione. Se vo-cê for afetar um objeto, ele deve ser capaz de caber inteiro

dentro de um cubo de 3 metros e não pode estar sendo empunhado ou carregado por uma criatura involuntária. O destino que vo-cê escolher deve ser conhecido por vo-cê e deve ser no mesmo plano de existência que vo-cê

está. Sua familiaridade com o destino de termina se vo-cê chegará nele com sucesso. O Mestrado é 100 e

consulta a tabela.

Familiaridade

Fiasco

Ár e a
Simi lar

For a do
Alv o

No A lvo

Círc ulo perman ent e

■t

■t

■t

01

■t

100

O bjeto asso c iado

■t

■t

■t

01

■t

100

Muito fa miliar

01

■t

05

06

■t

13

14

■t

24

25

■t

100

V isto c asualmente

01

■t

33

34

■t

43

44

■t

53

54

■t
100
V isto uma v ez

01
■t
43

44
■t
53

54
■t
73

74
■t
100
Desc riç ão

01
■t
43

44
■t
53

54
■t
73

74
■t
100
Desc riç ão fa lsa

01
■t
50

51
■t
100

■t

■t

Familiaridade

círculo de te letranspo rte permanente o qual vo cê co nhe ce

po ssui um obje to re tirado do de stino de se jado nos últimos
se is mese s, co mo um livro da biblio te ca do mago , ro upa de
cama de uma suíte re al ou um pe daço de má rmo re da

tumba se creta do lich.

muitas ve ze s, um lugar que vo cê estudo u cuidado samente

o u um local que vo cê po ssa ve r e nquanto co njura a magia.

cuja localização e aparência vo cê co nhe ce atravé s da

de scrição de outrem, talvez atravé s de um mapa.

te nha te ntado espionar o s antuário de um inimigo , mas,

ao invé s, viu uma ilusão ou vo cê está te ntando s e te letranspo rtar para um local familiar que não e xiste mais.

No A lvo

. Você e s e u grupo (o u obje to alvo) aparecem o nde vo cê queria.

Fora do A lvo

. Você e se u grupo (o u obje to alvo)

apare cem a uma distância aleató ria fora do de stino e m uma direção aleató ria. A distância do alvo é $1d10 \times 1d10$ po r cento da distância que vo cê viajou. Po r e xe mplo, s e

vo cê te nto u viajar

18

0 quilômetros, mas apareceu fo ra do

alvo e ro lou um 5 e um 3 nos do is d10s, então vo cê saiu do

alvo 15 por cento ou

27

quilômetros. O M estre de te rmina

a direção de fo ra do alvo aleato riamente rolando um d8 e de signando 1 como norte, 2 como norde ste , 3 como le ste e as sim po r diante ao re do r do s po nto s carde ais. Se vo cê

se ria te le transpo rtado para uma cida de co ste ira, pode ndo cair a

27

quilômetros de la, no mar, vo cê po de ria te r problemas.

Á rea Similar

. Vo cê e se u grupo (o u obje to alvo)

apare cem em uma área di fe rente que, visualme nte ou te maticame nte , é s imilar a áre a alvo . Se vo cê estava indo

para o labo rató rio na sua casa, por e xe mplo, vo cê po de parar em outro labo rató rio de mago ou em uma lo ja d e

suprimento s alquímicos que te rá muitas fe rrame ntas iguais às encontradas no s eu labo rató rio. Ge ralmente , vo cê aparecerá no local similar mais próximo, mas já que a magia não te m limite de alcance, vo cê po de , concebivelmente , viajar para qualquer lugar no plano.

Fiasco

. A mágica imprevisíve l da magia resulta em uma jo rnada di fícil. Cada criat ura te letranspo rtada (ou o

o bje to alvo) s o frem $3d10$ de dano de ene rgia e o M e stre rola no vamente a tabela para ve r o nde vo cê fo i parar

(fiascos múltiplos po de m ocorrer, causando dano a cada ve z).

T

ELETR ANSPORTE POR

Á

R VORES

6º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 3 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 rodada

Essa magia cria uma ligação mágica entre uma planta

inanimada Grande ou maior, dentro do alcance, e outra planta a qualquer distância, no mesmo plano de existência. Você deve tê-la visto ou tocado a planta de destino, pelo menos uma vez antes. Pela duração,

qualquer criatura pode entrar na planta alvo e sair da planta de destino usando 1,5 metro de movimento.

T

EM PESTADE DA

V

INGANÇA

9º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Visão

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Uma agitada nuvem tempestuosa se forma, centrada num

ponto que você possa ver e se espalha num raio de 108 metros. Relâmpagos riscam a área, trovões ressoam e ventos fortes silvam. Cada criatura embaixo da nuvem (a

não mais de 1.500 metros abaixo da nuvem) quando ela aparece deve realizar um teste de resistência de Constituição. Com uma falha na resistência, uma criatura

sofre 2d6 de dano trovejante e ficará surda por 5 minutos. A cada rodada que você mantiver a concentração nessa magia, a tempestade produzirá efeitos adicionais no seu

turno.

Rodada 2

. Chuva ácida cai da nuvem. Cada criatura e objeto abaixo dela sofre 1d6 de dano ácido.

Rodada 3

. Você convoca seis relâmpagos da nuvem para atingir seis criaturas ou objetos, à sua escolha,

abaixo da nuvem. Uma mesma criatura ou objeto não

pode ser atingido por mais de um raio. Uma criatura atingida deve realizar um teste de resistência de

De streza. A criatura sofre 10d6 de dano elétrico se

falhar na resistência ou metade de dano se passar.

Rodada 4

. Granizo chove da nuvem. Cada criatura

abaixo da nuvem sofre 2d6 de dano de concussão.

Rodada 5

10

. Ventos e chuva gelados atacam a área

abaixo da nuvem. A área se torna terreno difícil e de

escurecimento. Cada criatura sofre 1d6 de dano de frio.

Ataques com armas à distância na área são impossíveis.

O vento e chuva contam como uma distração grave com

os

propósitos de manter a concentração em magias.

Finalmente, ventos fortes (entre 30

e

75

quilômetros por

hora) automaticamente dispersam nevoa, neblina e

fenômenos similares na área, impedindo mentalmente de

se lembrar mundanos ou mágicos.

287

T

EMPESTADE DE

F

OGO

7º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 45 metros

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Uma tempestade feita de camadas de chamas crepitantes

aparece num local, à sua escolha, dentro do alcance. A

área da tempestade consiste de até dez cubos de 3 metros,

que você pode organizar como desejar. Cada cubo deve

ter, pelo menos, uma face adjacente a face de outro cubo.

Cada criatura na área deve realizar um teste de

resistência de De streza. Ela sofre 7d10 de dano de fogo se

falhar na resistência, ou metade de dano se obtiver

sucesso.

O fogo causa dano aos objetos na área e incendeia

objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou

carregados. Se desejado, a vida vegetal na área pode não

ser afetada por essa magia.

T

EMPESTADE DE

G

ELO

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 90 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de poeira e algumas gotas de água)

Duração

: Instantânea

Uma rajada de pedras de gelo bate no chão em um cilindro de 6 metros de raio por 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Cada criatura no

cilindro deve realizar um teste de resistência de Destreza.

Uma criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade de caso contrário.

Se obtiver sucesso.

O granizo torna a área da tempestade em terreno

difícil até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 5º nível ou

superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada

nível do espaço acima do 4º.

T

ENTÁCULOS

N

NEGROS DE

E

VARD

4º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 27 metros

Componentes

: V, S, M (um pedaço de tentáculo de um polvo gigante ou lula gigante)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Tentáculos negros reterido se prenderem um quadrado de

6 metros no chão, que você possa ver dentro do alcance.

Pela duração, esses tentáculos transformam o solo na área em terreno difícil.

Quando uma criatura adentrar a área afetada pela primeira vez em um turno ou começar o turno nela, a

criatura deve sofrer bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 3d6 de dano de concussão e estará imobilizada pelos tentáculos até o fim da magia. Uma criatura que começar seu turno na área e já estiver

imobilizada pelos tentáculos sofre 3d6 de dano de concussão.

Uma criatura imobilizada pelos tentáculos pode usar sua ação para realizar um teste de Força ou de Destreza (à

escolha dela) contra a CD da sua magia. Se ela obtiver sucesso, ela se libertará.

T

ERRMOTO

8º nível de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 150 metros

Componentes

: V, S, M (um pouco de poeira, uma pedreira e um pedaço de barro)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Voocê cria um distúrbio sísmico num ponto no solo, que

voocê possa ver dentro do alcance. Pela duração, um tremor intenso rompe o solo em um círculo com 30 metros de raio centrado no ponto e sacode criaturas e estruturas

e em contato com o chão na área.

O solo na área torna-se terreno difícil. Cada criatura no solo que estiver se concentrando, deve realizar um

teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, a concentração da criatura é interrompida. Quando voocê conjura essa magia, e ao final de cada turno que voocê gastar se concentrando nela, cada criatura

no solo na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura será

derubada no chão.

Essa magia pode ter efeitos adicionais dependendo do terreno na área, como de terminado pelo Mestre.

Fissuras

. Fissuras se abrem por toda área da magia, no começo do seu próximo turno, após voocê conjurar a

magia. Um total de 1d6 de fissuras se abrem em

loais escolhidos pelo Mestre. Cada um tem 1d10 x 3 metros de profundidade, 3 metros de largura e se estende de uma extremidade até o lado oposto da área da magia.

Uma criatura que estiver em um ponto onde uma fissura se abriu deve sofrer bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá dentro de lá. Uma criatura que

obtiver sucesso na resistência se move com a margem da fissura, à medida que ela se abre.

Uma fissura que se abra abaixo de uma estrutura faz com que ela, automaticamente, desmorone (veja abaixo).

Estruturas

. O tremor causa 50 de dano de concussão a qualquer estrutura em contato com o solo na área, quando voocê conjurar a magia e, no início de cada turno até a magia terminar. Se a estrutura cair a 0 pontos de vida, ela desmorona e, potencialmente, fere criaturas

próximas. Uma criatura a uma distância inferior à metade da altura da estrutura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a

criatura sofrerá 5d6 de dano de concussão, cairá no chão e estará sozinha nos escombros, precisando de um teste de Força (Atletismo) com CD 20, usando uma ação, para

escapar. O Mestre pode ajustar a CD para cima ou para

baixo, de pendendo da natureza dos elementos. Se o btiver sucesso na resistência, a criatura sofre metade do dano e

não estará caída ou soterrada.

T

ERR ENO

A

LUCINÓGENO

4º nível de ilusão

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: 90 metros

Componentes

: V, S, M (uma pedra, um galho e um pouco de planta verde)

Duração

: 24 horas

Você faz com que um terreno natural num cubo de 45

metros dentro do alcance, pareça, soe e cheire com outro tipo de terreno natural. Portanto, campos abertos ou uma estrada podem ser modificados para se assemelharem a

um pântano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser modificada para se parecer com um prado, um precipício com um

de clive suave ou um barranco pedregoso com uma estrada larga e lisa. Estruturas manufaturadas, equipamentos e criaturas dentro da área não têm suas aparências

modificadas.

288

As características táteis do terreno são inalteradas, portanto, as criaturas que adentrarem na área estão suscetíveis de ver através da ilusão. Se a diferença não for óbvia ao toque, uma criatura que examine a ilusão cuidadosamente, pode realizar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para descreditá-la.

Uma criatura que discernir a ilusão do que ela é, age enxerga como uma imagem vaga sobrepondo o terreno.

T

OQUE

A

REPIANTE

Truque de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 36 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 1 rodada

Você cria uma mão esquelética fantasmagórica no espaço

de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à

distância com magia contra a criatura para afetá-la com o frio e pulcral. Se atingir, a criatura sofre 1d8 de dano

ne crótico e não pode recuperar pontos de vida até o

início do seu próximo turno. Até lá, a mão ficará presa ao alvo.

Se você atingir um alvo morto-vivo, ele terá vantagem nas jogadas de ataque contra você até o final do seu próximo turno.

O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

T
OQUE

C
HOCANTE

Truque de evocação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S

Duração

: Instantânea

Eletricidade surge da sua mão para transmitir um choque

em uma criatura que você tentar tocar. Faça um ataque

corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver vestindo qualquer armadura de metal. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico e não pode usar reação até o início do próximo turno dele.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

T
OQUE

V
AMPÍRICO

3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S

Duração

:

Concentração, até 1 minuto

O toque da sua mão coberta de sombras pode drenar a

força vital dos outros para curar seus ferimentos. Realize

um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida igual à metade do dano necrótico causado. Até a magia acabar, você pode realizar o ataque novamente, no seu turno, com uma ação.

Em Níveis Superiores

. Quando você conjurar essa

magia usando um espaço de magia de 4º nível ou

su

pe rior, o dano aume nta em 1d6 pa ra cada níve l do
e spaço acima do 3°.

T

R ANCA

A

R CANA

2° nível de abjur ação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (pó de ouro valendo , no mínim o ,
25 po, co nsumido pe la magia)

Duração

: Até s e r dissipada

Vo cê to ca uma porta, janela, po rtão , baú o u outra entrada
fe chada e ela ficará trancada pela duração . Você e as

criaturas que vo cê de signar, quando vo cê co njurar e ssa
magia, po de m abrir o obje to normalme nte . Você também
po de de finir uma se nha que, quando fala da a 1,5 metro do

o bje to , s uprime a magia por 1 minuto . De outra fo rma, e le
é intranspo níve l at é s e r quebrado ou a magia se ja
dissipada ou s uprimida. Conjur ar

arromb ar

no obje to

suprime a

tran ca arca na

por 10 minuto s.

Enquanto estive r so b efe ito de ssa magia, o obje to é
mais difícil de quebrar ou de fo rçar para abrir; a CD para

quebra-lo ou de arro mba-lo aume nta em 10.

T

R UQUE DE

C

OR DA

2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (pó de extrato de milho e um laço
de pe rgaminho trançado)

Duração

: 1 ho ra

Vo cê to ca um pe daço de co rda que te nha at é 18 me tros de

comprimento . Uma po nta da corda então, s e ergue no ar
até to da a corda estar erguida e pe rpe ndicular ao s o lo. Na
po nta de cima da corda, uma entrada invisíve l se abre

para um espaço extradimensional que pe rmanece até a
magia acabar.

O espaço extradimensional pode s e r alcançado
e scalando a corda at é o to po. O espaço po de abrigar até

o ito criaturas Mé dias ou meno res. A co rda pode s e r
puxada pa ra de ntro do bura co, fazendo-a desapare cer

para os observadores do lado de fora do espaço .
Ataques e magias não podem ultrapassar a entrada,
entrando ou saindo do espaço extradimensional, mas

quem está dentro pode ver o lado de fora, como se
estivesse olhando por uma janela de 0,9 metro por 1,5
metro, centrada na corda.

Tudo que estiver dentro do espaço extradimensional
cai quando a magia acabar.

T

SUNAMI

8º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 minuto

Alcance

: Visão

Componentes

: V, S

Duração

: Concentração , até 6 rodadas

Uma muralha de água aparece do nada num ponto , à sua

escolha, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha ter
até 90 metros de comprimento , 90 metro de altura e 15
metros de espessura. A muralha permanece pela duração.
Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da
área deve realizar um teste de resistência de Força. Se

falhar na resistência, uma criatura sofrerá 6d10 de dano
de concussão ou metade desse dano se passar na
resistência.

No início de cada um dos seus turnos, após a muralha
aparecer, e lá, junto com qualquer criatura nela, se afasta

15 metros de você. Qualquer criatura Enorme ou menor
dentro da muralha ou no espaço que a muralha entrar

quando ela se mover, devese e r bem sucedida num teste de
resistência de Força ou sofrerá 5d6 de dano de concussão.
Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por
rodada. No final do turno , a altura da muralha é reduzida
em 15 metros e o dano que as criaturas sofrem da magia

289

nas rodadas seguintes é reduzido em 1d10. Quando
a

muralha chegar a 0 metro de altura, a magia acaba.

Uma criatura pegada pela muralha, pode se mover
nadando . Devido à força da onda, no entanto, a criatura
deve realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD
da magia para conseguir se mover. Se ela falhar no teste ,
não conseguirá se mover. Uma criatura que se mova para

fora da área, cairá no chão.

V

ELOCIDADE

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S, M (uma raspa de raiz de alcaçuz)

Duração

: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura voluntária que você possa ver,

dentro do alcance. Até a magia acabar, o deslocamento do

alvo é do brado, ele ganha +2 de bônus na CA, ele tem vantagem em testes de resistência de Desprezo e ganha uma ação adicional em cada um dos turnos dele. A ação

possível é usada apenas para realizar as ações de Ataque (um ataque com arma, apenas), Disparada, Desengajar, Esconder ou Usar um Objeto.

Quando a magia acabar, o alvo não poderá se mover ou realizar ações até depois dele e no próximo turno, à

medida que uma onda de letargia toma conta dele.

V

ER O

I

INVISÍVEL

2º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um pouco de talco e um pó de prata polvilhado)

Duração

: 1 hora

Peça duração, você vê criaturas e objetos invisíveis como se eles fossem visíveis e você pode ver no Plano Etéreo.

Criaturas e objetos e téreos parecem espectrais e translúcidos.

V

IAGEM

P

LANAR

7º nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (uma haste metálica bifurcada

valendo, no mínimo, 250 pontos, sintonizada com um plano

de existência em particular)

Duração

: Instantânea

Você e até oito criaturas voluntárias, que estejam de mãos

dadas em um círculo, são transportadas para um plano de

existência diferente. Você pode especificar o destino alvo e em termos gerais, como a Cidade de Bronze do Plano Elemental do Fogo ou o palácio de Dispaterna se gunda

camada do solo. No entanto, se você aparecer no outro lado do destino. Se você estiver tentando chegar à Cidade de Bronze, por exemplo, você pode chegar na Estrada de Aço de lá, e em frente aos Portões de Cinzas ou contemplando a cidade do outro lado do Mar de Fogo, à critério do Mestre.

Alternativamente, se você escolher a sequência de selos do círculo de teletransporte em outro plano de

existência, essa magia pode levá-lo para esse círculo. Se o

círculo de teletransporte for muito pequeno para compor as criaturas que você está transportando, elas aparecerão no espaço de sobrecupado mais próximo do círculo.

Você pode usar essa magia para banir uma criatura involuntária para outro plano. Escolha uma criatura ao seu alcance e realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra ela. Se atingir, a criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se a criatura falhar na resistência, ela é transportada para um local aleatório no plano de existência que você especificou. Uma criatura,

uma vez transportada, deve encontrar seu próprio meio de retornar para seu plano de existência atual.

V

IDÊNCIA

5º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 10 minutos

Alcance

: Pessoal

Componentes

: V, S, M (um foco valendo, no mínimo,

1.000 po, como uma bola de cristal, e um pedaço de prata

ou fonte cheia de água benta)

Duração

: Concentração, até 10 minutos

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular, à sua

escolha, que esteja no mesmo plano de existência que

você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, que é modificado de acordo com o quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão física que você tem

com

ele. Se um alvo sofrer que você está conjurando essa magia, ele pode falhar no teste de resistência

voluntariamente, se ele quiser se recusar.

Com um sucesso na resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar essa magia contra ele novamente por

24 horas.

Se falhar na resistência, a magia cria um senso

invisível a até 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir

através do sensor, como se você estivesse onde ele está. O

sensor se move com o alvo, permanecendo a 3 metros de distância durante a duração. Uma criatura que puder ver o bjetos

invisível se vê o ser como um globo luminoso do

tamanho de um punho .

Ao invés de focar em uma criatura, você pode escolher um local que você já tenha visto antes como alvo dessa

magia. Quando fizer isso, o ser não aparecerá no local e não se move .

Conhecimento

Modificador de

Resistência

Segunda mão (você ouviu falar do alvo)

+5

Primeira mão (você foi apresentado ao alvo)

+0

Familiar (você conhece bem o alvo)

■t

5

Conexão

Modificador de

Resistência

Descrção do efeito

■t

2

Pertencentes ou roupas

■t

4

Parte do corpo, mexa de cabelo, recorte de unha ou simular

■t

10

V

ÍNCULO

P

ROTETOR

2º nível de abjurção

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Toque

Componentes

: V, S, M (um par de anéis de platina

valendo, no mínimo, 50 por cada, que você e o alvo devem usar pela duração)

Duração

: 1 hora

Essa magia protege uma criatura voluntária que você tocar e cria uma conexão mística entre você e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver a até 18 metros de você, ele recebe +1 de bônus na CA, nos testes de

resistência e terá resistência a todos os danos. No

290

e ntanto, a cada ve z que ele s o frer dano, vo cê s o frerá a mesma quantidade de dano.

A magia acaba se vo cê cair a 0 ponto s de vida ou s e vo cê e o alvo ficarem separado s a mais de 18 me tros. Ela também termina se a magia for conjurada novamente em quaisquer das criaturas co ne ctadas . Você também po de dissipar a magia com uma ação.

V

INHA

E

SMAGADOR A

4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração

: 1 ação bônus

Alcance

: 9 me tros

Componentes

: V, S

Duração

: Co ncentração , até 1 minuto

Vo cê co njura uma vin ha que brota do chão em um espaço

de so cupado , à sua escolha, que vo cê po ssa ve r de ntro do alcance. Quando vo cê co njura essa magia, vo cê po de

direcionar a vin ha para que ela enlace uma criatura a a té 9 metros de la que vo cê po ssa ve r. Essa criatura de ve s e r bem sucedida num teste de resistê ncia de De streza ou

se rá arras tada 6 me tros na direção da vin ha.

Até o fim da magia, vo cê po de direcionar a vin ha para e nlaçar a mesma criat ura ou uma diferente , co m uma

ação bônus, em cada um do s s e us turno s.

V

ISÃO DA

V

ERDADE

6° nível de adivinhação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (ungue nto para os olhos no valor

de 25 po; ele é fe ito de pó de co gumelo, açafrao e

go rdura; e é co nsumido pe la magia)

Duração

: 1 ho ra

Essa magia concede a uma criatura vo luntária t o cada a habilidade de ve r as co isas co mo elas re alme nte s ão. Pe la duração , a criat ura te rá visão ve rdade ira, percebendo

po rtas s e cretas esco ndidas po r magia e po de ndo ve r no Plano Eté reo , tudo num alcance de até 36 me tros.

V

ISÃO NO

E

SCURO

2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (o u um pe daço de ce no ura s e ca

o u uma ágata)

Duração

: 8 ho ras

Vo cê to ca uma criatura vo luntária para concede r a ela a habilidade de ve r nas trevas. Pe la duração , a criat ura te rá visão no escuro co m alcance de 18 me tros.

V

ITALIDADE

F

ALSA

1° nível de necromancia

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: Pe sso al

Componentes

: V, S, M (uma pe quena quantidade de

álcoo l ou be bidas de stiladas)

Duração

: 1 ho ra

Re fo rçando-se co m uma vitalidade necromântica ilusó ria, vo cê ganha 1d4 + 4 ponto s de vida tempo rários pe la

duração .

E m Níveis Superi ores

. Quando vo cê conjurar e ssa

magia usando um e spaço de magia de 2° níve l o u

supe rior, vo cê ganha 5 po nto s de vida te mpo rários

adicionais para cada níve l do e spaço de ma gia acima do

1°.

V

OO

3° nível de transmutação

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: To que

Componentes

: V, S, M (uma pe na da asa de qualquer

pás saro)

Duração

: Co ncentração , até 10 minuto s

Vo cê to ca uma criatura vo luntária. O al vo ganha

de slocamento de vo o de 18metros, pe la duração . Quando

a magia acabar, o alvo cai se ainda estive r no ar, a não

se r que ele po ssa impe dir a que da.

E m Níveis Superiores

. Quando vo cê co njurar e ssa

magia usando um espaço de magia de 4° níve l ou

supe rior, vo cê po de afetar uma criatura adicional para

cada níve l do espaço acima do 3°.

Z

OMBARIA

V

ICIOSA

Truque de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Co

mponentes

: V

Duração

: Instantânea

Vo-cê libera uma série de insultos atados com

encantamentos sutis numa criatura que você possa ver,

dentro do alcance. Se o alvo puder ouvir você (apesar de não precisar compreendê-lo), ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d4 de

dano psíquico e terá desvantagem na próxima jogada de ataque que ele fizer antes do final do próximo turno de le. O dano dessa magia aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

Z

ONADA

V

ERDADE

2º nível de encantamento

Tempo de Conjuração

: 1 ação

Alcance

: 18 metros

Componentes

: V, S

Duração

: 10 minutos

Vo-cê cria uma zona mágica protegida contra enganação,

uma esfera com 4,5 metros de raio, centrada num ponto,

à sua escolha, dentro do alcance. Até a magia acabar, uma criatura que entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou comparecer nela, deve realizar

um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, a criatura não poderá mentir de livre vontade enquanto estiver no raio. Você saberá

cada criatura que passou ou falhou nesse teste de resistência.

Uma criatura afetada está ciente da magia e pode, portanto, evitar responder às perguntas as quais ela

normalmente responderia com uma mentira. Todas as criaturas podem ser evasivas em suas respostas, contanto

que permaneçam dentro dos limites da verdade.

A
PÊNDICE

A:

C
CONDIÇÕES
S CONDIÇÕES ALTERAM AS CAPACIDADES DE UMA
criatura das mais diversas maneiras e surge
como resultado de uma magia ou outro efeito. A

ma
ioria das condições, como aquelas, são
prejudiciais, mas algumas poucas, como

invisíveis, podem ser vantajosas.
Uma condição se encerra ao ser remediada (a condição
caída é remediada levantando-se, por exemplo) ou de

acordo com uma duração expressada no efeito que a

impõe.
Se mais de um efeito impor a mesma condição a uma
criatura, cada aplicação de uma condição tem sua própria

duração, porém, os efeitos das mesmas não se agravam na
criatura. Ou a criatura tem a condição ou não.
Assim, as condições se especificam o que acontece a
uma criatura quando ela é sujeita a uma condição.

A
GARRADO
O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0,

e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu
deslocamento.

A condição encerra caso a criatura que

a
agarrar fique
incapacitada (veja a condição).

A condição se encerra se um efeito, como o causado

pelos magos
onda trovejante
, remover a criatura
agarrada do alcance da criatura que a agarrou ou do

efeito que causa a condição.

A
MEDRONTADO
Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em

testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a
fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
A criatura não pode se mover voluntariamente para
uma posição que a faça terminar o turno mais próxima
da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

A
TORDADO
Uma criatura atordada está incapacitada (veja a

condição). Ela não pode se mover e só pode falar
hesitantemente.

A criatura falha automaticamente em testes de
resistência de Força ou Destreza.

Jogadas de ataque contra a criatura possuem

vantagem.

C

AÍDO

A única opção de movimento que uma criatura caída

tem é ras-tejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição.

A criatura só fre de vantagem nas jogadas de ataque.

Uma jogada de ataque contra a criatura possui

vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro de lá. De qualquer outra forma a jogada só fre de vantagem.

C

EGO

Uma criatura começa falha automaticamente em

qualquer teste de habilidade que requiera o uso da visão.

Jogadas de ataque contra a criatura possuem

vantagem, e os ataques da criatura só fre

de vantagem.

292

E

NFEITIÇADO

Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos mágicos no alvo.

Que a enfeitiçou possui vantagem em testes de habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.

E

NVENENADO

Uma criatura envenenada só fre de vantagem em

jogadas de ataque e testes de habilidade.

I

IMPEDIDO

O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.

Jogadas de ataque contra a criatura possuem

vantagem, e os ataques da criatura só fre

de vantagem.

A criatura só fre de vantagem em testes de resistência de Destruição.

I

INCAPACITADO

Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.

I

INCONSCIENTE

Uma criatura inconsciente está incapacitada (veja a

condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem consciência de seus arredores.

A criatura larga tudo que estiver segurando e fica caída.

A criatura falha automaticamente em testes de

resistência de Força ou Destruição.

Jogadas de ataque contra a criatura possuem

vantagem.

Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro de lá.

E XAUSTÃO

Algumas habilidades e perigos ambientais, como fome e exposição prolongada a temperaturas congelantes ou escaldantes, podem impor uma condição especial chamada exaustão. A exaustão é medida em seis níveis. Um efeito pode fazer com que uma criatura sofra um ou mais níveis de exaustão, como especifica do na descrição do efeito.

Nível

Efeito

1

Desvantagem em testes de habilidade

2

Deslocamento reduzido à metade

3

Desvantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência

4

Máximo de pontos de vida reduzido à metade

5

Deslocamento reduzido à 0

6

Morte

Se uma criatura que já possui um nível de exaustão sofrer outro efeito que também cause exaustão, o nível atual de exaustão da criatura aumenta em uma quantidade específica da pela descrição do efeito que a causa.

Conforme o nível de exaustão de uma criatura aumenta, os efeitos pioram. A criatura não sofre apenas o efeito do seu nível atual de exaustão, mas de todos os níveis anteriores, sendo assim uma criatura sofrendo o nível 2 de exaustão tem seu deslocamento reduzido pela metade além de sofrer de esvantagem em testes de habilidade.

.

Um efeito que remova exaustão reduz seu nível, com todos os efeitos de exaustão desaparecendo se seu nível for reduzido abaixo de 1.

Terminar um descanso logo reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, o tanto que ela

também

tem ingerido um pouco de água

ecômida.

293

I

INVISÍVEL

Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de magia ou sentidos especiais. Para o propósito de ser esconder, a criatura é considerada em área de escuridão de sua. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe.

Jogadas de ataque contra a criatura são sempre de vantagem, e os ataques da criatura são sempre de vantagem.

P

PARALISADO

Uma criatura paralisada está incapacitada (veja a

condição). Ela não pode se mover ou falar.

A criatura falha automaticamente em teste de

resistência de Força e Destreza.

Jogadas de ataque contra a criatura são sempre de vantagem.

Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro de lá.

P

ENTRIFICADO

Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos não-mágicos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância

sólida e inanimada (geralmente pedra). Se upe so é multiplicado por dez, e ela para de envelhecer.

A criatura está incapacitada (veja a

condição), não pode se mover ou falar, e não tem consciência de seus arredores.

Jogadas de ataque contra a criatura são sempre de vantagem.

A criatura falha automaticamente em testes de

resistência de Força e Destreza.

A criatura tem resistência a todos os tipos de dano.

A criatura é imune a veneno e doenças, embora um

veneno ou doença previamente presente em seu

sistema se já apenas sussuspo, não neutralizado.

S

URDO

Uma criatura sofre uma falha automática em

qualquer teste de habilidade que requeira o uso da audição.

294

A
PÊNDICE
B:

D
EUSES DO
M
ULTIVERSO
RELIGIÃO É UMA PARTE MUITO IMPORTANTE NA
vida nos mundos do multiverso de D&D.
Quando deuses andam no mundo, clérigos

canalizam poder divino, cultos malignos

realizam sacrifícios em coisas uberrimas e

paladinos reluzentes e impõem como bastiões
contra as trevas, é difícil manter-se ambivalente sobre as
divindades e negar a existência delas.
Muitas vezes nos mundos de D&D vemos deuses
diferentes em momentos e circunstâncias diferentes. As
vezes nos Reinos Esquecidos, por exemplo, podem rezar

para Sune para ter sorte no amor, fazer uma oferenda a

Wauke e antes de ir para o mercado rezar para acalmar
Talos quando uma forte tormenta chegar
tudo no
mesmo dia. Muitas vezes temos um favorito dentre os
deuses, um cujas ideias e ensinamentos eles tomam para

si próprios. E, alguns poucos, dedicam-se inteiramente a

um único deus, geralmente servindo como sacerdotessas ou
campeãs dos seus ideias desse deus.
Seu Mestre de finezas deuses, se tiver algum, são
adotados na campanha dele. Dentre os deuses
disponíveis, você pode escolher apenas uma divindade

para que seu personagem sirva, adore ou diga venerar da

boca pra fora. Ou você pode selecionar alguns para os

quais seu personagem reza com mais frequência. Ou
apenas fazer uma nota mental dos deuses que são
venerados na campanha do seu Mestre, assim você poderá

chamar pelos seus nomes quando apropriado. Se você

estiver jogando com um clérigo ou um personagem como

antecedente acólito, decida a qual deus você serve ou

serviu e considere os mínimos sugeridos da divindade
quando escolher o domínio do seu personagem.

P
ANTEÕES DE
D&D

Cada mundo no multiverso de D&D tem seus próprios
panteões de divindades, variando de tamanho desde os

abundante s panteão e s dos Re inos Esquecido s e Greyhawk até as re ligião s mais fo cadas de Eberron e Drago nlance.

Muitas raças não-humanas ado ram os mesmos de uses em

mundo s diferente s

Mo radin, po r e xe mplo, é ve ne rado

pe los anões d

os

Re inos Esque cido s, Greyhawk e muito s

o utros mundo s.

O

S

R

EINOS

E

SQUECIDOS

De ze nas de divin dade s s ão ve ne radas , adoradas e

te midas atravé s do mundo d

os

Re inos Esquecido s. Pe lo

meno s trinta deuse s s ão amplame nte co nhe cido s atravé s

do s Re inos e muitos mais são adorado s localmente , po r

tribos individuais, pe quenos culto s ou ce rtas s e itas de

te mplos re ligioso s maio res.

O

S

D

OMÍNIOS DA

V

IDA E DA

M

ORTE

Muitas divin dade s ne ssa s eç ão sugerem o do mínio da V ida,

partic ularme nte se ela s fo rem

int imamente as so c iadas à c ura,

pro teç ão , parto , c arinho o u fertili dade. Co mo desc rito no c apítu lo

3, no entanto , o do mínio da V ida é inc rivelm

ente am plo e, um

c lérido de qualq uer divin dade nã o

-

maligna po de e sc o lhe

-

lo .

Uma quanti dade de divin dade s, a imensa ma io ria ma lig nas,

suge rem o do mínio da Mo rte, qu e é deta lhado no

Gu ia d o Mestr e

.

A maio ria do s c lérido s que esc o lh em ess e do mínio são P dMs

ma

ligno s, po rém, se vo c ê de seja venerar uma divin dade da mo rte,

c o nsulte s eu M estre.

G

REYHAWK

Os de use s de Greyhawk ve m de , pe lo meno s, quatro

panteão e s diferente s, re prese ntando as crenças do s vários

grupo s étnicos que po vo am o co ntinente de Oe rik pelas

e ras. Como resultado, existe uma grande quantidade de
sobrepõem-se e em seus portáteis: Pelor é o deus Flando
sol e Pholtus é o deus Oeridiano do sol, por exemplo.
D
RAGON LANCE
Os deuses do mundo de Krynn fazem parte de três
famílias: sete deuses do bem, liderados por Paladine e
Mishakal, sete deuses da neutralidade, liderados por
Gilean e sete deuses do mal, liderados por Takhisis e
Sargonnas. Essas divindades têm sido chamadas por
muitos nomes diferentes e possuem diferentes níveis de
estima por diferentes povos e culturas através da história
do mundo, mas eles são os únicos deuses no mundo
seus
lugares são fixos nas estrelas como constelações.
E
BERON
O mundo de Eberron possui muitas religiões diferentes,
mas a mais importante gira em torno do panteão
chamado de Soberano Anfitrião e seus muitos vestígios
maliciosos, os Seis Soberanos. Os deuses do Soberano
Anfitrião são conhecidos por terem do minério sobre cada
aspecto da existência e por falarem com uma voz
unificada. Mas os Seis Soberanos são deuses primitivos,
sanguinários e cruéis que oferecem uma voz discordante.
As outras religiões de Eberron são muito diferentes
dos panteões e tradicionais de D&D. A Igreja monoteísta da
Chama Prateada é de toda a lutar contra o mal no
mundo, mas está infestada pela corrupção em suas
próprias fileiras. A filosofia do Sangue de Vólvos ensina que
a divindade existe dentro de cada ser mortal e venenoso
mortos-vivos, os quais conseguiram assegurar a
imortalidade. Vários cultos insanos são devotedos a
corruptores e horrores aprisionados nos Subterrâneos de
Eberron (chamado Khyber, o Dragão Abaixo). Os
seguidores do Caminho da Luz acreditam que o mundo
está caminhando para um futuro glorioso onde as
sombras que obscurecem esse mundo se vão

transformadas em luz. E duas nações relacionadas de
elfos revereNCiam seus e spíritos ancestrais: a Corte
Eterna, presente em formas de espíritos ou, até mesmo,
de mortos-vivos e os glorificados Espíritos do Passado, os
grandes heróis das guerras antigas.

D
DIVINDADES
N
ÃO

-
H
UMANAS
Certos deuses intimamente associados com raças não-
humanas são encontrados em muitos mundos diferentes,
apesar de nem sempre da mesma forma. As raças não-
humanas dos Reinos Esquecidos e Greyhawk

compartilham essas divindades.
Raças não-humanas, frequentemente, possuem seus
próprios panteões inteiros. Além de Moradin, por
exemplo, os deuses anões incluem a esposa de Moradin,
Beronar Verdade Prateada e uma quantidade de outros
deuses que imagina-se serem seus filhos e netos:

Abbat hor, Clangeddin Barba Prateada, Dugmaren Manto

Brilhante, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Machado
Brilhante, Marthammer Duin, Sharindlar, Thard Harr e
Verdagain. Clãs e reinos anões individuais podem

verificar algumas, todas ou nenhuma dessas divindades e,
algumas tem outros deuses desconhecidos (ou conhecidos
por outros nomes) para forasteiros.

295
D
DIVINDADES
OS

R
EINOS
E
SQUECIDOS
Divindade

Tendência

Domínios Sugéridos

Símbolo

Auril, d eu sa do inver no

NM

Naturez a, T empes tade

Flo c o de neve d e se is po nta s

Az uth, de us do s mago s

LN

Co nhec imento

Mão esque rda apo nta da para c i ma, envo lta po r
c hama s

Ba ne, deu s da tira nia

LM

Guerra

R aio s esverdea do s esmaga do s po r pun ho negro

Beshaba,
d eusa da má so rte

CM

E nganaç ão

Galhadas neg ras

Bhaal, deus do assass inato

NM

Mo rte

Caveira ro deada po r um a nel de go tas de sa ngu e

Chaunt ea, deu sa da agric ultura

NB

V ida

R o sa desabro c hada so br e uma c o ro a do urada de
grão s

Cyric , deus das men tiras

CM

E nganaç ão

Crânio sem ma nd íbu la num so l n egro o u púr pura

Denei r, deu s da e sc rita

NB

Co nhec imento

V ela ac esa so bre um o lho ab erto

E ldath, de usa da paz

NB

Naturez a, V ida

Cac ho eira c aindo den tro de um p o ç o

Go nd, deu s da i nvenç ão

N

Co nhec imento

R o da dentada
c o m quatro raia s

H elm, deus da pro teç ão

LN

L uz , V ida

O lho aberto so bre uma m ano p la esqu erda

Ilmater, deu s do flagelo

LB

V ida

Mão s c o m o s pulso s atado s c o m faixas verme lhas

Kelemvo r, deus do s mo rto s

LN

Mo rte

Braç o esquelé tic o segu rando um a balanç a

L athander, d eus do nasc imen to e da
reno vaç ão

NB

L uz , V ida

E strada levan do para o so l nasc e nte

L eira, deusa da ilu são

CN

E nganaç ão

T riângulo apo ntado para baixo c o nten do uma esp iral
de névo a

L liira, deusa da alegr ia

CB

V ida

T riângulo de t rês estr elas d e
sei s po ntas

L o viatar, deusa da do r

LM

Mo rte

Aç o ite de no ve po n tas fa rpa das

Malar, deus da c aç a

CM

Naturez a

Pa ta c o m garras

Mask, deu s do s lad r õ es

CN

E nganaç ão

Másc ara negra

Mielikki, deu sa das flo re stas

NB

Naturez a

Cabeç a de u nic ó rnio

Milil, de us da
po esia e da c anç ão

NB

L uz

H arpa de c inc o c o rdas feita d e fo lhas

Myrkil, de us da mo rte

NM

Mo rte

Caveira humana branc a

Mystra, deu sa da ma gia

NB

Co nhec imento

Círc ulo de s ete e strela s o u no ve e strelas c irc ulan do
uma névo a f luen te o u uma ú nic a estrela

O ghma, deus do c o nhec imento

B

Co nhec imento

Pergaminho va z io

Savras, deu s da ad ivin haç ão e do desti no

LN

Co nhec imento

Bo la de c ristal c o nten do vá rio s ti po s de o lho s

Selû ne, d eusa da lua

CB

Co nhec imento , V ida

Pa r de o lho s envo lto s po r s ete e s trelas

Shar,
de usa da esc uri dão e da p e rda

NM

Mo rte, E nganaç ão

Disc o negro envo lto po r uma bo r da

Silvan us, de us da natur ez a selvag em

N

Naturez a

Fo lha de c arvalho

Sun e, deu sa do amo r e da be lez a

CB

L uz , V ida

R o sto de uma bela mu lher r uiva

T alo na, deusa das do enç as e
do s veneno s

CM

Mo rte

T rê s lágrimas num triâ ngu lo

T alo s, deus das t empe stad es

CM

T empestad e

T rês relâmpago s sain do de um p o nto c entral

T empus, de us da gue rra

N

Guerra

E spada f lamejant e erg uida

T o rm, deus da c o ragem e do aut o sac ríficio

LB

Guerra

Mano pla
dir eita bra nc a

T ymo ra, deusa da bo a so rte

CB

E nganaç ão

Fac e numa m o eda

T yr, deus da ju stiç a

LB

Guerra

Ba lanç a desc ansa ndo so bre um martelo de g uerra

Umberle e, de usa do mar

CM

T empestad e

O nda bifurcada para a dir eita e e sque rda

W aukeen, d eus do c o mércio

N

Co nhec imento , E nganaç ão

Mo eda c o m o perfil de W auke en virado para a
esqu erda

296

D

IVINDA DES DE

G

REYHAWK

Div indade

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

Beo ry, deusa da na turez a

N

Naturez a

Disc o verde

Bo c co b, deus da ma g ia

N

Co nhec imento

O lho c o m um pentagrama

Celest ian, de us da s est elas e do s viajantes

N

Co nhec imento

Arco de set e estr elas dent ro de u m c írculo

E hlo nna, deu sa das flo re stas

NB

Naturez a, V ida

Chifre d e un ic ó rnio

E rythnul, d eus da inveja e da ma t anç a

CM

Guerra

Go ta de
san gue

Fharlan gh, d eus do s ho riz o ntes e da v iagen s

NB

Co nhec imento , E nganaç ão

Círc ulo c ruz ado pela li nha do ho ri z o nte

H eiro neo us, de us da c ava laria e d a bravura

LB

Guerra

R elâmpago

H exto r, deu s da gu erra e da disc ó rdia

LM

Guerra

Seis fl ec has apo nta das
pa ra baixo em f o rma de leq ue

Ko rd, deus do atletismo e do s es po rtes

CB

Guerra, T empe stad e

Quatro lanç as e quatro maç as sai ndo de um po nto
c entral

Inc abulo s, de us da pest e e da f o me

NM

Mo rte

O lho reptilia no c o m um diama nt e ho riz o ntal

Istus, de usa da
so rte e do desti no

N

Co nhec imento

T ear co m três fio s

luz , deus da do r e da o pre ssão

CM

Mo rte

Caveira humana so rrin do

Neru II, de us da mo rte

NM

Mo rte

Caveira c o m um f o ic e o u c eifado ra

O bad

-

H ai, deus da natu rez a

N

Naturez a

Fo lha e no z de c arvalho

O lidamma ra, deus da o rgia

CN

E nganaç ão

Másc ara so rride nte

Pelo r, deus do so l e da c ura

NB

L uz , V ida

So l

Pho ltus, de us da l uz e da le i

LB

L uz

So l prateado o u l ua c heia parcial mente ec l ipsa da po r
uma lua c resc e nte me no r

R alishaz , deu s da má so rte e da
i nsani dade

CN

E nganaç ão

T rêso sso s para jo gar o dest ino

R ao , deus da paz e raz ão

LB

Co nhec imento

Co raçã o branc o

St. Cuth bert h, de us da sen satez e do z elo

LN

Co nhec imento

Círc ulo no c entro de uma exp lo são de raio s este lares

T hariz dun, de us da esc ur idão
ete rna

CM

E nganaç ão

E spiral n egra o u z igu rate inv erti d o

T rithereo n, d eus da lib erda de e d a
retrib uiç ão

CB

Guerra

T riskelio n

Ulaa, deusa das c o linas e das mo ntanha s

LB

Guerra, Luz

Montanha com um círculo no seu coração

Vencida, deuses do segredo malignos

NM

Conhecimento

Mão com um olho na palma

Wee Jass, deusa da magia e da morte

LN

Conhecimento, Morte

Caveira vermelha na frente de uma bola de fogo

D

IVINDA DES DE

D

RA GONLANCE

Os Deuses do Bem

Tendência

Domínios Sugéridos

Símbolo

Paladine, deuses do

soberanos e dos guardiões

LB

Guerra

Triângulo prateado

Brancalã, deuses da música

NB

Luz

Harpa de barão

Habbakuk, deuses da vida animal e do mar

NB

Natureza, Tempesade

Pássaro azul

Kiri

-

Jolith, deuses da honra e da guerra

LB

Guerra

Chifres de b isão

Majere,

de us da me ditaç ão e da o rdem

LB

Co nhec imento

Aranha de c o bre

Mishakal, d eusa da c ura

LB

Co nhec imento , V ida

Símbo lo do infin ito az ul

So linari, d eus da ma gia bo a

LB

sem c lérigo s

Círc ulo o u esfera b ranc a

O s Deuse s da Ne utr alidade

Tendê ncia

Domín ios

S ug e r idos

Símbo lo

Gilean, d eu s do c o nhec imen to

N

Co nhec imento

L ivro aberto

Chislev, d eu sa da nat urez a

N

Naturez a

Pena

R ero rx, deu s da inv enç ão

N

Co nhec imento

Martelo de fo rja

Shina re, de usa da r iqu ez a e do c o mércio

N

Co nhec imento , E nganaç ão

Asa de
grifo

Sirrio n, d eus do fo go e da mudan ç a

N

Naturez a

Fo go multic o lo rido

Zivilyn, de us da sabe do ria

N

Co nhec imento

Grand e árvo re verde o u do urada

L unitari, de usa da ma g ia ne utra

N

sem c lérigo s

Círc ulo o u esfera v erm elha

O s Deuse s do M al

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

T akhisis, de usa da no ite e do ó dio

LM

Mo rte

Cresc ent e ne gra

Chemo sh, de us do s mo rto s
-
vivo s

LM

Mo rte

Caveira amarela

H idduk el, de us da s ment iras e da ganânc ia

CM

E nganaç ão

Balança de mercado requêbra da

Morgion, deus das doências

edoss segredos

NM

Morte

Capuz com dois olhos vermelhos

Sargantas, deus da vingança e do fogo

LM

Guerra

Couro vermelho esfolado

Zeboim, deus do mar e das tormentas

CM

Tempestade

Carapaça de tartaruga

Nuitari, deus da magia má

LM

semclérigos

Círculo

ou esfera negra

297

D

IVINDA DES DE

E

BERRON

O Sobrano Anfitrião

Tendência

Domínios Sugéridos

Símbolo

Arawal, deusa da fertilidade

NB

Natureza, Vida

Rama de trigo amarrada com uma fita verde

Aureon, deus da lei e do cômencimento

LN

Co nhec imento

T o mo
aberto

Ba lino r, deus das b estas e da c aç a

N

Naturez a, V ida

Pa r de galha das

Bo ldrei, deu sa da c o muni dade e do lar

LB

V ida

Fo go numa pe dra

-

c o raçã o

Do l Arrah, de usa da l uz so lar e da ho nra

LB

Guerra, L uz

So l nasc ent e

Do l Do rn, deus da f o rça braça l

CB

Guerra

E spada lo nga c ruz ada n um esc ud o

Ko l Ko rran, deus do c o mércio e d a riquez a

N

E nganaç ão

Mo eda de o uro de no ve lado s

O lladra, deu sa da bo a so rte

NB

E nganaç ão , V ida

Do minó

O natar, deus da inve nç ão

NB

Co nhec imento

Martelo e lín guas c ruz ado s

O s Se is

Sombr i os

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

O Devo rado r, deus da f ú ria da na turez a

NM

T empestad e

Amo nto ado de c inc o o sso s af iado s

A Fúr ia, deu sa da ira e da lo uc ura

NM

Guerra

Dragão alado c o m c abeç a e tro nco de mulhe r

O Carc ereiro , deus da ganhânc ia e

da mo rte

NM

Mo rte

Fragmen to de p edra d racô nic a no fo rmato de presa

O Fingi do , deus da v io lênc ia e da traição

NM

Guerra

Cinc o ferramentas sujas de sa ngu e

A So mbra, de us da ma g ia neg ra

CM

Co nhec imento

T o rre de o bsidia na

O V iaja nte, divinda de do c ao s e d a

mudanç a

CN

Co nhec imento , E nganaç ão

Quatro o sso s rú nic o s c ruz ado s

O utr as C r e nças de E ber r on

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

A Chama P rateada, divi nda de da pro teç ão e
do bem

LB

Guerra, L uz , V ida

Chama des enha da o u mo ldada d e prata

O Sangue
de V o l, filo so fia da imo rtalidad e e do s
mo rto s
-
vivo s

LN

Mo rte, V ida

Crânio de dra gão estil iz ado numa gema de lá grima
vermelha

Culto s do Dragão Abai xo , divin da des da lo uc ura

NM

E nganaç ão

V ário s

O Caminho da L uz , filo so fia da luz e do
auto
aperfeiç o amento

LN

L uz , V ida

Cristal br ilha nte

A Co rte E terna, anc es trais é lfico s

NB

Co nhec imento , V ida

V ário s

O s E spírito s do P assado , anc es tra is é lfico s

CB

Guerra

V ário s

D
IVINDA DES
N
ÃO
-

H
UMANAS
Divindade

Tendência

Domínios Sugéridos

Símbolo

Bahamut, deuses bom dos dragões

LB

Guerra, Vida

Cabeça de dragão em perfil

Blipdo o lpo o lp, deusa dos kuo

-
to a

NM

Morte

Cabeça de lagoστα ou pérola negra

Correlon Larethian, divindade élfica das artes e da magia

CB

Luz

Quarto crescente ou explosão estelar

Sashe-las das Profundezas, deus élfico do mar

CB

Natureza, Tempesdade

Golfinho

Eadro, divindade do povo do mar e do mar

N

Natureza, Tempesdade

Espiral desenhada

Garl Glit ergo Id, deus gnomo da trapaça e do ardil

LB

Enganação

Pepita de ouro

Grolantor, deuses

gigante da colina da guerra

CM

Guerra

Clava de madei ra

Gruum sh, de us o rc das to rme nta s e da g uerra

CM

Guerra, T empe stad e

O lho sempre a berto

H ruggek, d eus bu gbear da v io lên c ia

CM

Guerra

Maça estrela

Kurtlmak, de us ko bo ld da gue rra e da mine raçã o

LM

Guerra

Crânio de g no mo

L ao gz ed, deus tro glo dita da f o me

CM

Mo rte

Ima gem do deu s lagarto /sapo

L o lth, deusa dro w das ara nhas

CM

E nganaç ão

Aranha

Maglub iyet, de us go b lino id e da g uerra

LM

Guerra

Machado sangre nto

Mo radin, de us anão da c riaç ão

LB

Co nhec imento

Martelo e bi go rna

R llifane R allath il, de us élf ic o da f lo resta da nat urez a

CB

Natureza

Carvalho

Sehaine Mo'oniw, deus élfica da lua

CB

Conhecimento

Lua crescente

Sekolah, deusa huagindaça

LM

Natureza, Tempesade

Tubarão

Semuanya,
divindade polilagarto da sobrevivência

N

Vida

Ovo

Skerri, deus centauro e sátiro da natureza

N

Natureza

Carvalho brotando de uma noz

Sko raeus Ossos de Pedra, deus dos gigantes de pedra e da arte

N

Conhecimento

Estalactite

Surtur, deus dos
gigantes do fogo e da invenção

LM

Conhecimento, Guerra

Espada flamejante

Thrym, deus dos gigantes do gelo e da força

CM

Guerra

Machado branco de duas lâminas

T iama t, deusa má do s dra gões

LM

E nganaç ão

Cabeç a de dra gão c o m c inc o marc as de
garras

Y o ndalla, deusa halfli ng da f er tili dade e da pro teç ão

LB

V ida

E sc udo

298

P

ANTEÕES DA

M

ITOLOGIA

Os panteão e s Ce

It

a, Egípcio, Grego e Nó rdico s ão

interpretaçõe s fantásticas de re ligiões histó ricas dos
antigos te mpo s do nosso mundo . Elas inclue m de use s que,

na maioria, são apro priados para se usar e m um jo go de

D&D, s e parando-o s do s e u co nte xto histó rico no mundo

real e unidos em panteão e s que s e rve m as necessidade s do
jo go .

O P

ANTEÃO

C

E

LT

A

Dizem que algo s e lvage m se e sconde no co ração de cada
alma, um canto que s e arre pia com o s o m do s gansos

grasnando à noite , do ve nto s ussurando atravé s do s
pinhe iros, do ve rme lho inespe rado do visco em um
carvalho

e é nesse canto que os de uses Ce

It

as re sidem.

Eles s urge m de có rrego s e riachos, a força de les aume nta

com a fo rça do carvalho , a be leza das florestas e pântano
aberto. Quando o primeiro s ilvícola ousou u co locar um
no me na face vista no tronco de uma árvo re, ou na vo z
balbuciente do riacho esse s de use s obrigaram-se a existir.

Os de use s Ce

It

as são, muitas ve ze s, se rvidos tanto po r
druidas quanto po r clé rigo s, já que eles s ão intimame nte
ligado s as fo rças da natureza que os druidas ve ne ram.

O P

ANTEÃO

G

R EGO

Os deuses do Olimpo se fazem conhecidos com os uave

bater das ondas nos litos e o estrondo do trovão entre

os picos enevoados. As espessas florestas ressecadas

infestadas de javalis e as colinas cobertas por oliveiras

guardam vestígios da sua passagem. Cada aspecto da

natureza ecoa com a presença deles e eles adquiriram um
lugar para si mesmos dentro do coração dos humanos,
também.

O P

ANTEÃO

E

GÍPCIO

Esses deuses são a jovem dinastia de uma antiga família
divina, herdeiros da regência dos deuses e da manutenção

da ordem fundamental da

verdade, justiça, lei e ordem que colocou deuses, faraós

mortais e o homem e mulher comuns em seus lugares

lógicos e justos no universo.

O panteão egípcio é incomum por ter três deuses com o
do miníio da Morte em diferentes tendências. Anúbis é o
deus leal e neutro do além-vida, julgando as almas dos

mortos. Set é o deus caótico e mau do assassinato, no

299

entanto, mais conhecido por matar seu irmão, Osíris. E

Neftys é a deusa caótica e boa da manhã. Portanto,

apesar da maioria dos clérigos com o do miníio da Morte

(encontrado no

Guia do Mestre

) se rempeço nas

próprias para vilões, os clérigos que se reverem Anúbis ou

Neftys não precisam ser.

O P

ANTEÃO

N

ÓRDICO

Onde a terra despenca das colinas nevadas para os

fiorde se gelados abaixo, onde os escaleres atracam na

praia, onde as geleiras avançam e recuam a cada outono e
primavera

essa é a terra dos Vikings, o lar do panteão

Nórdico. É um clima brutal, que clama por uma vida

brutal. Os guerreiros dessa terra tiveram que se adaptar

as condições inóspitas para sobreviver, mas eles não
foram do brado pelas necessidades do ambiente. Dada a
necessidade de assaltar atrás de comida e riqueza, é
impressionante que esses mortais tenham chegado onde

che garam. Seus po de res re flete m as necessidade s que os

gue rreiros te m de uma lide rança fo rte e de açõe s

de cis ivas . Então, eles vee m suas divindade s em cada curva de um rio, as ouve m no estrondo do trovão e no resso ar das ge leiras , e sente m o che iro de les na fumaça de

uma maloca em chammas.

O panteão Nó rdico inclui duas famílias principais, os Ae sir (divin dade s da gue rra e de stino) e os Vanir (de use s

da fertilidade e prospe ridade). Uma ve z inimigas , essas duas famílias ago ra estão bastante unidas co ntra s e us inimigo s em co mum, os gigantes (incluindo os de use s

Surtur e Thrym). Como os de use s de Greyhawk, deuse s

de famílias diferente s, as ve ze s s o bre põ e m suas esfe ras de

influência: F rey (do s Vanir) e Odur (do s Ae sir) s ão ambo s

as so ciado s co m o s o l, por e xe mplo.

D
IVINDA DES
C
ELTA S
Div indade

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

O Daghdha, d eus do c lima e das c o lheitas

CB

E nganaç ão , Naturez a

Caldeirão bo rb ulha nte o u e sc udo

Araw n, deu s da v ida e da mo rte

NM

Mo rte, V ida

E strela ne gra n um f un do c inz a

Belenu s, de us do so l, da l uz e do c alo r

NB

L uz

Disc o so lar e mo nó lito s

Brigantia, de usa do s rio s e da pec uária

NB

V ida

Pa ssarela

Dianc ec ht, de us da m edic i na e da c ura

LB

V ida

R amo s de c arvalho e visc o
c ruz ado s

Dunati s, deu s das mo nta nhas e d o s pic o s

N

Naturez a

So l vermelho e nc o berto pelo pic o da mo ntanha

Go ibhn iu, de us da f erraria e da c ura

NB

Co nhec imento , V ida

Marreta gi gante so bre e spada

L ugh, deu s das ar tes, da v ia gem e do c o mércio

CN

Co nhec imento , V ida

Pa r de mão lo ngas

Mananna n mac L ir, deus do s o c e ano s e das
c riaturas mari nhas

LN

Naturez a, T empes tade

O nda de ág ua branc a no grama d o

Math Matho nw y, deu s da ma gia

NM

Co nhec imento

Caja do

Mo rriga n, de usa da batalha

CM

Guerra

Duas lanç as
c ruz adas

Nuada, de us da gu erra e do s gue rreiros

N

Guerra

Mão prateada n um f un do preto

O ghma, deus da f ala e da e sc rita

NB

Co nhec imento

Pergaminho d esfral dado

Silvan us, de us da natur ez a e das f lo restas

N

Naturez a

Carvalho no verão

D

IVINDA DES

G

REGA S

Div indade

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

Zeus, d eus do s c éus, s enho r do s deus es

N

T empestad e

Punho c heio de r elâmpa go s

Afro dite, de usa do amo r e da b el ez a

CB

L uz

Co nc ha do mar

Apo lo , deus da luz , músic a e da c ura

CB

Co nhec imento , L uz , V ida

L ira

Ares, d eus da gu erra e do c o nflit o

CM

Guerra

L anç a

Artêmis, deu sa da c aç a e do nasc i mento

NB

Naturez a, V ida

Arco e flec ha num disc o lunar

Atena, d eusa da sabe do ria e da c i viliz aç ão

LB

Co nhec imento , Gu erra

Co ruja

Demeter, d eusa da agric u ltura

BN

V ida

Cabeç a de é gua

Dio nísio , deu s da ale gria e do vin ho

CN

V ida

T hyrsus (c aja do c o m po nta c ô nica de pi nho)

H ades, de us do su bmu ndo

LM

Mo rte

Carneiro ne gro

H ec ate, deusa da ma gia e da l ua

CM

Co nhec imento , E nganaç ão

O c aso lunar

H efesto , deus da f o rja e da
c o nst ruç ão

NB

Co nhec imento

Martelo e bi go rna

H era, deusa do c asamento e da i ntriga

CN

E nganaç ão

L eque d e pe nas d e pavã o

H ércules, d eus da f o rça e da av en tura

CB

Guerra, T empe stad e

Cabeç a de leão

H ermes, de us da v iag em e do c o mércio

CB

E nganaç ão

Caduc eu s

(c aja do alado e serpe nt es)

H estia, deu sa do lar e da f amília

NB

V ida

L areira

Nike, de usa da v i tó ria

LN

Guerra

Mulhe r alada

Pã , deus da na turez a

CN

Naturez a

Syrin x (flauta d e pã)

Po seido n, deu s do mar e do s te rr emo to s

CN

T empestad e

T ridente

T yc he,
deusa da bo a so rte

N

E nganaç ão

Pentagrama verme lho

D
IVINDA DES
E
GÍPCIAS
Div indade

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

Re
-
H o rakhty, deus do so l, se nho r do s deu ses

LB

L uz , V ida

Disc o so lar envo lto po r uma ser p ente

Anú bis, d eus do julgame nto e da mo rte

LN

Mo rte

Chac al negro

Ape p, deu s do mal, fo go e das se rpent es

NM

E nganaç ão

Serp ent e flamejante

Ba st, deusa do s gato s e da v i ngan ç a

CB

Guerra

Gato

Bes, deu s da so rte e da mú sic a

CN

E nganaç ão

Ima gem do deu s defo rmado

H atho r, deusa do amo r, da músic a e da
matern idade

NB

L uz , V ida

Cabeç a de va c a c o m c hifre e disc o lunar

Imho tep, deu s do s o fício s e da m edic ina

NB

Co nhec imento

Pirâmide d e de graus

Isis, de usa da f er tili dade e da ma gia

NB

Co nhec imento , V ida

Ankh e estr ela

Nep hthys, d eu sa da mo rte e da
t r istez a

CN

Mo rte

Chifres em
vo lta de um d isc o lun ar

O síris, de us da natur ez a e do sub mundo

LB

Naturez a, V ida

Ganc ho e mang ual

Ptah, deus do s o fício s, do c o nhec imento e do s s egre do s

LN

Co nhec imento

T o uro

Set, de us da s trevas e das t empe stades des értic as

CM

E nganaç ão , Mo rte,
T empestad e

Co bra enro lada

So bek, de us da ág ua e do s c ro c o dilo s

LM

Naturez a, T empes tade

Cabeç a de c ro c o dilo c o m c hifres e plumas

T ho th, deus do c o nhec imento e d a sabedo ria

N

Co nhec imento

Íbis

D
IVINDA DES
N
ÓRDICA S
Div indade

Tendê ncia

Domín ios S ug e r idos

Símbo lo

O din, deu s do c o nhec ime nto e d a guerra

NB

Co nhec imento , Gu erra

O lho az ul vigilant e

Aegir, d eu s do mar e das to rme nt as

NM

T empestad e

O ndas o c eânic as vigo ro sas

Ba lder, de us da belez a e da po esi a

NB

L uz , V ida

Cálic e de
p rata inc ru stado c o m gemas

Fo rseti, d eus da just iç a e da lei

N

L uz ,

Cabeç a de um ho mem barb udo

Frey, de us da f e rtili dade e do so l

NB

L uz , V ida

E spada gran de az ul
-
gelo

Freya, de usa da f er tili dade e do amo r

NB

V ida

Falcão

Frigga, deusa do nascimento e da

fertilidade

N

Luz, Vida

Gato

Heimdall, deus da vigilância e da lealdade

LB

Guerra, Luz

Trombeta

Hell, deusa do submundo

NM

Morte

Rostode mulher, apoiado de um lado

Hermód, deus da sorte

CN

Enganação

Pergaminho alado

Loki, deus dos ladrões e da
trapaça

CM

Enganação

Chamas

Njord, deus do mar e do vento

NB

Natureza, Tempestade

Moeda de ouro

Odur, deus da luz e do sol

CB

Luz

Discosolar

Sif, deusa da guerra

CB

Guerra

E spada erg uida

Sakadi, de us da terra e das mo nt anhas

N

Naturez a

Pic o de
mo ntanha

Surt ur, de us do s g igant es do fo go e da gu erra

LM

Guerra

E spada f lamejant e

T ho r, deus das tempe stad es e do tro vão

CB

Guerra, T empe stad e

Martelo

T hrym, deus do s gigan tes do gelo e do frio

CM

Guerra

Machado branc o de d uas lâmi nas

T yr, deus da
c o ragem e da estrat égia

LN

Co nhec imento , Gu erra

E spada

Uller, de us da c aç a e do inverno

CN

Naturez a

Arco lo ngo

301

A
PÊNDI CE
C:

O
S
P
LANOS DE

E
XISTÊNCIA
COSMOS É INCRIVELMENTE VASTO NO JOGO DE
D
UNGEONS
& D
RAGONS

, que está repleto por
uma infinidade de mundos assim como
miríades de dimensões alternativas da realidade,

chamadas de planos de existência. Eles
englobam cada mundo onde o Mestre executa suas

aventuras, tudo dentro do reino, relativamente mundano,
do Plano Material. Além desse plano existem do minúsculo de
matéria e energia elemental bruta, reinos de pesadelo

e etos puros, lares de corruptores e anjos e do minúsculo dos

deuses.

Muitas magias e itens mágicos podem obter e energia
desses planos, invocando as criaturas que habitam neles, se
comunicar com os habitantes e permitir que aventureiros
viagem para eles. À medida que se ultrapassar, atinge

potências maiores e níveis mais altos, você poderá

empreender uma busca para resgatar um amigo das
profundezas do Abismo ou se encontrar
levantando uma cadeia com os gigantes amigáveis de
Ysgard. Você poderá andar nas estradas feitas de fogo
só lido ou por sua coragem a prova nos campos de batalha

onde os caídos são ressuscitados a cada alvo recer.

O P
LANO
M
ATERIAL

O Plano Material é o nexo onde as forças filosóficas e

elementais que definem os outros planos, colide com a

existência misturada da vida mortal e matéria mundana.

Todos os mundos de D&D existem dentro do Plano

Material, fazendo dele o ponto de partida da maioria das

campanhas e aventuras. O resto do multiverso é definido
em relação ao Plano Material.

Os mundos do Plano Material são infinitamente
diversos, já que eles refletem a imaginação criativa dos
Mestres que estabelecem seus jogos nele, assim como os
jogadores os quais os heróis se aventuram nele. Eles

incluem planetas desérticos devastados por magia e
arquipélagos de ilhas em mundos aquáticos, mundos onde
a magia se mistura com tecnologia avançada e outros

presos numa Idade da Pedra interminável, mundos onde

os deuses caminham e lugares abandonados por eles.
Os mundos mais conhecidos no multiverso são os que

foram publicados como cenários de campanha oficiais

para o jogo de D&D ao longo dos anos

Greyhawk,

Blackmoor, Dragonlance,

os

Reinos Esquecidos, Mystara,

Birthright, Dark Sun e Eberron, dentre outros. Cada um

desse mundo se destaca-se um próprio elenco de heróis

aventureiros e de vilões e conspiradores, suas próprias

masmorras e seus próprios dragões. Porém, se sua

campanha se estabelecer em um desses mundos, a crítica

deles e a Mente

voce pode rá imagina-lo como uma das

milhares de versões e paralelas desse mundo, o que pode

divergir bastante da versão publicada.

E

COS DO

M

ATERIAL

O Plano Material é um local amplamente mágico, e sua

natureza mágica é refletida em dois planos que partilha

seu local central no multiverso. Faéria

e

Umbra são

dimensões paralelas ocupando o mesmo lugar

cosmológico, por isso eles também são chamados de

planos de eco ou planos reflexos do Plano Material. Os

mundos e paisagens desses planos, refletem o mundo

natural do plano Material, mas refletem suas

características de formas diferentes

mais maravilhosas e

mágicas

em

Faéria, distorcido e pálido na Umbra. Onde

houver um vulcão no Plano Material, uma montanha

co

berta por cristais do tamanho de arranha-céus que

brilha com torres de fogo internas e existirá

em

Faéria

e

uma aglomeração de rochas irregulares lembrando uma

caveira marcará o lugar na Umbra.

Faéria

, também chamada de Plano das Fadas, é uma

terra de luzes suaves e maravilhosas, um país de pesadas

pequenas com grandes desejos, um lugar de música e

morte. É um reino de eterno crepúsculo, com lanternas

balançando lentamente na brisa suave e enérgica

vagalumes zumbindo nos bosques e campos. O céu é
iluminado com as cores de sbotadas do sol poente, ou
talvez nascente. Mas, de fato, o sol nunca se põe ou se

ergue de verdade; ele se mantém parado, obscuro e baixo

no céu. Fora das áreas de assentamento govefnadas pela

Corte

Lu

mino sa, a terra é um emaranhado espinhoso de
dentes afiados e pântanos xaroposos
território ideal

para que o Sombrio cace suas presas. Criaturas feias e ricas,

como as que são enviadas para o mundo através de

conjurar seres da floresta

ou magias similares, habitam

Faéria.

Umbra

, também chamada de Plano das Sombras, é

uma dimensão sombria e iluminada, um mundo em

preto e branco onde a cor foi filtrada de tudo. É um local

de escuridão tóxica que odeia a luz, onde o céu é uma
abobada negra e o sol nem estrelas.

P

LA NOS

P

POSITIVO E

N

EGATIVO

Como um domo sobre o outro plano, o

Plano Positivo

é a fonte

da energia radiante e a força vital crua que permeia todos os

seres vivos, desde o insignificante até o sublime. Seu reflexo negro

é o

Plano Negativo

, a fonte da energia negativa que destrói os

vivos

e anima os mortos

-

vivos.

302

A

ALÉM DO

M

MATERIAL

Além do Plano Material, os vários planos de existência
são reinos de mitos e mistério. Eles não são apenas outros
mundos, mas qualidades diferentes de ser, formados e
governados por princípios espirituais e elementais

abstratos do mundo comum.

V

IAGEM
P
LANAR

Quando ave ntueiros viaja m para outros planos de

e xistê ncia, eles empee ndem uma jo rnada lendária

atravé s das fronte iras da existê ncia para de stinos
místicos onde ele s se esfo rçam para completar a busca
de les. Jornadas co mo essa é ingrediente para as lendas.

De sbravando os re inos do s mortos, buscando os se rvo s
celestiais de uma divin dade ou barganhando co m um
e free ti na sua cidade natal, s e rão assunto s para as

cançõe s e histó rias no s anos vindo uros.

Viajar para os planos além do Plano M ate rial po de se r
realizado de duas mane iras: co njurando-se uma magia o u

usando um po rtal planar.

Magias

. Uma quantidade de magias garante acesso
direto ou indireto a outros planos de existê ncia.

Viagem

planar

e

Po rtal

po de transpo rtar ave ntueiros

diretamente para qualquer o utro plano de existê ncia, com

diferente s graus de precis ão.

Fo rma etérea

pe rmite qu e os

ave ntueiros entrem no Plano Eté reo e viagem de lá para
o utros planos de existê ncia que ele to car

Umbral

,
Faéria

o u os Planos Ele mentais. E a magia

projeção astral

de ixa

o s ave ntueiros proje tare ma si mesmos para o Plano

Astra e viajarem para os Planos Exte riores.

P ortais

. Um po rtal é um te rmo ge né rico para uma
cone xão interplanar imóve l que co ne cta um local

e spe cífico em um plano a u m local espe cífico em outro.

Alguns po rtais s ão co mo po rtas, uma janela aberta ou

uma pas sage m ene vo ada e, simplesmente atrave ssa-
la

e fe tua a viagem inte rplanar. Outros s ão locais

círculo s

de monó lit o s, to rres crescente s, ve leiro s ou, até mesmo,

cidade s inteiras

que existe m em dive rso s planos ao

mesmo te mpo ou s alt am de um plano para o outro em um

turno . Alguns são vórtices, tipicamente juntando um

Plano Elemental com um local muito similar no Plano
Material, como o coque de um vulcão (levando para o
Plano do Fogo) ou as profundezas do oceano (para o Plano

da Água).

P

PLANOS DE

T

TRANSIÇÃO

O Plano Etéreo e o Plano Astral são chamados de Planos

de Transição. Eles são reinos incolores que, geralmente,

servem principalmente como formas de viajar de um

plano para outro. Magias como
forma etérea

e

projeção

astral

permitem que os personagens entre nesses planos e
atravessem-nos para alcançar os planos além.

O

Plano Etéreo

é uma dimensão nebulosa delimitada

por brumas que é, às vezes, descrita como um grande

oceano. Suas margens, chamadas de Fronteira Etérea,
sempre põem o Plano Material e os Planos Interiores,
portanto, cada local nesses planos tem um local
correspondente no Plano Etéreo. Certas criaturas podem

ver na Fronteira Etérea e as magias
ver o invisível

e

visão

da verdade

concede essa habilidade. Alguns efeitos

mágicos também se estendem do Plano Material para a

Fronteira Etérea, particularmente efeitos que usem
energia como as magias
prisão de energia

e

muralha de

energia

. As profundezas do plano, o Abismo Etéreo, são

um

região de turbilhão e nebulosas e nevoeiros coloridos.

O

Plano Astral

é um reino de pesadelo e sonho,

onde visitantes viajam como almas de sincorporadas para
alcançar os planos do divino e do demônio. É um imenso
mar argênteo, o mesmo acima e abaixo, vórtices de

manchas brancas e cinzas estriando-se entre os motes de
luz que se assemelham a estrelas distantes. Turbilhões e

e ráticos de cores piscam em pleno ar como moedas rodopiando. Ocasionalmente, pedaços de matéria sólida podem ser encontrados aqui, mas a maior parte do Plano Astral é um domínio aberto interminável.

PLANOS
INTERIORES

Os Planos Interiores cercam e envolvem o Plano Material

e seus usos, fornecendo a substância elemental bruta a qual todos os mundos são feitos. Os quatro Planos Elementais

Água, Ar, Fogo e Terra
formam um anel
em volta do Plano Material, suspenso dentro do agitado

Plano do Caos

Nas suas margens internas, onde eles estão mais próximos do Plano Material (num sentido geográfico

conceitual, se não até literal), os quatro Planos Elementais assemelham-se a um mundo no Plano

Material. Os quatro elementos se misturam, como eles fazem no Plano Material, formando terra, mar e céu. Mais distante do Plano Material, no entanto, os Planos Elementais são tanto alheios quanto hostis. Aqui, os elementos existem na sua forma mais pura
grandes
e expansões de terra sólida, chamas ardentes, água cristalina e ar puro. Essas regiões são pouco conhecidas, por isso, quando se fala do Plano do Fogo, por exemplo, o
o radio geralmente se refere apenas às regiões de fronteira. Nas extensões mais distantes dos Planos Interiores, os elementos puros se dissolvem e se mesclam em um tumulto interminável de confrontos de energias e

substâncias colidindo, o Caos Elemental.

PLANOS
EXTERIORES

Se os Planos Interiores são a matéria energética bruta que forma o multiverso, os Planos Exteriores são o direcionamento, planejamento e propósito para tal

construção. Consequentemente, muitos sábios referem-se aos Planos Exteriores como planos divinos, planos

espirituais ou planos de devoção, mas os Planos

Exteriores são mais conhecidos como o lar das divindades. Quando se discute qualquer coisa que tenha a ver com divindade, a linguagem usada deve ser extremamente

metamórfica. Os s e us lares reais não são literalmente

Planos Exteriores são reinos de pensamento e espírito .

Assim com

o

os Planos Elementais, alguém pode imaginar a parte receptiva dos Planos Exteriores como uma

especie de rede frontal, e enquanto as redes

espirituais externas jazem além de experiências sensoriais ordinárias .

Até mesmo nessas redes receptivas, as aparências podem enganar. Inicialmente , muitos dos Planos

Exteriores parecem hospitaleiros e familiares aos nativos do Plano Material. Mas a paisagem pode mudar aos

caprichos das poderosas forças que vivem nos Planos Exteriores. Os desejos das forças poderosas que habitam nesses planos podem fazê-los completamente ,

efetivamente apagando e reconstruindo a própria existência para melhor se adequar às suas necessidades. A distância é, virtualmente , um conceito insignificante nos Planos Exteriores. As redes receptivas dos planos,

muitas vezes, parecem muito pequenas , mas elas também podem se esticar para se parecerem com o infinito. Seria possível realizar um passeio com guia aos Nove Infernos, da primeira camada até a última, num único dia se os poderes dos Infernos assim desejarem. Ou poderia levar

303

semanas para que os viajantes terminassem uma exaustiva caminhada através de uma única camada. Os Planos Exteriores mais conhecidos são um grupo de dezesseis planos que correspondem às oito tendências (excluindo a neutralidade) e os matizes de distinção e entre elas.

Os planos com algum elemento bom na sua natureza são chamados de Planos Superiores. Criaturas celestiais,

como os anjos e pegases habitam os Planos Superiores

. Os planos com algum elemento mau são os Planos Inferiores

. Corruptores como os demônios, diabos e yugoths habitam os Planos Inferiores. A tendência de um plano é sua essência e, um personagem cuja tendência

não corresponde a do plano, experimentará uma profunda sensação de desconforto nele. Quando uma criatura boa visitar Elísio, por exemplo, ela se sentirá em sintonia com

o plano, mas uma criatura maligna se sentirá fora de sintonia e mais do que apenas desconfortável.

P

LA NOS

E
XTERIORES
Plano E xte r ior

Tendê ncia

O s Sete P araíso s E sc alo nado s de Celest ia

LB

O s P araíso s Gêmeo s d e B ito pia

NB, L B

O s Campo s Abe nç o ado s do E lísio

NB

A Flo res ta das T erras Selva gen s

NB, CB

As Clare iras O límp ic as de Arbó re a

CB

O s Do mínio s H ero ic o s de Y sgard

CN, CB

O Cao s
E ternamente M utável do L imbo

CN

As P ro fund ez as E c o antes de P an demô nio

CN, CM

As Cama das Infi nita s do Abi smo

CM

As P ro fund ez as T ártaras de Cárc e ri

NM, CM

O s Deserto s Ci nz ento s de H ade s

NM

A E terni dade Géli da de Gee na

NM, L M

O s No ve Inferno s d e B aato r

LM

O s Campo s de B atalha I nfi nito s d e Aqu ero nte

L N, L M

O Nirvana T ec no ló gic o de Mec ân us

LN

O s R e i n o s P a c í f i c o s d e A r c á d i a

L N, L B

O
UTROS
P
LANOS

Existindo , de alguma forma, entre ou além dos planos de
existência conhecidos, há uma variedade de outros reinos.

S
IGIL E AS

T
ER RAS

E
XTERIORES

As Terras Exteriores são o plano entre os Planos
Exteriores, um plano de neutralidade , mas não a
neutralidade do nada. Ao invés disso , ele incorpora um
pouco de tudo , mantendo o todo em um equilíbrio

paradoxal
simultaneamente , concordando e se opondo .
É
uma região ampla de terreno diversificado , com
pradarias abertas, altas montanhas e sinuosos rios rasos,

lembrando bastante um mundo comum do Plano
Material.
As Terras Exteriores são circulares, como uma grande
roda
de fato , aquelas que encaram os Planos Exteriores
do um ponto da roda das Terras Exteriores, tem essa
comprovação, chamando-as de microcosmo dos planos.

Esse argumento pode ser circular, no entanto, graças a
ele é possível que o arranjo das Terras Exteriores tenha
inspirado a ideia da Grande Roda, em primeiro lugar.
Na margem externa do círculo, uniformemente
espaçadas , existem as
cidades-portal
: desseis
assentamentos, cada um construído em volta de um

portal que leva para um dos Planos Exteriores. Cada
cidade partilha de muitas das características do plano

para onde se uportal leva.
No centro das Terras Exteriores, como o eixo da roda
planar, o Pináculo ergue-se a alturas impenetráveis até os
céus. Acima de seu fino pico, flutua a cidade em forma de
anel de Sigil, a Cidade das Portas. Essa movimentada

metrópole planar contém incontáveis portais para outros

planos e mundos.
Sigil é uma cidade comercial. Bens, mercadorias e
informação vem para ela de todos os planos. Existe um
comércio rico em informação e sobre os planos, em
particular sobre as palavras de comando ou itens

ne cessários para ope ração de po rtais particulares. Es sas

chave s de po rta l são bastante procuradas , e muito s

viajante s de ntro da cida de estão à pro cura de um po rta l

e spe cífico ou uma chave de po rta l que os dê acesso a e le s para que continue m seus caminho s.

S

EM IPLANOS

Semiplanos s ão pe queno s espaço s extradimensionais co m suas próprias re gras exclusivas . Eles s ão pe daço s de realidade que não pare cem se encaixar em lugar nenhum.

Os s e miplanos s urge m po r uma variedade de motivo s.

Alguns s ão criado s atravé s de magia, como

semiplano

, o u

ge rado s pe lo de se jo de uma divin dade ou outra fo rça

po de rosa. Eles po de m existir naturalmente , co mo uma

do bra na realidade existe nte que fo i expe lida do re sto do

multive rso, ou co mo um unive rso bebê ficando mais fo rte.

Um de te rminado s e miplano po de s e r ace ssado atravé s de

um único po nto onde ele to ca outro plano. Te o ricamente ,

a magia

viagem planar

tam bém po de levar viaja nte s para

um semiplano, mas a frequê ncia apropriada ne cessária

para encontrar a s intonia é extremame nte difícil de

alcançar. A ma gia

po rta l

é mais co nfiável, assumindo que

oco njurado r conhe ce o s e miplano.

O R

EINO

D

ISTANTE

O Re ino Distante está alé m do multive rso co nhe cido . De

fato , ele de ve se r um multive rso inteiramente se parado

com suas próprias leis físicas e mágicas. Onde e ne rgias

dispe rsas do Re ino Distante vazam para outro plano, vida

e matéria são de fo rmadas e re to rcidas em fo rmas

alie níge nas que de safiam ge o metria e bio logia comuns.

As entidade s que re sidem no Re ino Distante s ão muito

alie níge nas para que uma mente normal assimile s e m

so frer dano. Criaturas titânicas nadam no na da,

preo cupado s co m a loucura. Co isas inde scritíve is

sussurram ve rdade s te rríve is para aque les que ouse m

o uvi-los. Para os mortais, o conhe cimento do Re ino

Distante é um triunfo da me nte s o bre as rusticas

fronteiras da matéria, espaço e, eventualmente, singularidade .
Não existem portais conhecidos para o Reino Distante,
pelo menos nenhum que ainda esteja funcional. Antigos
elfos certamente se envolveram nas fronteiras dos devos comuns
vas to portal para o Reino Distante dentro de uma

montanha chamada de Pico da Tormentosa de Fogo , mas a
civilização deles implodiu em um terror sangüinário e a
localização do portal
até mesmo se o mundo de origem

foi a muito esquecido . Outros portais ainda podem existir,

marcados por forças alienígenas vazando para o Plano
Material para corromper seus arredores.

304

305

A
PÊNDICE
D:

E
STATÍSTICAS DE
C
RIATURAS
AGIAS E CARACTERÍSTICAS DE CLASSE
permite que os personagens se
transformem em animais , invoquem

criaturas para se revirem como familiares e

criam monstros-vivos. As estatísticas para

essas criaturas estão agrupadas nesse
apêndice para sua conveniência, se estiver em dúvida, a
versão do bloco de estatísticas de uma criatura do
Manual
dos Monstros
se é imperativa. Para informações de como
ler um bloco de estatísticas, veja o
Manual dos Monstros

.
A
GUIA
G
IGANTE
Be sta grande, neutro

e
bo
m

Classe de Armadura

13

Pontos de Vida

26 (4d10 + 4)

De slocamento

3 m,
vo o

24 m

FO R

16 (+3)

DE S

17 (+3)

CON

13 (+1)

INT

8 (
■t
1)

SAB

14 (+2)

C AR

10 (+0)

Pe r ícias

Perc epç ão +4

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 14

Idiomas

Á guia g igante, c o mpree nde c o mum ma s não fa la

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

Vis ã o Ag u ça d a

. A águia tem v antagem em tes tes de Sa bedo ria
(Perc epç ão) relac io nado s à v isão .

A
ÇÕES

Ata q u es M ú ltip lo s

. A águia realiz a do is ataque s:

um c o m
sua
bic ada

e um c o m suas garras.

Bica d a

.

Ata qu e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +5 para ating ir, alc anc e

1,5 m, um alvo .

Acer to

: 6 (1d6 + 3) de dano pe rfurant e.

G a rra s

.

Ata qu e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +5 para ati ngir, alc anc e

1,5 m, um alvo .

Acer to

: 10 (2d6 + 3) de dano c o rtante.

A

RANHA

G

IGAN TE

Be sta g ra nd e,

imp ar cia l

C lasse de

Ar madur a

14 (armadur a natural)

Pontos de Vi da

26 (4d10 + 4)

De slocame nto

9 m,

e sc alada

9 m

FO R

14 (+2)

DE S

16 (+3)

CON

12 (+1)

INT

2 (

■t

4)

SAB

11 (+0)

C AR

4 (

■t

3)

Pe r ícias

Fur tivida de +7

Se ntidos

perce pç ão às cegas

3 m, visão no esc uro 18 m,

Perc epç ão passiva 10

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

E s ca lad a Ara cn ídea

. A aranha po de esc alar sup erfíc ie s difícei s,

inc lui ndo teto s d e c abeç a para baixo , sem prec i sar realiz ar um teste de ha bili dade.

Se n tid o n a Teia

. Qua

ndo em c o ntato c o m uma teia, a a ranha sabe

a lo c aliz aç ão exata de q ualq uer o utra c riatura em c o ntato c o m a mesma teia.

An d a r n a Teia

. A aranha igno ra restriç õ es d e mo vimento c ausada s po r estar n uma teia.

A

ÇÕES

M o rd id a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +5

para atin gir,

alcance 1, 5 m, um

a c riatura

.

Acer to

: 7 (1d8 + 3) d e dano

perfura nte e o alvo deve r ealiz ar um test e de r esis tência de

Co nstituiç ão CD 11, so frendo 9 (2 d8) de da no de ven eno se fa l har
na resi stência o u me tade des se d ano se o btiver s uc es so . Se

o

dano de ve neno re duz ir o alvo a 0 po nto s de vida, o alvo estará
estável, po rém, e nvene nado , po r 1 ho ra e paralisa do enq uanto
estiver enve nena do des sa f o rma.

Teia (Rec a rrega 5

■t

6)

.

Ata q u e

à Distâ n cia

com Ar ma

: +5 para

atingir, alc anc e 9 m/ 18 m, um

a

c riatura

.

Acer t o

: O alvo fica rá

impedi do pela teia. Co m uma a ç ão , o alvo impedido po de r ealiz ar

um test e de Fo rça CD 12, ro mpendo a teia c o m suc esso . A teia

também po de ser ataca da e dest ruída (CA 10; 5 pv;

vulnera bili dade a f o go ; imu ne a d ano de c o nc ussão

, veneno e

psíq uic o) .

C

AVAL O DE

G

UERRA

Be sta g ra nd e,

imp ar cia l

C lasse de Ar madur a

11

Pontos de Vi da

19 (3d10 + 3)

De slocame nto

18 m

FO R

18 (+4)

DE S

12 (+1)

CON

13 (+1)

INT

2 (■t 4)

SAB

12 (+1)

C AR

7 (■t 2)

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 11

Idiomas

■t

Níve l de

De saf io

1/2 (100 XP)

Atro p ela r.

Se o c ava lo se mo ver, pelo meno s, 6 metro s em l inha reta em dir eç ão de um alvo lo go antes d e atin gi

-

lo c o m seu ataq u e

de c asc o s, o alvo deve ser bem s uc edido n um tes te d e res istê nc ia de Fo rça CD 14 para não c air no c hã o . Se o alvo c air no c hã o , o c ava lo

po

derá realiz ar uma a ç ão bô nus pa ra realiz ar o utro ataqu e de c asc o s c o ntra ele.

A ÇÕES

Ca s co s

.

Ata qu e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +

4

para ati ngir, alc anc e

1,5 m, um alvo .

Acer to

: 11 (2d6 + 4) de dano de c o nc us são .

V

A RIA ÇÃ O:

A

RMA DURA PARA

C
AVAL O DE
G
UERRA

Um
cava lo de guerra de armadura terá uma Classe de Armadura
baseada no tipo de armadura vestida (veja o capítulo 5 para mais
informações sobre armaduras) . A Classe de Armadura de ele inclui o
modificador de Desprezo do cava lo , quando aplicável.

CA

Armadura

CA

Armadura

12

Armadura de couro

16

Cota de malha

1
3

Gibão de placas

17

Cota de talas

14

Cota de anéis

18

Placas

15

Brunea

306
C
AVAL O DE
M
ONTARIA
Be sta grande,
imparcial

Classe de Armadura

10

Pontos de Vi da

13 (2d10 + 2)

De slocame nto

18 m

FO R

16 (+3)

DE S

10 (+0)

CON

12 (+1)

INT

2 (
 ■t
 4)

SAB

11 (+0)

C AR

7 (
 ■t
 2)

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 10

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/4 (50 XP)

A
ÇÕES

Ca s co s

.

Ata qu e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +

2

para ati ngir, alc anc e
1,5 m, um alvo .

Acer to
: 8 (2d4 + 3) de dano de
c o nc us são .

C
OBRA
C
ONSTRIT ORA
Be sta g ra nd e,
imp ar cia l

C lasse de Ar madur a

12

Pontos de Vi da

13 (2d10 + 2)

De slocame nto

9 m,
nataç ão

9 m

FO R

15 (+2)

DE S

14 (+2)

CON

12 (+1)

INT

1 (
■t
5)

SAB

10 (+0)

C AR

3 (
■t
4)

Se ntidos

perce pç ão às cegas

3 m, P ercepç ão passiva 10

Idiomas

■t

Nível de Desafio

1/4 (50 XP)

A
ÇÕES

Mordida

.
Ataque Corpo

-
a
-
Corpo com Arma
: +4

para atingir,
alcance 1,5 m, uma criatura

.
Acerto
: 5 (1d6 + 2) de dano
perfurante.

Construção

.
Ataque Corpo

-
a
-
Corpo com Arma
: +4 para
atingir,
alcance 1,5 m, uma
criatura

.
Acerto
: 6 (1d8 + 2) de dano de
concussão e o alvo está agarrado . Até o agarrão terminar, a
criatura estará impedida e a cobra não poderá constrin gir o outro
alvo .

C
ORUJA
Besta miúdo
o

,
impacial

Classe de Armadura

11

Pontos de Vida

1 (1d4
■t

1)

Deslocamento

1,5 m,
voou

18 m

FO R

3 (
 ■t
 4)

DE S

13 (+1)

CON

8 (
 ■t
 1)

INT

2 (
 ■t
 4)

SAB

14 (+2)

C AR

7 (
 ■t
 2)

Pe r ícias

Fur tívada de +3, Perc e pç ão +4

Se ntidos

vi são no esc uro 36 m, P ercepç ão passiva 14

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

0 (10 XP)

So b revo o .

A co ruja não pro vo c aataques de o po rtu nida de q uando vo a para fo ra do alca nc e de um inimigo .

Vis ã o Ag u ça d a

. A co ruja tem v antagem em te stes de Sa bedo ria
(Perc epç ão) relac io nado s à v isão .

A
ÇÕES

G a rra s

.
Ata qu e Cor p o

-
a
-
Cor p o com Ar ma
: +3 para ati ngir, alc anc e
1,5 m, um alvo .
Acer to
: 1 de dan o c o rtante.

C
ORVO
Be sta miú d
o
,
imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

12

Pontos de Vi da

1 (1d4
■t

1)

De slocame nto

3 m,
vo o

15 m

FO R

2 (
■t
4)

DE S

14 (+2)

CON

8 (
■t
1)

INT

2 (
■t
4)

SAB

12 (+1)

C AR

6 (
■t

2)

Pe r ícias

Perc epç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

0 (10 XP)

M ímica .

O c o rvo é capaz de imitar so ns sim ples que ele o uve,
c o mo pesso as c o c hichando , um bebê c ho ran do o u um animal
range ndo . Uma c riatura q ue o uvi r o s so ns po de per
c e ber q ue são
imitaç õ es se fo r bem s uc edi da n u m teste d e Sa bedo ria (Int uiç ão)
CD 10.

A
ÇÕES

Bica d a

.

Ata que Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +4 para ati ngir, alc anc e

1,5 m, um alvo .

Acer to

: 1 de dan o c o rtante.

C
ROCODILO

Be sta g ra nd e,

imp ar cia l

C lasse de

Ar madur a

12 (armadur a natural)

Pontos de Vi da

19 (3d10 + 3)

De slocame nto

6 m,
nataç ão

9 m

FO R

15 (+2)

DE S

10 (+0)

CON

13 (+3)

INT

2 (

■t

4)

SAB

10 (+0)

C AR

5 (

■t

3)

Pe r ícias

Fur tívada de +2

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 10

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/2 (100 XP)

Pren d er a Resp ira çã o

.O c roc o dilo c o nsegue pr en der s ua
respi raçã o po r 15 minuto s.

A

ÇÕES

M o rd id a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +4 para atin gir,
alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 7 (1d10 + 2) de da no perfura nte e
o alvo está agarrado . Até o agarr ão
terminar, a c riatura es tará
impedi da e o c roc o dilo não po derá mo rder o utro alvo .

307
D
IABRETE
Cor r u p tor

miú d o (d iab o, meta mor fo) , lea l e ma u

C lasse de Ar madur a

13

Pontos de Vi da

10 (3d4 + 3)

De slocame nto

6 m,
vo o

12 m (6 m em fo rma de rato ; 6 m,
voo

18
m em f o rma de c o rvo ; 6 m,
esc alada

6 m em fo rma de aranha)

FO R

6
(
■t
2
)

DE S

17
(
+3
)

CON

13
(
+1
)

INT

11
(
+0
)

SAB

12 (+1)

C AR

14
(
+2
)

Pe r ícias

E nganaç ão +4, Furt ividad e +5, Intuiç ão +3, Pers uasão +4

Re sistê ncias a Da no
frio ; co nc uss ão , co rtante e pe rfurant e de
ataques

não
-
mágic
o
s que não sej am de prata

Imunidade s a Da no
fo go , veneno

Se ntidos

vi são no esc uro 18 m P ercepç ão passiva 11

Idiomas

Infe rnal, Co mum

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

M eta mo rf o
. O diabrete po d e usa r sua
aç ão para se
metamo rfo sear nas fo rmas de b e sta de um ra to , c o rvo o u aranha,
o u em sua f o rma de dia bo . Suas estatís tic as são as mesmas em
to das as fo rmas, no entanto , seu ataque é difer ente em alg umas
delas. Qual quer equ ipame nto c arregado não será tra nsfo rm
ado .
Se fo r mo rto , o diabrete vo lta a sua f o rma de diabo .

Res is tência à M ag ia
. O diabrete tem v antagem em t este s d e
resist ênc ia c o ntra ma gias e o utro s efeito s mágic o s.

Vis ã o d e Dia bo
. E sc uridão mágic a não impede a v i são no esc uro
do diabret e.

A
ÇÕES

Ferrã o (M o rd ida e m Fo rma d e Bes ta)

.
Ata qu e Cor p o
-
a
-
Cor p o com

Ar ma

: +5 para atin gir, alc anc e 1, 5 m, uma c riatura.

Acer to

: 5 (1d4

+ 3) de dano p erfura nte e o alvo deve real iz ar um tes te d e

resist ênc ia d e Co nstit uiç ão CD 11,

so frendo 10 (3d6) de da no de

veneno se fa l har na r esi stênc ia o u metade des se da no se o btive r
suc esso .

In vis ib ilid a d e

. O diabrete fica invi sível até ele atac ar o u sua

c o nc entraç ão ac abar. Qualqu er co isa que o dia brete invis ível

estiver ca rr egan do o u vestin d

o fica invisível c o ntanto q ue

permaneç a em co ntato c o m ele.

E

SQUELETO

Mor to

-

v ivo méd io, lea l e ma u

C lasse de Ar madur a

13 (pedaço s de armadu ra)

Pontos de Vi da

13 (2d8 + 4)

De slocame nto

9 m

FO R

10

(

+0

)

DE S

14 (+2)

CON

15

(

+2

)

INT

6

(

■t

2

)

SAB

8

(
■t
1
)

C AR

5
(
■t
3
)

Vulne r abi lid ade a Dano
c o nc us s ão

Imunidade s a Da no
ve neno

Imunidade s a C on diç õe s

enve ne nado

Se ntidos

vi são no esc uro 18 m, P ercepç ão passiva 9

Idiomas

c o mpree nde o s i dio mas que c o nhec ia em v ida, mas não
po de fa lar

Níve l de Desaf io

1/4 (50 XP)

A
ÇÕES

Arco Cu rto

.

Ata q u e
à Distâ n cia

com Ar ma
: +4 para ating ir,
dis tânc ia
24 m/96 m, um alvo .
Acer to
: 5 (1d6 + 2) de dano perf urante.

E s pa d a Cu rta

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma
: +4 para ati ngir,
alcance 1, 5 m, um alvo .
Acer to
: 5 (1d6 + 2) de da no
perfura nte.

F
ALCÃO
Be sta miú d
o
,
imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

13

Pontos de Vi da

1 (1d4
■t

1)

De slocame nto

3 m,
vo o

18 m

FO R

5 (
■t
3)

DE S

16 (+3)

CON

8 (
■t
1)

INT

2 (
■t
4)

SAB

14 (+2)

C AR

6 (
■t
2)

Pe r ícias

Perc epç ão +4

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 14

Idiomas

■t

Nível de Desafio

0 (10 XP)

Visão Aguçada

.O fação tem vantagem em testes de Sabedoria
(Percepção) relacionados à visão .

A
ÇÕES

Garras

.

Ataque Corpo

-

a

-

Corpo com Arma

: +5 para atingir, alcançar e

1,5 m, um alvo .

Acerto

: 1 de dano contínuo.

308

G

ATO

Besta

miúdo

o

,

impaircial

Classe de Armadura

12

Pontos de Vida

2 (1d4)

Deslocamento

12 m,

escalada

9 m

FOR

3

(

■t

4

)

DES

15 (+2)

CON

10
(
+0
)

INT

3
(
■t
4
)

SAB

12
(
+1
)

C AR

7
(
■t
2
)

Pe r ícias

Fur tívada de +4, Perc e pç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de
De saf io

0 (10 XP)

Fa ro Ag u ça do
. O gato tem v antagem em tes tes de Sa bedo ria
(Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

A
ÇÕES

G a rra s

.
Ata qu e Cor p o

-
a

-
Cor p o com Ar ma
: +0 para ati ngir, alc anc e
1,5 m, um alvo .

Acer to
: 1 de dan o c o rtante.

J
AVALI
Be sta méd i
o
,
imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

11 (armadur a natural)

Pontos de Vi da

11 (2d8 + 2)

De slocame nto

12 m

FO R

13
(
+1
)

DE S

11 (+0)

CON

12
(
+1
)

INT

2
(
■t
4
)

SAB

9
(
■t
1
)

C AR

5
(
■t
3
)

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 9
Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/4 (50 XP)

In ves tid a

. Se o

jav ali se mo ver, pelo meno s, 6 metro s em li nha
reta em dir eç ão de uma c riatura l o go antes de ati ngi

-

la c o m se u

ataque d e pr esa, o alvo so fre 3 (1d6) de da no c o rtante extra e
deve s er bem suc ed ido num t est e de re sist ênc ia d e Fo rça CD 11
para não c air no c hã
o.

Imp la cá vel (Rec a rrega a pó s o java li term in a r u m d es ca ns o cu rto
o u lo ng o).

Se o jav ali so frer dano que o red uz iria a 0 po nto s de
vida, a não ser qu e o dano seja 7 o u mais o u de um ac erto c rític o ,
ele c airá a 1 po nto de vi da, no lu gar.

A
ÇÕES

Pres a s

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +3 para ating ir, alc anc e
1,5 m, um alvo .

Acer to

: 4 (1d6 + 1) de dano c o rtante.

L
EÃO

Be sta g ra nd e,
imp ar cia l

C lasse de Ar madur a

12

Pontos de Vi da

26 (4d10 + 4)

De slocame nto

15 m

FO R

17 (+3)

DE S

15 (+2)

CON

13 (+1)

INT

3
(
■t
3)

SAB

12 (+1)

C AR

8 (
■t
1)

Pe r ícias

Fur tiva de +6, Perc e pç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

Bo te.

Se o leão se mo ver, pelo meno s, 6 metro s em li nha re ta em direç ão de um alvo lo go antes de atingi

-

lo c o m seu ataq ue d e

garra, o alvo deve ser b em suc e di do num tes te d e resi stê nc ia de Fo rça CD 13 para não c air no c hão . Se o alvo c air no c hão, o leão po derá real iz ar uma a ç ão bô nus para realiz ar um ata que de mo rdida c o ntra ele.

Fa ro Ag u ça d

o

. O leão tem v antagem em tes tes de Sa bedo ria (Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

Sa lto e m Co rrid a .

Co mo parte do seu mo vimento e depo is de uma c o rrida inic ial d e 3 metro s, o leão po de realiz ar um salto em distânc ia de até 7, 5 metro s.

Tática de Maltha

.

O leão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do leão estiver a 1,5 metro das criaturas e não estiver incapacitado.

A
ÇÕES

Mordida

.

Ataque Corpo

-

a

-

Corpo com Arma

: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo.

Acertar

o

: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Garras

.

Ataque Corpo

-

a

-

Corpo com Arma

: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo.

Acertar

: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

L
OBO
Besta médio

o

,

impaircial

Classe de Armadura

13 (armadura natural)

Pontos de Vida

11 (2d8 + 2)

Deslocamento

12 m

309
FOR

12 (+1)

DES

15 (+2)

CON

12 (+1)

INT

3 (
 ■t
 4)

SAB

12 (+1)

C AR

6 (
 ■t
 2)

Pe r ícias

Fur tivida de +4, Perc e pç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/4 (50 XP)

Au d içã o e Fa ro Agu çad os
. O lo bo tem v antagem em t este s de
Sabe do ria (Perc epç ão) relac io nado s à a udiç ão e ao o lfato .

Tá tica s d eM a tilh a
.O lo bo tem vantagem na s jo gadas d e ataqu e
c o ntra uma c riatura se, p elo men o s, um do s aliado s do lo bo
estiver a 1, 5 metro da c riat uras e não es
tiver i nc apac itado .

A
ÇÕES

M o rd id a

.
Ataq u e Cor p o

-
a

-
Corp o com Ar ma

: +4 para atin gir,
alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 7 (2d4 + 2) de da no perfura nte. Se
o alvo fo r uma c riatura, ele d eve ser bem suc e dido num t est e de
resist ênc ia d e Fo rça para não c air no
c hão .

L

OBO

A

TROZ

Be sta g ra nd e,
imp ar cia l

C lasse de Ar madur a

14 (armadur a natural)

Pontos de Vi da

37 (5d10 + 10)

De slocame nto

15 m

FO R

17 (+3)

DE S

15 (+2)

CON

15 (+2)

INT

3 (

■t

4)

SAB

12 (+1)

C AR

7 (

■t

2)

Pe r ícias

Fur tivida de +4, Perc e pç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

Au d içã o e Fa ro Agu çad os

. O lo bo tem v antagem em t este s de

Sabe do rã (Perc epç ão) relac io nado s à a udiç ão e ao o lfato .

Tá tica s d eM a tilh a

.O lo bo tem vantagem na s jo gadas d e ataqu e

c o ntra uma

c riatura se, p elo men o s, um do s aliado s do lo bo

estiver a 1, 5 metro da c riat uras e não estiver i nc apac itado .

A

ÇÕES

M o rd id a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Corp o com Ar ma

: +5 para atin gir,

alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 10 (2d6 + 3) de da no perfura nte.

Se o alvo fo r uma

c riatura, ela de ve ser b em suc e dida num te ste

de res istê nc ia de Fo rça CD 13 o u será de rru bada no c hão .

M

ASTIM

Be sta méd i

o

,

imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

12

Pontos de Vi da

5 (1d8 + 1)

De slocame nto

12 m

FO R

13 (+1)

DE S

14 (+2)

CON

12 (+1)

INT

3 (

■t

4)

SAB

12 (+1)

C AR

7 (

■t

2)

Pe r ícias

Perc epç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/8 (25 XP)

Au d içã o e Olf a to Ag u ça do s

. O mastim tem v antag em em te stes

de Sab edo ria (Perc epç ão) relac io nado s à a udiç ão e ao o lfato .

A

ÇÕES

M o rd id a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +3 para atin gir,

alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 4 (1d6 + 1) de da no perfura nte. Se

o alvo fo r uma c riatura, ela deve ser bem suc e dida n um te ste d e

resist ênc ia d e Fo rça CD 11 para n ão c air no c hão .

M

ORCEGO

Be sta miú d

o

,

imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

12

Pontos de Vi da

1 (1d4

■t

1)

De slocame nto

1,5 m,
vo o

9 m

FO R

2 (
■t
4)

DE S

15 (+2)

CON

8 (
■t
1)

INT

2 (
■t
4)

SAB

12 (+1)

C AR

4 (
■t
3)

Se ntidos

perce pç ão às cegas

18 m, P ercepç ão passiva 11
Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

0 (10 XP)

E co
Lo ca liza çã o
.E nquanto não p uder o uvir, o mo rcego perd erá o
percepç ão às cegas
.

Au d içã o Ag uça da
. O mo rcego tem v antagem em te stes de
Sabe do ria (Perc epç ão) relac io nado s à a udiç ão .

A

ÇÕES

M o r d i d a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Corp o com Ar ma

: +0 para atin gir,

alcance 1, 5

m, um

a c riatura

.

Acer to

: 1 de dano perf urant e.

M

ULA

Be sta méd i

o

,

imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

1

0

Pontos de Vi da

11 (2d8 + 2)

De slocame nto

12 m

FO R

14 (+2)

DE S

10 (+

0

)

CON

13 (+1)

INT

2 (

■t

4)

SAB

10 (+0)

C AR

5 (

■t
3)

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 10

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/8 (25 XP)

Bes ta de Ca rga

. A mula é co nside rada c o mo um animal Grande
c o m o s pro pó sito s de dete rminar sua c apac idade e de c arga.

E s tá vel

. Sempre qu e a m ula po d e ria c air no c hã o , ela po derá
permanec e r de pé s e fo r bem suc edida num te ste
de re sist ênc ia
de Des trez a CD 10.

A
ÇÕES

Ca s co s

.
Ata qu e Cor p o

-
a
-

Cor p o com Ar ma
: +2 para ati ngir, alc anc e
1,5 m, um alvo .
Acer to
: 4 (1d4 + 2) de dano de c o nc us são .

310

P
ANTERA
Be sta méd i
o
,
imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

12

Pontos de Vi da

13 (3d8)

De slocame nto

15 m,
e sc alada

12 m

FO R

14 (+2)

DE S

15 (+2)

CON

10 (+0)

INT

3 (

■t

4)

SAB

14 (+2)

C AR

7 (

■t

2)

Pe r ícias

Fur tivida de +6, Perc e pç ão +4

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 14

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/4 (50 XP)

Bo te.

Se a pantera se mo ver, pel o meno s, 6 metro s em

linha reta

em direç ão de um alvo lo go antes de ati ngi

-

lo c o m seu ataq ue d e

garra, o alvo deve ser b em suc e di do num tes te d e resi stê nc ia de

Fo rça CD 12 para não c air no c hão . Se o alvo c air no c hão, a

pantera po derá rea liz ar uma a ç ão bô nus para rea liz ar um

ataq ue

de mo rdida c o ntra e le.

Fa ro Ag u ça do

. A pantera tem v a ntagem em t este s de Sabe do ria

(Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

A

ÇÕES

M o rd id a

.
Ataque Corpo
-
a
-
Corpo com Arma
: +4 para atingir,
alcance 1,5 m, um alvo.
Acerto
: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Garras
.
Ataque Corpo
-
a
-
Corpo com Arma
: +4 para atingir, alcance
1,5 m, um alvo.
Acerto
: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

P
SEUDO DRAGÃO
Dragão miúdo, neutro bom

Classe de Armadura

13 (armadura natural)

Pontos de Vida

7 (2d4 + 2)

Deslocamento

4,5 m,
voo

18 m

FOR

6 (
■t
2)

DES

15 (+2)

CON

13 (+1)

INT

10 (+0)

SAB

12 (+1)

C AR

10 (+0)

Pe r ícias

Fur tivida de +4, Perc e pç ão +3

Se ntidos

perce pç ão às cegas

3 m, visão no esc uro 18 m,
Perc epç ão passiva 13

Idiomas

c o mpreen de Co mum e Drac ô nic o , mas não fa la

Níve l de
De saf io

1/4 (50 XP)

Res is tên cia à M ag ia
. O pseudo dr agão tem v antagem em te ste s de
resist ênc ia c o ntra ma gias e o utro s efeito s mágic o s.

Se n tid os Ag u ça d os
. O pseudo dra gão tem v antagem em te ste s de
Sabe do ria (Perc epç ão) relac io nado s à a udiç ão , ao o lfato e a v
isão .

Telep a tia L imita d a
. O pseudo dragão po de c o munic ar ide ias,
emo ç õ es e imagens simpl es, tel e patic amente, c o m qual quer
c riatura a até 30 metro s dele q
ue po ssa c o mpreen der um idio ma.

A
ÇÕES

Ferrã o

.
Ata q u e Cor p o

-
a
-

Cor p o com Ar ma
: +5 para ati ngir, alc anc e
1,5 m, um alvo .

Acer to
: 4 (1d4 + 2) de dano pe rfurant e e o alvo
deve s er bem suc ed ido num t est e de re sist ênc ia d e Co nstit uiç ão
CD 11 o u fica rá envene nado po r 1 ho ra. Se o resu ltado do test e d e
resist ênc ia f o r 6 o u infer io r, o alv
o c airá inc o nsc iente pela d uraçã o
o u até so frer dano o u o utra c riat ura usar sua aç ão para ac o rda
-
lo .

M o rd id a

.
Ataq u e Cor p o

-

a

-

Corpo com Arma

: +4 para atingir,
alcance 1, 5 m, um alvo .

Acerto

: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Q

UASIT

Corruptor

miúdo

(demônio, metamorfo) , caótico e mau

Classe de Armadura

13

Pontos de Vida

7 (3d4)

Deslocamento

12 m (3m,
voo

12 m em forma de morcego ; 12 m,
escalada

12 m em forma de centopeia; 12 m,
natação

12 m em
forma de sapo)

FOR

5 (

■t

3)

DES

17 (+3)

CON

10 (+0)

INT

7 (

■t

2)

SAB

10 (+0)

CHAR

10 (+0)

Pe r ícias

Fur tivida de +5

Re sistê ncias a Da no
frio , fo go , elétric o ; co nc ussão , c o rtante e
perfura nte d e
ataq ues

não

-

mágic

o

s

Imunidade s a Da no
ve neno

Se ntidos

vi são no esc uro 36 m P ercepç ão passiva 10

Idiomas

A bis sal, Co mum

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

M eta mo rf o

. O quasit po de u sar s ua aç ão para se metamo rfo sear
nas fo rmas de b esta de um mo rcego , c ento peia o u sapo , o u em
sua f o rma de demô n io . Suas e sta tístic as são as me smas em to das
as fo rmas, no entanto , seu ata qu e é dife ren
t e em alg umas d elas.

Qualq uer equ ipame nto c arregad o não será transfo rmado . Se fo r
mo rto , o quasit vo lta a sua f o rma de demô nio .

Res is tência à M ag ia

. O quasit tem v antagem em te stes de
resist ênc ia c o ntra ma gias e o utro s efeito s mágic o s.

A

ÇÕES

As s u s ta r (1/ d ia).

Uma c riatura, à esc o lha do quas it, a até 6 metro s
dele, d eve se r bem suc ed ida n um teste de re sist ênc ia d e
Sabe do ria CD 10 o u fica rá amedr o ntada po r 1 minuto . O alvo po de
repet ir o teste de re sist ênc ia no f inal de c ada um do s s eus t urno s,
c o m desvantagem s e o quasi t est iver em sua lín ha de vi são ,
terminan do o efeito premat uram ente s e o btiver suc es so .

G a rra s (M o rd ida e m Fo rma d e Bes ta)

.

Ata qu e Cor p o

-

a

-

Cor p o com

Ar ma

: +5 para atin gir, alc anc e 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 5 (1d4 + 3)

de dano p erfur

a nte. S e o alvo po r uma c riatura, ela d eve s er bem

suc edi da n um test e de r esi stênc i a de Co nstit uiç ão CD 10 o u

so frerá 5 (2d4) de da no de ven en o e fica rá envene nado po r 1

minuto . A c riatu ra po de r epet ir o teste de re sist ênc ia no final de

c ada um do s se us tu

rno s, termi n ando o efeito prematu rament e s e

o btiver suc e sso .

In vis ib ilid a d e

. O quasit fica invisí vel até el e atac ar, usar As su star

o u sua c o nc entraç ão ac abar. Qua lquer co isa que o q uasit i nvisív el

estiver ca rr egan do o u vestin do fica invisível c o ntanto q ue

permaneç a em co ntato c o m ele.

R

ATO

Be sta miú d

o

,

imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

10

Pontos de Vi da

1 (1d4

■t

1)

De slocame nto

6 m

FO R

2 (

■t

4)

DE S

11 (+0)

CON

9 (

■t

1)

INT

2 (

■t

4)

SAB

10 (+0)

C AR

4 (
■t
3)

311
Se ntidos

vi são no esc uro 9 m, P ercepç ão passiva 10

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

0 (10 XP)

Fa ro Ag u ça do
. O rato tem v antagem em test es d e Sab edo ria
(Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

A
ÇÕES

M o rd id a

.
Ataq u e Cor p o

-
a
-

Cor p o com Ar ma
: +0 para atin gir,
alcance 1, 5 m, um alvo .
Acer to
: 1 de dano p erfura nte.

S
APO
Be sta miú d
o
,
imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

11

Pontos de Vi da

1 (1d4
■t

1)

De slocame nto

6 m,

nataç ão

6 m

FO R

1 (
 ■t
 5)

DE S

13 (+1)

CON

8 (
 ■t
 1)

INT

1 (
 ■t
 5)

SAB

8 (
 ■t
 1)

C AR

3 (
 ■t
 4)

Pe r ícias

Fur tívada de +3, Perc e pç ão +1

Se ntidos

vi são no esc uro 18 m, P ercepç ão passiva 11

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

0 (0 XP)

An f íb io

. O sapo po de respi rar ar e água.

Sa lto Pa ra do

. Como parte do seu mo vimento e sem c o meç ar uma c o rrida, o sapo po de saltar à di st ânc ia 3 m etro s e saltar em altura 1,5 me tro .

S

ERPENT E
V
EN ENOSA
Be sta miú d
o
,
imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

13)

Pontos de Vi da

2 (1d4)

De slocame nto

9 m,
nataç ão

9 m

FO R

2 (
■t
4)

DE S

16 (+3)

CON

11 (+0)

INT

1 (
■t
5)

SAB

10 (+0)

C AR

3 (
■t
4)

Se ntidos

perce pç ão às cegas

3 m, P ercepç ão passiva 10

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/8 (25 XP)

A
ÇÕES

M o r d i d a

.
Ataq u e Cor p o

-
a
-

Corp o com Ar ma

: +5 para atin gir,
alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 1 de dano p erfura nte e o alvo
deve real iz ar um tes te d e res istê nc ia de Co nst ituiç ão CD 10,
so frendo 5 (2d4) de dano de
ve n eno se fa lhar na res istê nc ia o u
metade d ess e dano s e o btiver s u c esso .

S
PRITE
Fa d a miú d
o
, neu tr
o

e b o
m

C lasse de Ar madur a

15 (armadur a de c o uro)

Pontos de Vi da

2 (1d4)

De slocame nto

3 m,
vo o

12 m

FO R

3 (
■t
4)

DE S

18 (+4)

CON

10 (+0)

INT

14 (+2)

SAB

13
(+1)

C AR

11 (+0)

Pe r ícias

Fur tivida de +8 (o test e é feito c o m desvantagem s e o
sprit e estiv er vo ando) , P ercepç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

Co mum, É lfico , Silvestre

Níve l de Desaf io

1/4 (50 XP)

A
ÇÕES

Arco Cu rto

.

Ata q u e
à Distâ n cia

com Ar ma
: +6 para ating ir,
distânc ia
12 m/48 m, um alvo .

Ac er to

: 1 de da no perfura nte. Se o
alvo fo r uma c riatura, ela deve s e r bem suc e di da num t este de
resist ênc ia d e Co nstit uiç ão CD 10 o u fica rá envene nada po r 1
minuto . Se o re sulta do do teste d e resi stênc ia f o
r 5 o u inf erio r, o
alvo c airá inc o nsc iente pela d ura ç ão o u até so frer dano o u o utra
c riatura usar sua aç ão para ac o rda

-

lo .

E s pa d a L on ga

.

Ata q ue Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +2 para ati ngir,
alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 1 de dano c o rtante.

In vis ib ilid a d e

. O
sprit
e

fica invisível até ele atacar, com o njuar uma
magia o u sua com o ntração acabará. Qualq uer coisa q ue o
sprite

invisível está iver a regra ndo o u ve stindo fica invisível com o ntan to que
permaneca em co ntato com ele.

Visão do Co ração
. O sprite to ca uma criatura

e de sobre o estado
emocional atual dela. Se o alvo falhar num teste de resistência de
Carisma CD 10, o sprite também saberá a tendência da criatura.

C
elestiais,
corruptores e
mortos

-
vivos falham automaticamente
nesses testes de resistência.

T
IGRE
Be sta grande,
imp arcial

Classe de Armadura

12

Pontos de Vida

37 (5d10 + 10)

Deslocamento

12 m

FOR

17
(
+3
)

DES

15 (+2)

CON

14
(
+2
)

INT

3
(

■t
3
)

SAB

12
(
+1
)

C AR

8
(
■t
1
)

Pe r ícias

Fur tivida de +6, Perc e pç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de
De saf io

1 (200 XP)

Bo te.

Se o tigre se mo ver, p elo meno s, 6 metro s em li nha re ta em
direç ão de um alvo lo go antes de atingi

-

lo c o m seu ataq ue d e

garra, o alvo deve ser b em suc e di do num tes te d e resi stê nc ia de

Fo rça CD 13 para não c air no c hão . Se o alvo

c air no c hão, o tigre

po derá real iz ar uma a ç ão bô nus para realiz ar um ata que de
mo rdida c o ntra ele.

Fa ro

Ag u ça do

. O tigre tem v antagem em tes tes de Sa bedo ria

(Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

A
ÇÕES

M o rd id a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Corp o com Ar ma

: +5 para atin gir,

alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 8 (1d10 + 3) de da no perfura nte.

G a rra s

.

Ata qu e Cor p o

-

a

-

Cor p o com Ar ma

: +5 para ati ngir, alc anc e

1,5 m, um alvo .

Acer to

: 7 (1d8 + 3) de dano c o rtante.

312

T

UBARÃO DOS

A

RRECIFE S

Be sta méd i

o

,

imp a r cia l

C lasse de Ar madur a

12 (armadur a natural)

Pontos de Vi da

22 (4d8 + 4)

De slocame nto

0 m,

nataç ão

12 m

FO R

14 (+2)

DE S

13 (+1)

CON

13 (+1)

INT

1 (

■t

5)

SAB

10 (+0)

C AR

4 (
 ■t
 3)

Pe r ícias

Perc epç ão +2

Se ntidos

perce pç ão às cegas

9 m, P ercepç ão passiva 12

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1/2 (100 XP)

Fa ro

Ag u ça do

. O tubarão tem v antagem em t este s de Sabe do ria
(Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

Res p ira r n a Ág ua .

O tubarão po de resp irar ap enas em baixo

■^■[■■■P■μ■■■X

Tá tica s d eM a tilh a

.O tubarão tem v antagem nas jo gada s de
ataque c o ntra uma c riat ura se, p elo meno s, um do s aliado s do
tubarão estiv er a 1, 5 metro da c ri aturas e não estiver
inc apac itado .

A

ÇÕES

M o rd id a

.

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Corp o com Ar ma

: +4 para atin gir,
alcance 1, 5 m, um alvo .

Acer to

: 6 (1d8 + 2) de da no
perfura nte.

U

RSO

M

ARROM

Be sta g ra nd e,
imp ar cia l

C lasse de Ar madur a

11 (armadur a natural)

Pontos de Vi da

34 (4d10 + 12)

De slocame nto

12 m,
e sc alada

9 m

FO R

19 (+4)

DE S

10 (+0)

CON

16 (+3)

INT

2 (
■t
4)

SAB

13 (+1)

C AR

7 (
■t
2)

Pe r ícias

Perc epç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva 13

Idiomas

■t

Níve l de Desaf io

1 (200 XP)

Fa ro Ag u ça do
. O urso tem v antagem em tes tes de Sa bedo ria
(Perc epç ão) relac io nado s ao o lfato .

A

ÇÕES

Ata q u es M ú ltip lo s
.O urso realiz a do is ataqu es
:

um c o m sua
mo rdida e um c o m suas garras.

M o rd id a

.
Ataq u e Cor p o
-
a
-
Cor p o com Ar ma
: +5 para atin gir,
alcance 1, 5 m, um alvo .
Acer to
: 8 (1d8 + 4) de da no perfura nte.

G a rra s

.
Ata qu e Cor p o
-
a
-
Cor p o com Ar ma
: +5 para ati ngir, alc anc e
1,5 m, um alvo .
Acer to
: 11
(2d6 + 4) de dano c o rtante.

U
RSO

N
EGRO
Be sta

méd ia
,
impa r cia l

C lasse de Ar madur a

1
1

(armadur a natural)

Pontos de Vi da

19

(
3d8 + 6
)

De slocame nto

12

m
,
e sc alada

9 m

FO R

15
(
+2
)

DE S

10
(
+0
)

CON

14
(
+2
)

INT

2
(
■t
4
)

SAB

12
(
+1
)

C AR

7
(
■t
2
)

Pe r ícias

Perc epç ão +3

Se ntidos

Pe rcepç ão passiva
13

Idiomas

■t

Nível de Desafio

1/2

(
100

XP)

Faço Aguçado

.

O urso tem vantagem em testes de Sabedoria
(Percepção) relacionados
ao

o lfato

.

A
ÇÕES

Ataque Múltiplos

.

O urso realiza dois ataques
:

um com sua
mordida e um com suas garras.

Mordida

.

Ataque Corpo

-

a

-

Corpo com Arma

: +

3

p
ara atingir,
alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto

:

5 (1d6 + 2)

deda no

perfurante.

Garras

.

Ataque Corpo

-

a

-

Corpo com Arma

: +3 para atingir, alcance

1,5 m, um alvo.

Acer to
: 7 (2
d4 + 2) de dano c o rtante.

Z
UMBI
Mor to
-
v ivo méd io, n eu tro e ma u

C lasse de Ar madur a

8

Pontos de Vi da

22

(
3
d
8

+
9
)

De slocame nto

6

m

FO R

13
(
+1
)

DE S

6
(
■t
2
)

CON

16
(
+3
)

INT

3
(
■t
4
)

SAB

6
(
■t
2
)

C AR

5
(
■t
3
)

Teste s de Re sistê ncia
Sab +0

Imunidade s a Da no
ve neno

Imunidade s a C on diç õe s

enve ne nado

Se ntidos

vi são no esc uro 18 m, P ercepç ão passiva 8

Idiomas

c o mpreen de o s i dio mas que c o nhec ia em v ida, mas não
po de fa lar

Níve l de Desaf io

1/4

(
50

XP)

Fo rtitu d e d e Mo rto

-

Vivo

. Se dan o reduz iria o z umbi a 0 po nto s de
vida, ele po d e realiz ar um t est e d e resi stênc ia de Co nst ituç ão c o m
CD igual a 5 + o da no so frido , a não ser que o da no seja radia nte
o u de um ac erto c rític o . Se o btiv er suc e sso , ele c airá a 1 po nto de
vida, no lugar.

A
ÇÕES

Pa n cad a

-

Ataq u e Cor p o

-

a

-

Corp o
com Ar ma

: +3 para atirar,
alcance 1, 5 m, um alvo .
Acer to
:
4 (1d6 + 1) de dano de concussão .

3
13

A
PÊNDICE
E:

L
EITURA
I
INSPIRADORA
INSPIRAÇÃO PARA TODO O TRABALHO DE FANTASIA
que eu fiz decorre diretamente do amor que meu
pai me deu quando eu era um rapaz, pois ele

passou muitas horas me contando histórias que

ele fez enquanto estamos juntos, contos de

velhos heróis de mantos que podiam conceder
desejos, de anéis mágicos e espadas encantadas ou de
feiticeiros perversos e espadachins intrépidos...
... Todos nós tendemos a buscar grande ajuda na
fantasia quando somos muito jovens, de contos de fadas
como os escritos pelos Irmãos Grimm e Andrew Lang.

Esses, muitas vezes, levam a leitura de
livros de mitologia,
folheando através de bestiários e consultando compilações
dos mitos de diversas terras e povos. Após tal
embasamento, eu construí meu interesse em fantasia,

sendo um ávido leitor de todas as ficções científicas e

literaturas fantásticas desde 1950. Os autores a seguir
foram minhas inspirações particulares.

E. Gary

Gy

ga

x

,

Guia do Mestre (1979)

Uma grande parte da literatura de fantasia havia sido
publicada antes do coautor de D

UNGEONS

& D

RA

GONS

e escrever essas palavras, importantes avanços nas obras

estabelecidas nos mundos compartilhados de D&D. A

lista a seguir inclui a lista original de Gary e algumas
obras adicionais que foram inspiradoras para os
desenvolvimentos nos anos seguintes então.
Ahmed, Saladin.

Throne of the Crescent Moon.
Alexander, Lloyd.
The Book of Three
e o res to
da
sé rie
Chronicles of Prydain.
Anderson, Paul.
The Broken Sword, The High Crusade,
e
Three Hearts and Three Lions.
Anthony, Piers.
Split Infinity
e o res to da sé rie Apprentice
Adept.
Augusta, Lady Gregory.
Gods and Fighting Men.
Bar, Elizabeth.
Range of Ghosts
e o res to da trilogy Eternal
Sky.
Bellairs, John.
The Face in the Frost.
Brackett, Leigh.
The Best of Leigh Brackett, The Long
Tomorrow
, e

The Sword of Rhannon.
Brooks, Terry.
The Sword of Shannara
e o res to do s
romances of Shannara.
Brown, Fredric.
Hall of Mirrors
e
What Mad Universe.
Bulfinch, Thomas.

Burroughs, Edgar Rice.

e o res to da série
Pellucidar,
Pirates of Venus
e o res to da série Venus, e
A
Princess of Mars
e o res to da série

Mars.

Carter, Lin.

End.
Cook, Glen.
The Black Company
e o res to da série Black
Company.
de Camp, L. Sprague.
The Fallible Fiend
e
Lest Darkness

Fall.

de Ca m p, L. Spra gue & Fle tche r Pratt.
The Co m pleat
Enchan ter
e o re s to da sé ri e Ha ro l d She a , e
Carnelian
Cub e.
De rl e th, Augus t e H.P. Lo ve cra ft.
Watcher s o ut o f Time.
Dun s a ny, Lo rd.
The Boo k o fWo nd er, The Essential Lo rd
Dun sany Co llectio n, The Go ds o f Pegana, The K ing o f

e
The
Swo rd o f Welleran and Other Tales.
Fa rm e r, Phil i p Jo se .
Mak erof Un iverses
e o re s to da sé ri e
Wo rl do f Tie rs .
Fo x, Ga rdne r.

e o re s to da
sé ri e Ko tha r, e
Ky rik and the Lo st Queen
e o re s to da
sé ri e Kyri k.
Fro ud, Bri a n & Ala n Le e .
Faeries.
Hi ckm a n, Tracy & M a rga re t W e is .
Drago ns o f Autum n
Twilight e o res to d a
Tri l o gi ada Cró ni ca .
Ho dgs o n, Wi l li a m Ho pe .
TheNight Lan d.
Ho wa rd, Rob e rt E.
The Co m ing o f Co nan the Cim m erian
e o
re s to da sé ri e Co na n.
J e m is i n, N.K.
The Hun dred Tho usand K ingdo m s
e o res to da
sé ri e I nhe ri tan ce,
The K illing M o o n,
e
The Shado wed
Sun .
J o rda n. Ro b e rt.
The Ey eo f the Wo rld
e o re s to da sé ri e W he e l
o f Ti me .
Ka y, Guy Ga vri e l .
Tigana.
Ki ng, Ste phe n.
The Ey eso f the Drago n.
La ni e r, Ste rli ng.

e
The Unfo rsak en Hiero .
Le Gui n, Urs ul a .
A Wiz ard o fEarthsea
e o re s to da sé ri e
Earths e a .

Le i be r, Fri tz.
 Swo rds and Deviltry
 e o re s to da s é ri e Fa fh rd
 & Gra y Mo us e r.
 Lo ve cra ft, H.P.
 The Co m plete Wo rk s.
 Lynch, Sco tt.
 The Lies o f Lo ck e Lam o ra
 e o re s to da s é ri e
 Ge ntl e me n Bas tard.
 Ma rtin , Geo rge R.R.
 A Gam eo f Thro nes
 e o re s to da sé ri e
 So ng o f I ce a nd Fi re .
 McKi l l i p, Pa tri ci a .
 The Fo rgotten Bea sts o f Eld .
 Me rri tt, A.
 Creep, Shad o w, Creep; Dw ellers in the M ira ge
 ;
 e
 The M o o n Po o l.
 Mi e vil l e, Chi na .
 Perdid o Street Statio n
 e o re s to do s
 ro m a nce s Ba s-La g.
 Mo o rco ck, Mi chae l .
 Elric o fMelnib o ne
 e o re s to da s é ri e
 El ri c, e
 The Jewel in the Sk ull
 e o re s to da sé ri e
 Ha wkm o o n.
 No rto n, Andre .
 Quag K eep
 e
 Witch Wo rld.
 Offu tt, Andre w J ., e d.
 Swo rds against Da rk ness I I I .
 Pe a ke , Me rvyn.
 Titus Gro an
 e o re s to da sé ri e Go rme nghas t.
 Pra tche tt, Te rry.
 The Co lo uro f M agic
 e o re s to da sé ri e
 Di s cwo rl d.
 Pra tt, Fl e tche r.
 Blue Star.
 Ro thfus s , Pa tri ck.
 The Name o f the Wind
 e o re s to da sé ri e
 Ki ngki l l e r.
 Sa b e rha ge n, Fre d.
 The Bro k en Land s
 e
 Changelin g Earth.
 Sa l va to re , R.A.
 The Cry stal Sh ard
 e o re s to de The Le ge nd o f
 Dri zzt.
 Sa nde rs o n, Bra ndo n.
 Mi stb o rn
 e o re s to da tri lo gi a de
 Mi s tbo rn.
 Sm i th, Cl a rk As hto n.

The R eturn o f the So rcerer.
 St. Cl a i r, Ma rga re t.
 Change the Sk y an d Other Sto ries, The
 Shad o w Peo ple,
 e
 Signo f theLab ry s.
 To l ki e n, J .R.R.
 The Ho bb it, The Lo rd o f the R ings,
 e
 The
 Silm arillio n.
 To l s to y, Ni ko l ai .
 The Co m ing o f the K ing.
 Van ce , J a ck.
 The Dy ing Earth
 e
 The Ey es o f the Overwo rld.
 W e i nb a um , Stan le y.
 Valley of Dream s
 e
 The Wo rlds o f I f.
 W e ll m a n, Ma nl y W a de .
 TheGo lgo tha Dancers.
 W i ll i am s o n, J a ck.
 The Co sm ic Ex press
 e
 The Py gm y Plan et.
 W o l fe , Ge ne .
 The Shado w o f the To rturer
 e o re s to do The
 Bo o k o f the Ne w Sun .
 Ze l a zny, Ro ge r.
 Jacko f Sh ado ws
 e
 Nine Princes in A m b er
 e o
 re s to da s é rie

Ambe r.

314

315

316