

GLOSSÁRIO DE REGRAS

CONVENÇÕES DO GLOSSÁRIO

O glossário utiliza as seguintes convenções:

Marcadores entre Colchetes. Algumas descrições apresentam um marcador entre colchetes após o nome, como em “Atacar [Ação]”. Um marcador — Ação, Área de Efeito, Atitude, Condição ou Risco — indica que uma regra pertence a uma família de regras. Os marcadores também estão presentes nas descrições do glossário.

“Você”. As regras do jogo — tanto neste glossário quanto em outros locais — frequentemente mencionam algo que acontece com você no mundo do jogo. Esse “você” refere-se à criatura ou objeto ao qual a regra se aplica naquele momento específico do jogo. Por exemplo, o “você” na condição Caído é uma criatura que atualmente tem a condição.

“Veja Também”. Algumas descrições do glossário incluem uma seção *Veja também* que direciona para outras descrições no glossário, para capítulos deste livro, ou ambos.

Sem Termos Obsoletos. O glossário apresenta definições apenas de termos das regras atuais. Se você está em busca de um termo de uma versão anterior das regras da quinta edição, consulte o índice.

Abreviações. As abreviações apresentadas abaixo estão incluídas neste glossário e em outras seções das regras.

BP	Bônus de Proficiência
C	Concentração
CA	Classe de Armadura
Car	Carisma
CB	Caótico e Bom
CD	Classe de Dificuldade
CM	Caótico e Mau
CN	Caótico e Neutro
Con	Constituição
Des	Destreza
DM	Dungeon Master (ou Mestre ou Narrador)
For	Força
Int	Inteligência
M	Componente Material
N	Neutro
NB	Neutro e Bom
ND	Nível de Desafio
NM	Neutro e Mau

OB	Ordeiro e Bom
OM	Ordeiro e Mau
ON	Ordeiro e Neutro
PC	Peça(s) de Cobre
PE	Peça(s) de Electro
PL	Peça(s) de Platina
PNJ	Personagens Não Jogadores
PO	Peça(s) de Ouro
PP	Peça(s) de Prata
PV	Ponto(s) de Vida
R	Ritual
S	Componente Somático
Sab	Sabedoria
V	Componente Verbal
XP	Ponto(s) de Experiência

DEFINIÇÕES DE REGRAS

AÇÃO

No seu turno, você pode executar uma ação. Escolha qual ação executar entre as apresentadas abaixo ou entre as ações especiais oferecidas por suas características. *Veja também* o capítulo 1 (“Ações”). Essas ações estão definidas em outras partes deste glossário:

Ajudar	Correr	Esquivar	Procurar
Analisa	Desengajar	Influenciar	Usar Magia
Atacar	Esconder	Preparar	Usar Objeto

AÇÃO BÔNUS

Uma Ação Bônus é uma ação especial que você pode executar no mesmo turno em que executa uma ação. Você não pode executar mais de uma Ação Bônus em um turno, e você só pode ter uma Ação Bônus, a não ser que uma regra disser o contrário explicitamente. *Veja também* o capítulo 1 (“Ações”).

ACERTO CRÍTICO

Ao tirar 20 na sua jogada de ataque com o d20, você obtém um Acerto Crítico, e o ataque acerta independentemente de quaisquer modificadores ou da CA do alvo. Um Acerto Crítico permite que você jogue dados adicionais para o dano do ataque contra o alvo. Jogue todos os dados de dano do ataque duas vezes e some-os. Em seguida, adicione quaisquer modificadores relevantes. *Veja também* o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

AJUDAR [AÇÃO]

Quando executa a ação Ajudar, você faz uma das seguintes coisas.

Ajudar em um Teste de Atributo. Escolha uma de suas proficiências em perícia ou ferramentas e um aliado que esteja próximo o suficiente para que você possa ajudá-lo física ou verbalmente quando ele realizar um teste de atributo. Esse aliado tem Vantagem no próximo teste de atributo que fizer com a perícia ou ferramenta escolhida. Esse benefício se encerra se o aliado não o utilizar antes do início do seu próximo turno. O Mestre tem a palavra final sobre a possibilidade de ajuda.

Ajudar em uma Jogada de Ataque. Você distrai momentaneamente um inimigo a até 1,5 metro de você, concedendo Vantagem à próxima jogada de ataque de um de seus aliados contra esse inimigo. Este benefício se encerra no início do seu próximo turno.

ALIADO

Uma criatura é considerada seu aliado se for um membro do seu grupo de aventura, um amigo, estiver ao seu lado em combate ou for uma criatura que as regras ou o Mestre designou como seu aliado.

ALINHAMENTO

O alinhamento de uma criatura descreve de maneira abrangente suas atitudes éticas e ideais. O alinhamento é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro) e o outro descreve as atitudes em relação à ordem (ordeiro, caótico ou neutro). Esses fatores possibilitam nove combinações, como Ordeiro e Bom e Neutro e Mau. Veja também o capítulo 2 (“Criando Seu Personagem”).

ALVO

Um alvo é a criatura ou objeto que é atingido por uma jogada de ataque, obrigado a realizar uma salvaguarda devido a um efeito, ou escolhido para receber os efeitos de uma magia ou outro fenômeno.

AMEDRONTADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Amedrontado, você sofre os seguintes efeitos.

Testes de Atributo e Ataques Afetados. Você tem Desvantagem em testes de atributo e jogadas de ataque enquanto a fonte do medo estiver dentro da linha de visão.

Não Pode Se Aproximar. Você não pode se aproximar voluntariamente da fonte do medo.

AMIGÁVEL [ATITUDE]

Uma criatura Amigável vê você de forma favorável. Você tem Vantagem em um teste de atributo para influenciar uma criatura Amigável. Veja também “Influenciar”.

ANALISAR [AÇÃO]

Quando você executa a ação Analisar, realiza um teste de Inteligência para examinar sua memória, um livro, uma pista ou outra fonte de conhecimento e recordar uma informação importante sobre o que está investigando.

A tabela Áreas de Conhecimento sugere quais perícias são aplicáveis a várias áreas de conhecimento.

ÁREAS DE CONHECIMENTO

Perícia	Áreas
Arcanismo	Itens mágicos, magias, planos de existência, símbolos arcanos, tradições mágicas e certas criaturas (Aberrações, Constructos, Elementais, Feéricos e Monstruosidades)
História	Eventos e pessoas históricas, civilizações antigas, guerras e certas criaturas (Gigantes e Humanoides)
Investigação	Armadilhas, códigos, dispositivos e enigmas
Natureza	Clima, flora, terreno e certas criaturas (Dragões, Feras, Gosmas e Plantas)
Religião	Cultos, deidades, hierarquias e ritos religiosos, símbolos sagrados e certas criaturas (Celestiais, Ínferos e Mortos-Vivos)

ÁREA DE EFEITO

As descrições de várias magias e outras características específicas que elas possuem uma área de efeito, que geralmente apresenta uma das seis formas. Essas formas são definidas em outras seções deste glossário:

Cilindro
Cone

Cubo
Emanação

Esfera
Linha

Uma área de efeito possui um ponto de origem, um local de onde a energia do efeito irrompe. As regras para cada forma especificam como posicionar esse ponto de origem. Se todas as linhas retas que se estendem do ponto de origem até um local na área de efeito estiverem bloqueadas, esse local não está incluído na área de efeito. Para bloquear uma linha, uma obstrução deve oferecer Cobertura Total. Veja também “Cobertura”.

Se o criador de uma área de efeito a posicionar em um ponto não visível, e uma obstrução — como uma parede — estiver entre o criador e esse ponto, o ponto de origem passa a existir no lado próximo da obstrução.

ARMA

Uma arma é um objeto que está na categoria de arma Marcial ou Simples. Veja também o capítulo 6 (“Armas”).

ARMAS IMPROVISADAS

Uma arma improvisada é um objeto empunhado como uma arma improvisada, como vidro quebrado, uma perna de mesa ou uma frigideira. Uma arma Simples ou Marcial também é considerada uma arma improvisada se for utilizada de maneira diferente de sua finalidade; se você usar uma arma de Alcance para realizar um ataque corpo a corpo ou arremessar uma arma corpo a corpo que não tenha a propriedade Arremesso, a arma é considerada uma arma improvisada. Uma arma improvisada segue as regras abaixo.

Proficiência. Não adicione seu Bônus de Proficiência às jogadas de ataque com uma arma improvisada.



Dano. Em caso de acerto, a arma causa 1d4 pontos de dano de um tipo que o Mestre considere apropriado para o objeto. Alcance. Ao arremessar a arma, ela tem um alcance normal de 6 metros e um alcance máximo de 18 metros.

Equivalente à uma Arma. Se uma arma improvisada se assemelha a uma arma Simples ou Marcial, o Mestre pode determinar que ela funciona como essa arma e aplicar as regras correspondentes. Por exemplo, o Mestre pode considerar uma perna de mesa como uma Clava.

ARREDONDAR PARA BAIXO

Sempre que você dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se o resultado tiver uma fração, mesmo que essa fração seja igual ou maior que a metade. Algumas regras geram exceções e indicam que se deve arredondar para cima.

ASFIXIA [RISCO]

Uma criatura pode prender a respiração por um número de minutos igual a 1 mais seu modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos) antes de começar a se asfixiar. Quando uma criatura fica sem ar ou está se engasgando, ela adquire 1 nível de Exaustão ao final de cada um de seus turnos. Quando uma criatura pode respirar novamente, ela remove todos os níveis de Exaustão adquiridos devido à asfixia.

ATACAR [AÇÃO]

Quando você executa a ação Atacar, pode realizar um ataque com uma arma ou um Ataque Desarmado.

Equipar e Desequipar Armas. Você pode equipar ou deseequipar uma arma ao realizar um ataque como parte dessa ação. Isso pode ser feito antes ou depois do ataque. Se você equipar uma arma antes de um ataque, não precisa executar uma ação para embainhar ou pegar a arma. Equipar inclui embainhar a arma. Desequipar uma arma envolve sacá-la de uma bainha ou pegá-la.

Movendo-se entre Ataques. Se você se mover no seu turno e tiver uma característica, como Ataque Extra, que lhe concede mais de um ataque como parte da ação Atacar, você pode usar parte ou todo esse movimento para se deslocar entre esses ataques.

ATAQUE ARMADO

Um ataque armado é uma jogada de ataque realizada com uma arma. Veja também “Arma”.

ATAQUE DESARMADO

Em vez de utilizar uma arma para efetuar um ataque corpo a corpo, você pode optar por um soco, chute, cabeçada ou um golpe poderoso semelhante. Em termos de jogo, isso é um Ataque Desarmado — um ataque corpo a corpo que envolve usar seu corpo para causar dano, imobilizar ou empurrar um alvo a até 1,5 metro de distância de você.

Sempre que você usar seu Ataque Desarmado, escolha uma das seguintes opções para seu efeito.

Dano. Você realiza uma jogada de ataque contra o alvo. Seu bônus para a jogada é igual ao seu modificador de Força mais seu Bônus de Proficiência. Se acertar, o alvo sofre dano Contundente igual a 1 mais seu modificador de Força.

Empurrar. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza ou Força (à sua escolha) contra um CD igual a 8 mais seu modificador de Força e Bônus de Proficiência, ou você o empurra 1,5 metro para longe ou impõe a condição Caído. Este empurrão só é possível se o alvo não for mais de um tamanho maior que você.

Imobilizar. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou Destreza (à sua escolha) ou ele tem a condição Imobilizado. A CD para a salvaguarda e qualquer tentativa de escapar é igual a 8 mais seu modificador de Força e Bônus de Proficiência. Esta imobilização só é possível se o alvo não for mais de um tamanho maior que você e se você tiver uma mão livre para agarrá-lo. Veja também “Imobilizando”.

ATAQUE MÁGICO

Um ataque mágico é uma jogada de ataque realizada como parte de uma magia ou outro efeito mágico. Veja também o capítulo 7 (“Conjurando Magias”).

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Você pode realizar um Ataque de Oportunidade quando uma criatura que você pode ver sai do seu alcance usando a Ação, Ação Bônus, Reação ou um dos deslocamentos dela. Para realizar o Ataque de Oportunidade, use uma Reação para realizar um ataque corpo a corpo com uma arma ou um Ataque Desarmado contra a criatura que provocou o ataque. O ataque acontece imediatamente antes da criatura deixar seu alcance. Veja também o capítulo 1 (“Combate”).



ATITUDE

Um monstro possui uma atitude inicial em relação a um personagem do jogador: Amigável, Hostil ou Indiferente. Veja também “Amigável”, “Hostil”, “Indiferente” e “Influenciar”.

ATORDOADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Atordoado, você sofre os seguintes efeitos.

Incapacitado. Você tem a condição Incapacitado.

Salvaguardas Afetadas. Você falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

AVENTURA

Uma aventura consiste em uma sequência de encontros. Uma narrativa se forma ao jogá-los. Veja também “Encontro”.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS

Um bloco de estatísticas apresenta as estatísticas de jogo de um monstro. Cada bloco de estatísticas inclui as seguintes informações apresentadas após o nome do monstro.

Tamanho. Um monstro pode ser Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Colossal. Veja também “Tamanho”.

Tipo de Criatura. Esta descrição indica a família de seres à qual o monstro pertence, juntamente com quaisquer marcadores descriptivos. Veja também “Tipo de Criatura”.

Alinhamento. Um alinhamento é sugerido para o monstro, com o Mestre determinando o alinhamento real. Veja também “Alinhamento”.

CA, Iniciativa e PV. Essas descrições fornecem a Classe de Armadura, a Iniciativa e os Pontos de Vida do monstro, conforme detalhado no capítulo 1. Em parênteses, após os Pontos de Vida, são apresentados os Dados de Vida do monstro, juntamente com a contribuição de sua Constituição, se houver, para os Pontos de Vida. Após o modificador de Iniciativa, segue-se um valor de Iniciativa. Algumas criaturas criadas por magia não possuem Dados de Vida nem informações sobre Iniciativa.

Deslocamento. Aqui é fornecido o Deslocamento do monstro, juntamente com qualquer deslocamento es-

pecial. Veja também “Deslocamento de Escalada”, “Deslocamento de Escavação”, “Deslocamento de Natação” e “Deslocamento de Voo”.

Valores de Atributo. Uma tabela fornece os valores de atributo do monstro, modificadores e modificadores de salvaguardas, todos detalhados no capítulo 1.

Perícias. Esta descrição lista as proficiências em perícias do monstro, se houver. Veja também o capítulo 1 (“Proficiência”).

Resistências e Vulnerabilidades. Essas descrições listam as Resistências e Vulnerabilidades do monstro, se houver. Veja também “Resistência” e “Vulnerabilidade”.

Imunidades. Esta seção lista as Imunidades a condições e danos do monstro, se houver. Veja também “Imunidade”.

Equipamento. Se o monstro possui algum equipamento que pode ser dado ou recuperado, ele é apresentado nesta descrição.

Sentidos. Esta descrição lista os equipamentos especiais do monstro, como Percepção Passiva e sua Visão no Escuro. Veja também “Percepção Passiva”.

Idiomas. Esta descrição lista todos os idiomas que o monstro conhece.

ND. O Nível de Desafio resume a ameaça que um monstro representa, sendo detalhado no Livro dos Monstros. Os Pontos de Experiência que os personagens recebem ao derrotar um monstro, assim como seu Bônus de Proficiência, estão relacionados a esse nível. Algumas criaturas criadas por magia não possuem ND. Veja também “Nível de Desafio” e “Pontos de Experiência”.

Traços. Os traços do monstro, se existirem, são características que permanecem ativas o tempo todo ou em determinadas situações.

Ações. O monstro pode executar essas ações, além das que estão detalhadas neste glossário. Veja também o capítulo 1 (“Ações”).

Ações Bônus. Se o monstro possui opções de Ações Bônus, elas são apresentadas nesta seção.

Reações. Se o monstro pode realizar Reações especiais, elas são listadas nesta seção.

Descrição de Ataque. A descrição do ataque de um monstro inicia identificando se este é corpo a corpo ou à distância e, em seguida, apresenta o bônus da jogada de ataque, seu alcance ou distância, e o que ocorre em caso de acerto. Um ataque é direcionado a um alvo, a menos que sua descrição indique o contrário.

Descrição de Efeito de Salvaguarda. Quando um efeito exige uma salvaguarda, a descrição do efeito inicia identificando o tipo de salvaguarda necessária e, em

seguida, apresenta a CD da salvaguarda, uma descrição das criaturas que devem realizar a salvaguarda e o que ocorre em caso de falha ou sucesso na salvaguarda.

Descrição de Dano. Um bloco de estatísticas geralmente apresenta um número fixo e uma expressão de dado para cada ocorrência de dano. Por exemplo, um ataque pode causar 4 (1d4+2) pontos de dano em caso de acerto. O Mestre decide se utiliza o número fixo ou a expressão de dado entre parênteses; não se deve usar ambos.

CAÍDO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Caído, você sofre os seguintes efeitos.

Movimento Restrito. Suas únicas opções de movimento são rastejar ou gastar uma quantidade de movimento equivalente à metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo) para se levantar e, assim, encerrar a condição. Se seu Deslocamento for 0, você não consegue se levantar.

Ataques Afetados. Você tem Desvantagem em jogadas de ataque. Uma jogada de ataque contra você tem Vantagem se o atacante estiver a até 1,5 metro de você. Caso contrário, essa jogada de ataque tem Desvantagem.

CAMPANHA

Uma campanha é uma série de aventuras. Veja também “Aventura”.

CAPACIDADE DE CARGA

Seu tamanho e valor de Força determinam o peso máximo em quilogramas que você pode carregar, conforme indicado na tabela Capacidade de Carga. A tabela também apresenta o peso máximo que você pode arrastar, empurrar ou levantar.

Ao arrastar, empurrar ou levantar um peso superior ao máximo que você pode carregar, seu deslocamento não pode ser superior a 1,5 metro.

CAPACIDADE DE CARGA

Tamanho da Criatura	Carregar	Arrastar/Empurrar/ Levantar
Minúsculo	For x 3,5 kg	For x 7 kg
Pequeno	For x 7 kg	For x 13,5 kg
Médio	For x 7 kg	For x 13,5 kg
Grande	For x 13,5 kg	For x 27 kg
Enorme	For x 27 kg	For x 54,5 kg
Colossal	For x 54,5 kg	For x 109 kg

CEGO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Cego, você sofre os seguintes efeitos.

Não Pode Ver. Você não consegue ver e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que dependa da visão.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem, enquanto suas jogadas de ataque têm Desvantagem.

CILINDRO [ÁREA DE EFEITO]

Um Cilindro é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem situado no centro da parte superior ou inferior circular do Cilindro. O efeito que gera um Cilindro determina o raio da base e a altura do Cilindro.

O ponto de origem de um Cilindro está incluído na área de efeito.

CLASSE DE ARMADURA

A Classe de Armadura (CA) é o número-alvo para uma jogada de ataque. A CA indica a dificuldade de acertar um alvo.

Sua CA base é calculada como 10 mais o seu modificador de Destreza. Se uma regra fornecer outro cálculo base de CA, você pode escolher qual cálculo utilizar; não é permitido usar mais de um. Veja também “Jogada de Ataque”.

CLASSE DE DIFÍCULDADE

Uma Classe de Dificuldade (CD) é o número-alvo para um teste de atributo ou uma salvaguarda. Veja também o capítulo 1 (“Testes de D20”).

COBERTURA

Uma Cobertura oferece um grau de proteção a um alvo que está atrás dela. Existem três tipos de cobertura, cada um proporcionando um benefício distinto ao alvo: Cobertura Parcial (+2 de bônus na CA e nas salvaguardas de Destreza), Cobertura de Três Quartos (+5 de bônus na CA e nas salvaguardas de Destreza) e Cobertura Total (não pode ser alvo direto). Se um alvo estiver atrás de mais de um grau de cobertura, ele se beneficia apenas do tipo mais protetor. Veja também o capítulo 1 (“Combate”).

COMBUSTÃO [RISCO]

Uma criatura ou objeto em combustão sofre 1d4 pontos de dano Ígneo no início de cada um de seus turnos. Como uma ação, você pode apagar o fogo em si mesmo ao se impor a condição Caído e rolar no chão. O fogo também se extingue se for imerso, submerso ou abafado.

CONCENTRAÇÃO

Algumas magias e outros efeitos exigem que a Concentração permaneça ativa, conforme especificado em suas descrições. Se o criador do efeito perder a Concentração, o efeito termina. Se o efeito tiver uma duração máxima, a descrição do efeito indica quanto tempo o criador pode se concentrar nele: até 1 minuto, 1 hora ou outra duração. O criador pode encerrar a

Concentração a qualquer momento (nenhuma ação é necessária). Os seguintes fatores interrompem a Concentração:

Dano. Se você sofrer dano, deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição para manter a Concentração. A CD é 10 ou metade do dano sofrido (arredondado para baixo), o que for maior, até uma CD máxima de 30.

Incapacitado ou Morto. Sua Concentração se encerra se tem a condição Incapacitado ou morrer.

Outro Efeito de Concentração. Você perde a Concentração em um efeito quando começa a conjurar uma magia que exige Concentração ou ativa outro efeito que também requer Concentração.

CONDIÇÃO

Uma condição é um estado temporário de jogo. A definição de uma condição descreve como ela afeta seu receptor, e várias regras estabelecem como encerrar uma condição. Este glossário define essas condições:

Amedrontado	Enfeitiçado	Inconsciente
Atordoado	Envenenado	Invisível
Caído	Exaustão	Paralisado
Cego	Imobilizado	Petrificado
Contido	Incapacitado	Surdo

Uma condição não se acumula consigo mesma; um receptor tem uma condição ou não. A condição Exaustão é uma exceção a essa regra. Veja também o capítulo 1 (“Condições”).

CONE [ÁREA DE EFEITO]

Um Cone é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem em uma direção escolhida por seu criador. A largura de um Cone em qualquer ponto ao longo de seu comprimento é igual à distância desse ponto até o ponto de origem. Por exemplo, um Cone tem 4,5 metros de largura em um ponto ao longo de seu comprimento que está a 4,5 metros do ponto de origem. O efeito que define um Cone detalha seu comprimento máximo.

O ponto de origem de um Cone não está incluído na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

CONTIDO [CONDICÃO]

Enquanto tem a condição Contido, você sofre os seguintes efeitos.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem e suas jogadas de ataque têm Desvantagem.

Salvaguardas Afetadas. Você tem Desvantagem em salvaguardas de Destreza.

CORRER [AÇÃO]

Quando você executa a Ação Correr, recebe movimento adicional para o turno atual. O aumento é igual ao

seu Deslocamento após aplicar quaisquer modificadores. Com um Deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros no seu turno ao usar Correr. Se seu Deslocamento de 9 metros for reduzido para 4,5 metros, você pode se mover até 9 metros neste turno ao usar Correr.

Se você possui um deslocamento especial, como Deslocamento de Natação ou Deslocamento de Voo, pode utilizar esse deslocamento em vez do seu Deslocamento ao executar esta ação. Você decide qual deslocamento usar a cada vez que executa essa ação. Veja também “Deslocamento”.

CRÍATURA

Qualquer ser no jogo, incluindo o personagem do jogador, é uma criatura. Veja também “Tipo de Criatura”.

CUBO [ÁREA DE EFEITO]

Um Cubo é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem situado em qualquer lado do Cubo. O efeito gerado por um Cubo determina seu tamanho, que corresponde ao comprimento de cada lado.

O ponto de origem de um Cubo não está incluído na área de efeito, a menos que seu criador decida permitir isso.

CURA

Cura é como você recupera Pontos de Vida. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

DADOS DE PONTOS DE VIDA

Dados de Pontos de Vida, ou Dados de Vida para abreviar, ajudam a determinar os Pontos de Vida máximos de um personagem do jogador, conforme explicado no capítulo 2. A maioria dos monstros também possui Dados de Vida. Uma criatura pode gastar Dados de Vida durante um Descanso Curto para recuperar Pontos de Vida. Veja também “Descanso Curto”.

DANO

Dano representa o efeito que causa a perda de Pontos de Vida a uma criatura ou objeto.

DESCANSO CURTO

Um Descanso Curto é um intervalo de 1 hora de tempo de inatividade, durante o qual uma criatura não realiza nada mais extenuante do que comer, ler, fazer vigília ou conversar. Para iniciar um Descanso Curto, você deve ter pelo menos 1 Ponto de Vida.

Benefícios do Descanso. Ao terminar o descanso, você adquire os seguintes benefícios:

Gaste Dados de Pontos de Vida. Você pode gastar um ou mais de seus Dados de Pontos de Vida para recuperar Pontos de Vida. Para cada Dado de Ponto



de Vida que você gastar dessa forma, jogue o dado e adicione seu modificador de Constituição a ele. Você recupera Pontos de Vida iguais ao total (mínimo de 1 Ponto de Vida). Você pode optar por gastar um Dado de Ponto de Vida adicional após cada jogada.

Característica Especial. Algumas características são recuperadas durante um Descanso Curto. Se você possui uma característica desse tipo, ela é recuperada conforme detalhado na descrição.

Interrupção do Descanso. Um Descanso Curto é interrompido nas seguintes situações:

- Jogar Iniciativa
- Conjurar uma magia que não seja um truque
- Receber qualquer dano

Um Descanso Curto interrompido não concede benefícios.

DESCANSO LONGO

Um Descanso Longo é um período prolongado de tempo livre — pelo menos 8 horas — disponível para qualquer criatura. Durante um Descanso Longo, você dorme por pelo menos 6 horas e pode realizar no máximo 2 horas de atividade leve, como comer, conversar, ler ou manter vigia.

Durante o sono, você tem a condição Inconsciente. Após completar um Descanso Longo, você deve esperar pelo menos 16 horas antes de iniciar outro.

Benefícios do Descanso. Para iniciar um Descanso Longo, você deve ter pelo menos 1 Ponto de Vida. Ao concluir o descanso, você adquire os seguintes benefícios:

Recuperar Todos os PV. Você recupera todos os Pontos de Vida perdidos e todos os Dados de Vida gastos. Se seus Pontos de Vida máximos foram reduzidos, eles retornam ao normal.

Valores de Atributo Restaurados. Se algum dos seus valores de atributo foi reduzido, ele retorna ao normal.

Exaustão Reduzida. Se você tem a condição Exaustão, seu nível diminui em 1.

Característica Especial. Algumas características são recuperadas durante um Descanso Longo. Se você possui uma característica desse tipo, ela é recuperada conforme detalhado na descrição.

Interrupção do Descanso. Um Descanso Longo é interrompido pelas seguintes situações:

- Jogar Iniciativa
- Conjurar uma magia que não seja um truque

- Receber qualquer dano
- 1 hora de caminhada ou outro esforço físico.

Se descansou por pelo menos 1 hora antes da interrupção, você adquire os benefícios de um Descanso Curto. Veja também “Descanso Curto”.

Você pode recomeçar um Descanso Longo imediatamente após uma interrupção. Se fizer isso, o descanso exige 1 hora adicional por interrupção para ser concluído.

DESENGAJAR [AÇÃO]

Se você executar a ação Desengajar, seu movimento não provoca Ataques de Oportunidade pelo resto do turno atual.

DESIDRATAÇÃO [RISCO]

Uma criatura necessita de uma quantidade diária de água com base em seu tamanho, conforme indicado na tabela Necessidade de Água por Dia. Se uma criatura consumir menos do que a quantidade necessária de água em um dia, ela adquire 1 nível de Exaustão ao final do dia. A Exaustão resultante da desidratação não pode ser removida até que a criatura ingira a quantidade total de água necessária por dia. Veja também “Exaustão”.

NECESSIDADE DE ÁGUA POR DIA

Tamanho	Água	Tamanho	Água
Minúsculo	1,25 litros	Grande	16 litros
Pequeno	4 litros	Enorme	60 litros
Médio	4 litros	Colossal	240 litros

DESLOCAMENTO

Uma criatura tem um Deslocamento, que é a distância em metros que ela pode percorrer ao se mover em seu turno. Veja também “Escalar”, “Nadar”, “Rastejar”, “Saltar”, “Voar” e o capítulo 1 (“Combate”).

Deslocamentos Especiais. Algumas criaturas possuem Deslocamentos especiais, como Deslocamento de Escalada, Deslocamento de Escavação, Deslocamento de Natação ou Deslocamento de Voo, cada um definido neste glossário. Se você possui mais de um Deslocamento, escolha qual usar ao se mover; você pode alternar entre os Deslocamentos durante seu movimento. Sempre que alternar, subtraia a distância já percorrida do novo Deslocamento. O resultado determina quanto mais você pode se mover. Se o resultado for 0 ou menor, você não pode usar o novo Deslocamento durante



o movimento atual. Por exemplo, se você possui um Deslocamento de 9 e um Deslocamento de Voo 12, você pode voar 3 metros, caminhar 3 metros e saltar no ar para voar mais 6 metros.

Mudanças nos Seus Deslocamentos. Se um efeito aumenta ou diminui seu Deslocamento por um tempo, qualquer Deslocamento especial que você possua aumenta ou diminui na mesma medida durante esse tempo. Por exemplo, se seu Deslocamento for reduzido para 0 e você tiver um Deslocamento de Escalada, seu Deslocamento de Escalada também será reduzido a 0. Da mesma forma, se seu Deslocamento for reduzido à metade e você tiver um Deslocamento de Voo, seu Deslocamento de Voo também será reduzido à metade.

DESLOCAMENTO DE ESCALADA

Um Deslocamento de Escalada pode ser utilizado em vez do Deslocamento para atravessar uma superfície vertical sem gastar o movimento adicional normalmente associado a escalada. *Veja também “Deslocamento” e “Escalar”.*

DESLOCAMENTO DE ESCAVAÇÃO

Uma criatura com Deslocamento de Escavação pode utilizar esse deslocamento para se mover por areia, terra, lama ou gelo. A criatura não consegue escavar através de rocha sólida, a menos que tenha um traço que permita isso. *Veja também “Deslocamento”.*

DESLOCAMENTO DE NATAÇÃO

Um Deslocamento de Natação pode ser usado para nadar sem gastar o movimento adicional normalmente associado à natação. *Veja também “Deslocamento” e “Natação”.*

DESLOCAMENTO DE VOO

Um Deslocamento de Voo pode ser utilizado para se mover pelo ar. Enquanto você tiver um Deslocamento de Voo, pode permanecer no ar até pousar, cair ou morrer. *Veja também “Deslocamento” e “Voar”.*

DESNUTRIÇÃO [RISCO]

Uma criatura necessita de uma quantidade de comida por dia com base em seu tamanho, conforme mostrado na tabela Necessidade de Comida por Dia. Uma criatura que consome menos da metade da comida necessária para um dia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou adquire 1 nível

de Exaustão ao final do dia. Uma criatura que não consome nada por 5 dias adquire automaticamente 1 nível de Exaustão ao final do quinto dia, além de um nível adicional ao final de cada dia subsequente sem comida.

A Exaustão causada por desnutrição não pode ser removida até que a criatura consuma a quantidade total de comida necessária para um dia. *Veja também “Exaustão”.*

NECESSIDADE DE COMIDA POR DIA

Tamanho	Comida	Tamanho	Comida
Minúsculo	125 gramas	Grande	2 kg
Pequeno	0,5 kg	Enorme	8 kg
Médio	0,5 kg	Colossal	32 kg

DESVANTAGEM

Se você tem Desvantagem em um Teste de D20, jogue dois d20 e utilize o resultado mais baixo. Uma jogada não pode ser afetada por mais de uma Desvantagem, e Vantagem e Desvantagem na mesma jogada se anulam. *Veja também o capítulo 1 (“Testes de D20”).*

EFEITO MÁGICO

Um efeito é mágico se for criado por uma magia, um item mágico ou um fenômeno que uma regra rotula como mágico.

EFEITOS SIMULTÂNEOS

Se duas ou mais coisas acontecerem simultaneamente em um turno, a pessoa na mesa de jogo — jogador ou Mestre — cujo turno está em andamento decide a ordem em que essas coisas acontecem. Por exemplo, se dois efeitos ocorrerem no início do turno de um personagem do jogador, o jogador determina qual efeito ocorre primeiro.

EMANAÇÃO [ÁREA DE EFEITO]

Uma Emanação é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de uma criatura ou de outro objeto em todas as direções. O efeito que gera uma Emanação descreve a distância que ela abrange.

Uma Emanação se move junto com a criatura ou objeto que é sua origem, a menos que seja um efeito instantâneo ou fixo.

A origem de uma Emanação (criatura ou objeto) não está incluída na área de efeito, a menos que seu criador opte por diferente.

ENCONTRO

Um encontro é uma cena em uma aventura que faz parte de pelo menos um dos três pilares do jogo: combate, exploração e interação social. Veja também o capítulo 1 (“Combate”, “Exploração” e “Interação Social”).

ENFEITIÇADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Enfeitiçado, você sofre os seguintes efeitos:

Não Pode Atacar Quem o Enfeitiçou. Você não pode atacar quem o enfeitiçou nem o ter como alvo de ataques que utilizem atributos ou efeitos mágicos.

Vantagem Social. Quem o enfeitiçou tem Vantagem em qualquer teste de atributo para interações sociais com você.

ENVENENADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Envenenado, você sofre os seguintes efeitos:

Testes de Atributo e Ataques Afetados. Você tem Desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

ESCALAR

Enquanto você escala, cada metro de movimento custa 1 metro adicional (2 metros adicionais em Terreno Difícil). Você ignora esse custo adicional se tiver um Deslocamento de Escalada e o utilizar para escalar.

A critério do Mestre, escalar uma superfície vertical escorregadia ou com poucos pontos de apoio pode exigir um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

ESCONDER [AÇÃO]

Com a ação Esconder, você tenta se ocultar. Para isso, deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 15 (Furtividade) enquanto estiver Totalmente Obscurecido, atrás de Cobertura de Três Quartos ou Cobertura Total, e deve estar fora da linha de visão de qualquer inimigo; se você puder ver uma criatura, pode avaliar se ela consegue vê-lo.

Em caso de sucesso, você tem a condição Invisível enquanto estiver escondido. Anote o total do seu teste, que é a CD para uma criatura encontrá-lo com um teste de Sabedoria (Percepção). Você deixa de ser escondido imediatamente após a ocorrência de qualquer uma das seguintes situações: você emitir um som mais alto que um sussurro, um inimigo encontrá-lo, você realizar uma jogada de ataque ou conjurar uma magia que exija um componente Verbal.

ESCURIDÃO

Uma área de Escuridão está Totalmente Obscurecida. Veja também “Totalmente Obscurecido” e o capítulo 1 (“Exploração”).

ESFERA [ÁREA DE EFEITO]

Uma Esfera é uma área de efeito que se estende em linhas retas a partir de um ponto de origem em todas as direções. O efeito gerado por uma Esfera define a distância que ela abrange como raio da Esfera.

O ponto de origem de uma Esfera está incluído na sua área de efeito.

ESPAÇO DESOCUPADO

Um espaço está desocupado se não houver criaturas nele e não estiver completamente preenchido por objetos.

ESPAÇO OCUPADO

Um espaço está ocupado se uma criatura está nele ou se ele está completamente preenchido por objetos.

ESPECIALIZAÇÃO

Especialização é uma característica que aprimora o uso de uma proficiência em perícia. Quando você realiza um teste de atributo relacionado a uma perícia na qual é proficiente e possui a característica Especialização, seu Bônus de Proficiência é dobrado para esse teste, a menos que esse bônus já tenha sido duplicado por outra característica.

Ao adquirir a característica Especialização, você deve aplicá-la a uma perícia na qual já seja proficiente. Não é possível ter a característica Especialização em uma mesma perícia mais de uma vez. Veja também o capítulo 1 (“Proficiência”).

ESQUIVAR [AÇÃO]

Se você executar a ação Esquivar, você recebe os seguintes benefícios: até o início do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra você tem Desvantagem se você puder ver o atacante, e você realiza salvaguardas de Destreza com Vantagem.

Você perde esses benefícios se tem a condição de Incapacitado ou se seu Deslocamento for igual a 0.

ESTÁVEL

Uma criatura está Estável se tiver 0 Pontos de Vida, mas não é obrigada a realizar Salvaguarda Contra Morte. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

EXAUSTÃO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Exaustão, você sofre os seguintes efeitos:

Níveis de Exaustão. Essa condição é acumulativa. Cada vez que você a adquire, recebe 1 nível de Exaustão. Você morre se seu nível de Exaustão atingir 6.

Testes de D20 Afetados. Ao realizar um Teste de D20, o resultado é reduzido em 2 vezes o seu nível de Exaustão.

Deslocamento Reduzido. Seu Deslocamento é reduzido por uma quantidade de metros igual a 1,5 vezes o seu nível de Exaustão.

Remoção de Níveis de Exaustão. Completar um Descanso Longo remove 1 dos seus níveis de Exaustão. Quando seu nível de Exaustão chega a 0 a condição encerra.

FICHA DE PERSONAGENS

Uma ficha de personagem é um registro, seja em papel ou digital, que você utiliza para acompanhar as informações do seu personagem. Veja também o capítulo 2.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Um Foco de Conjuração é um objeto que algumas criaturas podem usar para substituir os componentes materiais de uma magia, desde que esses materiais não sejam consumidos pela magia e não tenham um custo especificado. Algumas classes permitem que seus membros utilizem tipos específicos de Focos de Conjuração. Veja também o capítulo 7 (“Conjurando Magias”).

HOSTIL [ATITUDE]

Uma criatura Hostil vê você de forma desfavorável. Você tem Desvantagem em um teste de atributo para influenciar uma criatura Hostil. Veja também “Influenciar”.

ILUSÕES

Magias e outros efeitos às vezes criam ilusões mágicas. Tal efeito determina o que a ilusão faz e quais sentidos ou faculdades mentais ela engana.

Se uma ilusão se manifesta no espaço, ela é insubstancial e sem peso, mas parece ser afetada pelo ambiente como se fosse real, a menos que o efeito que a criou especifique o contrário. Por exemplo, uma ilusão visual de uma criatura projeta sombras e reflexos, e o vento parece influenciar a criatura ilusória. Da mesma forma, uma ilusão audível ressoa em um espaço ecoante.

IMOBILIZADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Imobilizado, você sofre os seguintes efeitos.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. Você tem Desvantagem em jogadas de ataque contra qualquer alvo que não seja o imobilizador.

Móvel. O imobilizador pode arrastá-lo ou carregá-lo consigo, mas cada metro de movimento custa 1 metro adicional, a menos que você seja Minúsculo ou dois ou mais tamanhos menores que ele.

IMOBILIZANDO

Uma criatura pode imobilizar outra. Personagens geralmente imobilizam utilizando um Ataque Desar-

mado. Muitos monstros possuem ataques especiais que permitem imobilizar rapidamente suas presas. Sempre que uma imobilização é iniciada, ela segue estas regras. Veja também “Ataque Desarmado” e “Imobilizado”.

Condição Imobilizado. Imobilizar com sucesso uma criatura impõe a condição Imobilizado.

Uma Mão ou Membro Livre. Uma criatura deve ter uma mão livre para imobilizar outra criatura. Algumas regras e efeitos de jogo permitem imobilizar usando um tentáculo, uma mandíbula ou outro membro do corpo. Independentemente da parte utilizada pelo imobilizador, ele só pode imobilizar uma criatura por vez com aquele membro e não pode usá-lo para atingir outra criatura a menos que termine a imobilização.

Encerrando uma Imobilização. Uma criatura Imobilizada pode usar sua ação para realizar um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a CD para escapar do imobilizador, encerrando a condição em si mesma em caso de sucesso. A condição também se encerra se o imobilizador tem a condição Incapacitado ou se a distância entre o alvo Imobilizado e o imobilizador ultrapassar o alcance da imobilização. Além disso, o imobilizador pode soltar o alvo a qualquer momento (nenhuma ação é necessária).

IMUNIDADE

Se você tem Imunidade a um tipo de dano ou a uma condição, isso não o afeta de forma alguma.

INCAPACITADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Incapacitado, você sofre os seguintes efeitos.

Inativo. Você não pode executar nenhuma ação, Ação Bônus ou Reação.

Sem Concentração. Sua Concentração é interrompida.

Sem Fala. Você não pode falar.

Surpresa. Se você está Incapacitado quando joga Iniciativa, você tem Desvantagem na jogada.

INCONSCIENTE [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Inconsciente, você sofre os seguintes efeitos.

Inerte. Você tem as condições Caído e Incapacitado e solta qualquer coisa que estiver segurando. Quando esta condição se encerra, você continua Caído.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode ser aumentado.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

Salvaguardas Afetadas. Você falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza.

Acertos Críticos Automáticos. Qualquer jogada de ataque que o atinge é um Acerto Crítico se o atacante estiver a até 1,5 metro de você.

Alheio. Você não está ciente do que está ao seu redor.



INDIFERENTE [ATITUDE]

Uma criatura Indiferente não tem o desejo de ajudar ou atrapalhar você. Indiferente é a atitude padrão de um monstro. Veja também “Influenciar”.

INFLUENCIAR [AÇÃO]

Com a ação Influenciar, você influencia um monstro a realizar algo. Descreva ou interprete como você está se comunicando com o monstro. Você está tentando enganar, intimidar, divertir ou persuadir de forma gentil? O Mestre, então, determina se o monstro se sente voluntário, involuntário ou hesitante devido à sua interação; essa determinação define se um teste de atributo é necessário, conforme explicado abaixo.

Voluntário. Se a sua solicitação está alinhada com os desejos do monstro, nenhum teste de atributo é necessário; o monstro atende seu pedido da maneira que preferir.

Involuntário. Se a sua solicitação é repulsiva para o monstro ou contrária ao seu alinhamento, nenhum teste de atributo é necessário; ele não a atende.

Hesitante. Se você instigar o monstro a realizar algo que ele está hesitante em fazer, você deve realizar um teste de atributo, que é afetado pela atitude do monstro: Amigável, Hostil ou Indiferente, cada uma definida neste glossário. A tabela Testes de Influência sugere qual teste de atributo fazer com base na sua interação com o monstro. O Mestre escolhe o teste, que tem uma CD padrão igual a 15 ou ao valor de Inteligência do monstro, o que for maior. Em caso de sucesso, o monstro faz o que foi instigado. Se falhar, você deve esperar 24 horas (ou um período determinado pelo Mestre) antes de tentar novamente da mesma maneira.

TESTES DE INFLUÊNCIA

Teste de Atributo	Interação
Carisma (Atuação)	Entreter um monstro
Carisma (Enganação)	Enganar um monstro que entende você
Carisma (Intimidação)	Intimidar um monstro
Carisma (Persuasão)	Persuadir um monstro que entende você
Sabedoria (Lidar com Animais)	Convencer com gentileza uma Fera ou Monstruosidade

INICIATIVA

A Iniciativa determina a ordem dos turnos durante o combate. As regras de combate no capítulo 1 explicam como jogar a Iniciativa.

Às vezes, um Mestre pode permitir que os combatentes utilizem seus valores de Iniciativa em vez de jogar Iniciativa. Seu valor de Iniciativa é igual a 10 mais seu modificador de Destreza. Se você tem Vantagem nos testes de Iniciativa, aumente seu valor em 5. Se você tem Desvantagem nesses testes, diminua esse valor em 5. Veja também o capítulo 1 (“Combate”).

INIMIGO

Uma criatura é seu inimigo se luta contra você em combate, trabalha ativamente para prejudicá-lo ou é designada como seu inimigo pelas regras ou pelo Mestre.

INSPIRAÇÃO HEROICA

Se você (um personagem do jogador) tiver Inspiração Heroica, pode gastá-la para jogar novamente qualquer dado imediatamente após jogá-lo, e deve usar o novo resultado.

Se você receber Inspiração Heroica, mas já a tiver, ela é perdida, a menos que você a dê para um personagem do jogador que não a tenha.

INVISÍVEL [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Invisível, você sofre os seguintes efeitos.

Surpresa. Se você está Invisível quando joga Iniciativa, tem Vantagem na jogada.

Oculto. Você não é afetado por nenhum efeito que exija que seu alvo seja visto, a menos que o criador do efeito possa vê-lo de alguma forma. Qualquer equipamento que você estiver vestindo ou carregando também está oculto.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Desvantagem, enquanto suas jogadas de ataque têm Vantagem. Se uma criatura puder vê-lo de alguma forma, você não recebe esse benefício contra ela.

JOGADA DE ATAQUE

Uma jogada de ataque é um Teste de D20 que representa a realização de um ataque com uma arma, um Ataque Desarmado ou uma magia. Veja também o capítulo 1 (“Testes de D20”).



JOGADA DE DANO

Uma jogada de dano é uma jogada de dado, ajustada por quaisquer modificadores aplicáveis, que causa dano a um alvo. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

LIMIAR DE DANO

Uma criatura ou objeto que possui um limiar de dano tem Imunidade a todo o dano, exceto quando sofre uma quantidade de dano de um único ataque ou efeito igual ou superior ao seu limiar de dano, caso em que sofre toda essa quantidade de dano. Qualquer dano que não atinja ou exceda o limiar de dano é considerado superficial e não reduz os Pontos de Vida. Por exemplo, se um objeto tem um limiar de dano de 10, ele não perde pontos de vida ao sofrer 9 pontos de dano, pois esse valor não ultrapassa o limiar. Se o mesmo objeto sofrer 11 pontos de dano, ele perde essa quantidade de pontos de vida.

LINHA [ÁREA DE EFEITO]

Uma Linha é uma área de efeito que se estende a partir de um ponto de origem em uma trajetória reta, ao longo de seu comprimento, e cobre uma área definida por sua largura. O efeito gerado por uma Linha detalha seu comprimento e largura.

O ponto de origem de uma Linha não está incluído na área de efeito, a menos que seu criador decida o contrário.

LUZ PLENA

Luz Plena é uma iluminação normal. Veja também o capítulo 1 (“Exploração”).

MAGIA

Uma magia é um efeito mágico que possui as características descritas no capítulo 7.

MALDIÇÕES

Alguns efeitos do jogo impõem uma maldição a uma criatura ou objeto. O efeito que confere a maldição determina suas consequências. As maldições podem ser removidas pelas magias *Remover Maldição* e *Restauração Maior*, ou por outra magia que termine explicitamente maldições.

MEIA-LUZ

Uma área com Meia-luz é Parcialmente Obscurecida. Veja também “Parcialmente Obscurecido” e o capítulo 1 (“Exploração”).

MONSTRO

Um monstro é uma criatura controlada pelo Mestre, mesmo que a criatura seja benevolente. Veja também “Criatura” e “PNJ”.

MORTO

Uma criatura morta não possui Pontos de Vida e não pode recuperá-los a menos que seja revivida por magia, como as magias *Reviver os Mortos* ou *Revivificar*. Quando uma dessas magias é conjurada, o espírito reconhece quem a está conjurando e pode optar por recusar. O espírito de uma criatura morta deixou o corpo e partiu para os Planos Externos, e reviver a criatura requer trazer o espírito de volta.

Se a criatura retorna à vida, o efeito de reviver determina os Pontos de Vida atuais da criatura. A menos que indicado de outra forma, a criatura volta à vida com todos os seus Pontos de Vida. Qualquer condição, contágio mágico ou maldição que a afetava no momento da morte, se a duração desses efeitos ainda estiver em andamento, persiste. Se a criatura morreu com níveis de Exaustão, retorna com 1 nível a menos. Se a criatura possuía Sintonização com um ou mais itens mágicos, não estará mais sintonizada com eles.

MULTIMORFIA

Se um efeito, como a magia Polimorfia ou a característica Forma Selvagem, que permite você se multimorfar, a descrição do efeito detalha o que acontece com você. A menos que essa descrição indique o contrário, efeitos permanecem em você — condições, magias, maldições e semelhantes — se transferem de uma forma para outra. Você reverte à sua forma verdadeira se morrer.

NATAÇÃO

Enquanto você nada, cada metro de movimento custa 1 metro adicional (2 metros adicionais em Terreno Difícil). Você ignora esse custo adicional se tiver um Deslocamento de Natação e usá-lo para nadar. A critério do Mestre, mover-se a qualquer distância em

água turbulentas pode exigir um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

NÍVEL DE DESAFIO

O Nível de Desafio (ND) resume a ameaça que um monstro representa para um grupo de quatro personagens dos jogadores. Quanto maior o ND do monstro em relação ao nível dos personagens, mais perigoso ele se torna. Se o ND for superior, o monstro provavelmente representa uma ameaça séria. Se o ND for inferior, o monstro tende a representar pouca ameaça. No entanto, as circunstâncias e o número de personagens dos jogadores podem alterar significativamente o quanto ameaçador um monstro é no jogo real. O Livro do Mestre oferece orientações ao Mestre sobre como utilizar o ND ao planejar encontros de combate potenciais. Veja também “Bloco de Estatísticas”.

NOCAUTEANDO UMA CRIATURA

Ao reduzir uma criatura a 0 Pontos de Vida com um ataque corpo a corpo, você pode, em vez disso, reduzi-la a 1 Ponto de Vida. A criatura então adquire a condição Inconsciente e inicia um Descanso Curto.

A criatura permanece Inconsciente até recuperar qualquer Ponto de Vida ou até que alguém execute uma ação para prestar primeiros socorros a ela, exigindo um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10.

OBJETO

Um objeto é uma coisa não viva e distinta. Coisas compostas, como edifícios, compreendem mais de um objeto. Veja também “Quebrando Objetos”.

PAIRAR

Algumas criaturas podem pairar, conforme indicado em seus blocos de estatísticas, e algumas magias e outros efeitos concedem a habilidade de pairar. Pairar enquanto voa impede você de cair em certas circunstâncias. Veja também “Voar”.

PARALISADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Paralisado, você sofre os seguintes efeitos.

Incapacitado. Você adquire a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

Acertos Críticos Automáticos. Qualquer jogada de ataque que o atinge é um Acerto Crítico se o atacante estiver a até 1,5 metro de você.

Salvaguardas Afetadas. Você falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza.

PARCIALMENTE OBSCURECIDO

Você tem Desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) para ver algo em um espaço Parcialmente Obscurecido. Veja também “Meia-luz” e o capítulo 1 (“Exploração”).

PERCEPÇÃO PASSIVA

Percepção Passiva é um valor que reflete a consciência geral de uma criatura sobre seu entorno. O Mestre utiliza esse valor para determinar se uma criatura percebe algo sem precisar realizar conscientemente um teste de Sabedoria (Percepção).

A Percepção Passiva de uma criatura é igual a 10 mais o bônus do teste de Sabedoria (Percepção) da criatura. Se a criatura tem Vantagem nesses testes, aumente o valor em 5. Se a criatura tem Desvantagem nesses testes, diminua o valor em 5. Por exemplo, um personagem de nível 1 com uma Sabedoria de 15 e proficiência em Percepção tem uma Percepção Passiva de 14 ($10 + 2 + 2$). Se esse personagem tem Vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção), o valor se torna 19.

PERÍCIA

Uma perícia é uma área de domínio relacionada a um teste de atributo. Se você tem proficiência em uma perícia, pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao realizar um teste de atributo associado a essa perícia. Veja também o capítulo 1 (“Proficiência”).

PERSONAGEM DO JOGADOR

Um personagem do jogador é um personagem controlado por um jogador. Veja também o capítulo 2.

PERSONAGEM NÃO JOGADOR

Um personagem não jogador (PNJ) é um monstro que possui um nome próprio e uma personalidade distinta. Veja também “Monstro”.

PETRIFICADO [CONDIÇÃO]

Enquanto tem a condição Petrificado, você sofre os seguintes efeitos.

Transformado em Substância Inanimada. Você é transformado, juntamente com qualquer objeto não mágico que esteja vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso aumenta em dez vezes e você para de envelhecer.

Incapacitado. Você adquire a condição Incapacitado.

Deslocamento 0. Seu Deslocamento é 0 e não pode aumentar.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você têm Vantagem.

Salvaguardas Afetadas. Você falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza.

Resistência a Dano. Você tem Resistência a todos os danos.

Imunidade a Veneno. Você tem Imunidade à condição Envenenado.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

À medida que superam desafios e completam aventuras, os personagens recebem Pontos de Experiência (XP), concedidos pelo Mestre. Quando o total de XP de um personagem ultrapassa determinados limiares, o nível do personagem aumenta. O *Livro do Mestre* oferece orientações sobre a concessão de XP. Veja também o capítulo 2 (“Avanço de Nível”).

PONTOS DE VIDA

Pontos de Vida (PV) são uma medida de quão difícil é matar ou destruir uma criatura ou um objeto. O dano reduz os Pontos de Vida, e a cura os recupera. Você não pode ter mais Pontos de Vida do que o seus Pontos de Vida máximos, e não pode ter menos que 0. Veja também “Quebrando Objetos” e capítulo 1 (“Dano e Cura”).

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Pontos de Vida Temporários são concedidos por certos efeitos e funcionam como uma barreira contra a perda de Pontos de Vida reais. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

POR DIA

Se uma regra estabelece que você pode usar algo um certo número de vezes por dia, isso significa que você deve completar um Descanso Longo para utilizá-lo novamente após ter esgotado os usos.

POSSESSÃO

Alguns efeitos provocam a possessão de uma criatura por outra criatura ou entidade. Um efeito de possessão determina como a possessão funciona. A possessão pode ser evitada pela magia *Proteção contra o Bem e o Mal* e encerrada pela magia *Dissipar o Bem e o Mal*.

PREPARAR [AÇÃO]

Você executa a ação Preparar para aguardar uma circunstância específica antes de agir. Para isso, você executa essa ação em seu turno, o que lhe permite agir com uma Reação antes do início do seu próximo turno. Primeiro, você determina qual circunstância perceptível acionará sua Reação. Em seguida, você escolhe a ação que realizará em resposta a esse gatilho ou decide se mover até o máximo de seu Deslocamento em resposta a ele. Exemplos incluem “Se o cultista pisar na porta do alçapão, eu puxo a alavanca que a abre” e “Se o zumbi se aproximar de mim, eu me afasto”.

Quando o gatilho ocorre, você pode executar sua Reação logo após o gatilho ocorrer ou ignorá-lo.

Quando prepara uma magia, você a conjura normalmente (gastando os recursos necessários para isso),

mas retém sua energia, que libera com sua Reação quando o gatilho ocorre. Para ser preparada, uma magia deve ter um tempo de conjuração de uma ação, e manter a magia preparada requer Concentração, que você pode sustentar até o início do seu próximo turno. Se sua Concentração for interrompida, a magia se dissipar sem efeito.

PROCURAR [AÇÃO]

Quando você executa a ação Procurar, realiza um teste de Sabedoria para perceber algo que não é evidente. A tabela Procurar indica quais perícias são relevantes ao executar essa ação, dependendo do que você está tentando detectar.

PROCURAR

Perícia	Coisa a Detectar
Intuição	Estado mental de uma criatura
Medicina	Enfermidade de uma criatura ou causa da morte
Percepção	Criatura ou objeto oculto
Sobrevivência	Comida ou rastros

PROFI CIÊNCIA

Se você tem proficiência em algo, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer Teste de D20 que o envolva. Uma criatura pode ter proficiência com uma arma, uma ferramenta, uma salvaguarda ou uma perícia. Veja também o capítulo 1 (“Proficiência”).

QUEBRANDO OBJETOS

Objetos podem ser danificados por ataques e por certas magias, utilizando as regras a seguir. Se um objeto for extremamente frágil, o Mestre pode permitir que uma criatura o quebre automaticamente ao usar a ação Atacar ou Usar Objeto.

Classe de Armadura. A tabela Classe de Armadura de Objetos sugere valores de CA para diversas substâncias.

CLASSE DE ARMADURA DE OBJETOS

CA	Substância	CA	Substância
11	Corda, papel, tecido	19	Aço, ferro
13	Cristal, gelo, vidro	21	Mitral
15	Madeira	23	Adamantina
17	Pedra		

Pontos de Vida. Um objeto é considerado destruído quando seus Pontos de Vida chegam a 0. A tabela Pontos de Vida de Objetos sugere valores para objetos frágeis e resilientes que sejam Grandes ou menores. Para monitorar os Pontos de Vida de um objeto Enorme ou Colossal, divida-o em seções Grandes ou menores e acompanhe os Pontos de Vida de cada seção separadamente. O Mestre decide se a destruição de parte de um objeto resulta em sua destruição total.



PONTOS DE VIDA DE OBJETOS

Tamanho	Fragilidade	Resiliência
Minúsculo (garrafa, fechadura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeno (alaúde, baú)	3 (1d6)	10 (3d6)
Médio (barril, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carroça, mesa de jantar)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objetos e Tipos de Dano. Objetos possuem Imunidade a dano Psíquico e Venenoso. O Mestre pode determinar que certos tipos de dano são mais ou menos eficazes contra um objeto. Por exemplo, dano Contundente é eficaz para esmagar, mas não para cortar. Objetos de papel ou tecido podem ter Vulnerabilidade a dano Ígneo.

Limião de Dano. Objetos Grandes, como paredes de castelos, frequentemente apresentam resiliência extra, representada por um limiar de dano. Veja também “Limião de Dano”.

Nenhum Valor de Atributo. Um objeto não possui valores de atributo, a menos que uma regra os atribua ao objeto. Sem valores de atributo, um objeto não pode realizar testes de atributo e falha em todas as salvaguardas.

QUEDA [RISCO]

Uma criatura em queda sofre 1d6 pontos de dano Contundente no final da queda para cada 3 metros que caiu, até um máximo de 20d6. Assim que atinge a superfície, ela permanece Caída, a menos que consiga evitar sofrer o dano da queda.

Uma criatura que cai em água ou em outro líquido pode usar sua Reação para realizar um teste de Força CD 15 (Atletismo) ou Destreza CD 15 (Acrobacia) para atingir primeiro a superfície com a cabeça ou os pés. Em caso de sucesso, qualquer dano resultante da queda é reduzido pela metade.

RASTEJAR

Quando você rasteja, cada metro de movimento custa 1 metro adicional (2 metros adicionais em Terreno Difícil). Veja também “Deslocamento”.

REAÇÃO

Uma Reação é uma ação especial que você executa em resposta a um gatilho descrito na sua descrição. Você pode executar uma Reação durante o turno de outra criatura. Mesmo que você execute uma Ação, uma

Ação Bônus ou ambas no seu turno, ainda pode executar uma Reação. No entanto, após utilizar uma Reação, você deve esperar até o início do seu próximo turno para executar outra. O Ataque de Oportunidade é um exemplo de Reação disponível para todas as criaturas. Veja também “Ataques de Oportunidade” e o capítulo 1 (“Ações”) para mais informações.

RESISTÊNCIA

Se você tem Resistência a um tipo de dano, o dano desse tipo é reduzido pela metade contra você (arredondado para baixo). A Resistência é aplicada apenas uma vez por incidência de dano. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

RISCO

Um risco é um perigo do ambiente. Veja também “Asfixia”, “Combustão”, “Desidratação”, “Desnutrição” e “Queda”.

RITUAL

Se você possui uma magia preparada que tem o marcador Ritual, pode conjurar essa magia como um Ritual. A versão Ritual de uma magia leva 10 minutos a mais para ser conjurada do que o normal. Além disso, não gasta um espaço de magia, o que significa que a versão ritual de uma magia não pode ser conjurada em um círculo superior. Veja também o capítulo 7.

SALTAR

Quando você salta, realiza um Salto em Distância (horizontal) ou um Salto em Altura (vertical). Veja também “Salto em Altura” e “Salto em Distância”.

SALTO EM ALTURA

Ao realizar um Salto em Altura, você salta no ar o equivalente a 1 metro mais 30 centímetros por ponto em seu modificador de Força (mínimo 0), desde que consiga se mover pelo menos 3 metros a pé imediatamente antes do salto. Ao realizar um Salto em Altura parado, você pode saltar apenas metade dessa altura. De qualquer forma, cada metro que você saltar custa um metro de movimento.

Você pode estender os braços até a metade de sua altura acima de si mesmo durante o salto. Dessa forma,



você pode alcançar uma distância equivalente à altura do salto mais 1,5 vez sua altura.

SALTO EM DISTÂNCIA

Quando você realiza um Salto em Distância, salta horizontalmente uma distância equivalente a 30 centímetros para cada ponto do seu atributo Força, desde que consiga se mover pelo menos 3 metros a pé imediatamente antes do salto. Ao realizar um Salto em Distância parado, você só pode saltar metade dessa distância. Em ambos os casos, cada metro que você salta custa 1 metro de movimento.

Se você descer em Terreno Difícil, deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 10 (Acrobacia) ou fica Caído.

Esta regra de Salto em Distância considera que a altura do salto é irrelevante, como em um salto sobre um riacho ou desfiladeiro. A critério do Mestre, você deve ser bem-sucedido em um teste de Força CD 10 (Atletismo) para superar um obstáculo baixo (não mais alto que um quarto da distância do salto), como uma cerca viva ou um muro baixo. Caso contrário, você colide com o obstáculo.

SALVAGUARDA

Uma salvaguarda — também chamada de SG — representa uma tentativa de evitar ou resistir a uma ameaça. Normalmente, você faz uma salvaguarda apenas quando uma regra exige, mas pode optar por falhar na salvaguarda sem jogar. O resultado de uma salvaguarda é detalhado no efeito que a solicitou. Se um alvo for forçado a realizar uma salvaguarda e não possui o valor de atributo correspondente, o alvo falha automaticamente. Veja também o capítulo 1 (“Testes de D20”).

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Um personagem do jogador deve realizar uma Salvaguarda contra Morte se iniciar seu turno com 0 Pontos de Vida. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).

SANGRANDO

Uma criatura está Sangrando enquanto tiver metade ou menos de seus Pontos de Vida restantes.

SG

SG é uma abreviação do termo salvaguarda. Veja também “Salvaguarda”.

SINTONIZAÇÃO

Alguns itens mágicos requerem que uma criatura estabeleça um vínculo — denominado Sintonização — com eles antes que a criatura possa utilizar as propriedades mágicas do item. Uma criatura pode ter Sintonização com no máximo três itens mágicos simultaneamente. Veja também o capítulo 6 (“Itens Mágicos”).

SISMICONSCIÊNCIA

Uma criatura com Sismiconsciência é capaz de localizar criaturas e objetos em movimento dentro de um alcance específico, desde que tanto a criatura com Sismiconsciência quanto qualquer coisa que ela esteja detectando estejam em contato com a mesma superfície (como o chão, uma parede ou um teto) ou o mesmo líquido.

Sismiconsciência não pode detectar criaturas ou objetos no ar, e não conta como uma forma de visão.

SURDO [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver na condição Surdo, você sofre o seguinte efeito.

Não Pode Ouvir: Você não pode ouvir e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que dependa da audição.

SURPRESA

Se uma criatura é pega desprevenida no início de um combate, essa criatura está surpresa, concedendo Desvantagem em sua jogada de Iniciativa. Veja também o capítulo 1 (“Combate”).

TAMANHO

Uma criatura ou um objeto pertence a uma categoria de tamanho: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme ou Colossal. O tamanho de uma criatura determina quanto espaço ela ocupa em combate, enquanto o tamanho de um objeto influencia seus Pontos de Vida. Veja também “Quebrando Objetos” e o capítulo 1 (“Combate”).

TELEPATIA

Telepatia é uma habilidade mágica que permite a uma criatura se comunicar mentalmente com outra dentro de um alcance específico. A menos que uma regra indique o contrário, a criatura contactada não precisa compartilhar um idioma com o telepata para entender essa comunicação, mas deve ser capaz de compreender pelo menos um idioma ou ser telepática para captar a mensagem.

Um telepata não precisa ver a criatura contactada, e pode iniciar ou encerrar o contato telepático a qualquer momento (nenhuma ação é necessária). O contato telepático não pode ser iniciado e é imediatamente interrompido se o telepata ou a outra criatura estiverem com a condição Incapacitado. O contato telepático também é interrompido se a criatura contactada não estiver mais dentro do alcance da telepatia ou se o telepata contactar uma criatura diferente dentro do alcance.

Uma criatura sem telepatia pode receber mensagens telepáticas, mas não consegue iniciar uma conversa telepática. Uma vez que a conversa telepática se inicia, a criatura não telepata pode se comunicar mentalmente com o telepata até que a conexão telepática se encerre.

TELEPORTE

Teleporte é um tipo especial de transporte mágico. Ao se teleportar, você desaparece e reaparece instantaneamente em outro lugar, sem percorrer o espaço intermediário. Esse transporte não consome movimento, a menos que uma regra indique o contrário, e o teleporte nunca provoca Ataques de Oportunidade. Quando você se teleports, todo o equipamento que está vestindo e carregando se teleports com você. Se você estiver tocando outra criatura ao se teleportar, essa criatura não se teleports com você, a menos que o efeito de teleporte indique o contrário.

Se o espaço de destino do seu teleporte estiver ocupado por outra criatura ou bloqueado por um obstáculo sólido, você aparece no espaço desocupado mais próximo à sua escolha.

A descrição de um efeito de teleporte informa se você deve ver o destino do teleporte.

TERRENO DIFÍCIL

Se um espaço for classificado como Terreno Difícil, cada metro percorrido nesse terreno custa 1 metro adicional. Por exemplo, para mover-se 1,5 metros em um Terreno Difícil, será necessário um total de 3 metros de movimento. Terreno Difícil não é cumulativo; ou o espaço é considerado Terreno Difícil, ou não é.

Um espaço é considerado Terreno Difícil se conter qualquer um dos seguintes elementos ou algo semelhante:

- Uma criatura que não seja Minúscula ou sua aliada
- Móveis projetados para criaturas do seu tamanho ou maiores

- Neve pesada, gelo, escombros ou vegetação rasteira
- Líquido que esteja entre a altura da canela e da cintura
- Abertura estreita dimensionada para uma criatura de um tamanho menor que o seu
- Uma inclinação de 20 graus ou mais

TESTE DE ATRIBUTO

Um teste de atributo é um Teste de D20 que representa a utilização de um dos seis atributos — ou uma perícia específica relacionada a um desses atributos — para superar um desafio. Veja também o capítulo 1 (“Proficiência” e “Testes de D20”).

TIPO DE CRIATURA

Cada criatura, incluindo cada personagem do jogador, possui um marcador nas regras que identifica seu tipo. A maioria dos personagens dos jogadores é do tipo Humanoide. Estes são os tipos de criaturas presentes no jogo:

Aberração	Feérico	Ínfero
Celestial	Fera	Monstruosidade
Constructo	Gigante	Morto-vivo
Dragão	Gosma	Planta
Elemental	Humanoide	

Os tipos não têm regras próprias, mas algumas regras no jogo afetam criaturas de certos tipos de maneiras diferentes.

TESTE DE D20

Testes de D20 incluem as três principais jogadas de d20 do jogo: jogadas de ataque, salvaguardas e testes de atributo. Se algo no jogo impacta os Testes de D20, isso afeta todas as três jogadas. O Mestre decide se um Teste de D20 é necessário em uma situação específica. Veja também o capítulo 1 (“Testes de D20”).

TIPOS DE DANO

Ataques e outros efeitos prejudiciais causam diferentes tipos de dano. Os tipos de dano não possuem regras próprias, mas outras regras, como Resistência, dependem deles. A tabela Tipos de Dano oferece exemplos para ajudar o Mestre a atribuir um tipo a um novo efeito.

TIPOS DE DANO

Tipo	Exemplos
Ácido	Líquidos corrosivos, enzimas digestivas
Contundente	Objetos contundentes, constrição, queda
Cortante	Garras, objetos cortantes
Elétrico	Eletricidade
Energético	Energia mágica pura
Gélido	Água gelada, explosões de gelo
Ígneo	Chamas, calor insuportável
Necrótico	Energia que consome a vida

Tipo	Exemplos
Perfurante	Presas, objetos perfurantes
Psíquico	Energia dilacerante para a mente
Radiante	Energia sagrada, radiação abrasadora
Trovejante	Som contundente
Venenoso	Gás tóxico, veneno

TOTALMENTE OBSCURECIDO

Você tem a condição Cego enquanto tenta ver algo em um espaço Totalmente Obscurecido. Veja também “Cego,” “Escuridão,” e o capítulo 1 (“Exploração”).

TREINAMENTO COM ARMADURA

O treinamento com armadura permite que você utilize armaduras de uma determinada categoria sem as desvantagens a seguir. Se você usar armadura Leve, Média ou Pesada e não tiver treinamento, você sofre Desvantagem em qualquer Teste de D20 que envolva Força ou Destreza, além de não poder conjurar magias. Se você usar um Escudo e não tiver treinamento, não recebe o bônus de CA dele. Veja também “Desvantagem” e o capítulo 6 (“Armadura”).

TRUQUE

Um truque é uma magia de círculo 0, que é conjurada sem o uso de um espaço de magia. Veja também o capítulo 7.

USAR MAGIA [AÇÃO]

Quando executa a ação Usar Magia, você conjura uma magia que possui o tempo de conjuração de uma ação ou utiliza uma característica ou item mágico que requer uma ação Usar Magia para ser ativada.

Se conjurar uma magia com um tempo de conjuração de 1 minuto ou mais, você deve executar a ação Usar Magia em cada turno dessa conjuração e manter a Concentração enquanto o faz. Se sua Concentração for interrompida, a magia falha, mas você não gasta um espaço de magia. Veja também “Concentração”.

USAR OBJETO [AÇÃO]

Você interage normalmente com um objeto enquanto realiza outra coisa, como quando saca uma espada como parte da ação Atacar. Quando um objeto exige uma ação para ser utilizado, você executa a ação Usar Objeto.

VALOR DE ATRIBUTO E MODIFICADOR

Uma criatura possui seis valores de atributo — Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma — cada um com um modificador correspondente. Adicione o modificador ao realizar um Teste de D20 com o atributo correspondente ou quando uma regra exigir. Veja também o capítulo 1 (“Os Seis Atributos”).

VANTAGEM

Se você tiver Vantagem em um Teste de D20, jogue dois d20 e utilize o resultado mais alto. Uma jogada não pode ser afetada por mais de uma Vantagem, e Vantagem e Desvantagem na mesma jogada se anulam. Veja também o capítulo 1 (“Testes de D20”).

VISÃO ÀS CEGAS

Se você possui Visão às Cegas, pode enxergar dentro de um alcance específico sem depender da visão física. Dentro desse alcance, você consegue ver qualquer coisa que não esteja atrás de Cobertura Total, mesmo se estiver na condição Cego ou em Escuridão. Além disso, dentro desse alcance, você pode perceber algo que tenha a condição Invisível.

VISÃO NO ESCURO

Se você possui Visão no Escuro, consegue enxergar na Meia-luz em um alcance específico como se fosse Luz Plena e na Escuridão dentro desse alcance como se fosse Meia-luz. Você percebe cores nessa Escuridão apenas como tons de cinza. Veja também o capítulo 1 (“Exploração”).

VISÃO VERDADEIRA

Se você possui Visão Verdadeira, sua percepção é ampliada em um alcance determinado. Dentro desse alcance, sua visão penetra através de:

Escuridão. Você pode ver na Escuridão normal e mágica.

Invisibilidade. Você vê criaturas e objetos com a condição Invisível.

Ilusões Visuais. Ilusões visuais aparecem transparentes para você, e você é automaticamente bem-sucedido em salvaguardas contra elas.

Transformações. Você percebe a verdadeira forma de qualquer criatura ou objeto que tenha sido transformado por magia.

Plano Etéreo. Você vê no Plano Etéreo. Veja também o apêndice A (“Planos Transitivos”).

VOAR

Uma variedade de efeitos permite que uma criatura voe. Enquanto estiver voando, você cai se estiver Caído ou Incapacitado, ou se seu Deslocamento de Voo for reduzido a 0. Você pode permanecer no ar nessas circunstâncias se conseguir pairar. Veja também “Deslocamento de Voo” e “Queda”.

VULNERABILIDADE

Se você possui Vulnerabilidade a um tipo de dano, o dano desse tipo é duplicado contra você. A Vulnerabilidade é aplicada apenas uma vez a cada ocorrência de dano. Veja também o capítulo 1 (“Dano e Cura”).