



CONSELHO DO SÁBIO



DUNGEONS & DRAGONS

Compilado de Artigos

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

1.11.7

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

Se você tiver perguntas para futuros artigos da nossa coluna, por favor, envie-as para sageadvice@wizards.com ou mande para o autor via o Twitter ([@JeremyECrawford](https://twitter.com/JeremyECrawford)), onde o mesmo responde dúvidas entre as publicações dos artigos dessa coluna.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

SOBRE O AUTOR

Jeremy Crawford é co-designer da quinta edição de Dungeons & Dragons e editor-chefe do jogo. Ele foi o designer-chefe do Livro do Jogador da quinta edição e um dos designers-chefes do Guia do Mestre. Ele já trabalhou em muitos outros livros de D&D desde que chegou à Wizards of the Coast, em 2007. Você pode enviar um e-mail com questões sobre regras a ele (N.E.: em inglês) pelo sageadvice@wizards.com, ou entre em contato com ele no Twitter ([@JeremyECrawford](https://twitter.com/JeremyECrawford)).



ÍNDICE DOS ARTIGOS CONSELHO DO SÁBIO

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: AS REGRAS DA CONJURAÇÃO DE MAGIA

- Uma magia com uma jogada de ataque pode ser usada como o ataque da ação Atacar ou como parte da característica Ataque Adicional?
- Você pode usar uma magia de ataque corpo a corpo para fazer um ataque de oportunidade?
- Qual é o nível da magia se você lançá-la sem utilizar um espaço de magia?
- A magia consome os componentes materiais?
- Se a magia exige componentes materiais que são consumidos, eu posso utilizar um foco mágico em vez de consumir o componente?
- Qual é a quantidade de interação necessária para se usar um foco mágico? Ele precisa ser incluído no componente gestual?
- Se você está se concentrando em manter um feitiço, é necessário manter a linha de visão com o alvo?
- Um conjurador pode desfazer uma magia após lançá-la?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-spell-casting>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: O TESTE DE ATRIBUTO

- E seriam as jogadas de ataque e os testes de resistência basicamente testes de atributo especializados?
- Se você lançar a magia praguejar (hex) e escolher Força como atributo afetado, o alvo também tem desvantagem na jogada de ataque ou no teste de resistência que usam Força?
- A característica do bardo Faz-Tudo se aplica a jogadas de ataque e testes de resistência que não usem o bônus de proficiência do bardo?
- Quando você faz um teste de Força (Atletismo) para agarrar ou empurrar alguém, você está fazendo uma jogada de ataque?

Mais Questões Sobre Magias

- Existe um limite no número de magias que você pode lançar em seu turno?
- Você precisa ter linha de visão para um efeito de uma magia para manter a concentração nele?
- Se um personagem tem níveis em mais de uma classe, seus truques avançam com o nível do personagem ou o nível da classe que lhe dá as magias?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/ability-check>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: TALENTOS

Perito em Besta (Crossbow Expert)

- O segundo benefício deste talento contribui para jogadas de magias à distância – isso é intencional?
- O primeiro e o terceiro benefícios do talento Perito em Besta transforma uma besta de mão em uma arma semiautomática?
- Ao usar o talento Perito em Besta posso atirar com uma besta de mão e depois atirar novamente em uma ação bônus?

Sorte (Lucky)

- De que forma o talento Sorte interage com jogadas feitas com vantagem e/ou desvantagem?

Iniciado em Magia (Magic Initiate)

- Poderia um conjurador escolher sua própria classe quando ganha o talento Iniciado em Magia?
- É possível usar espaços de magia para conjurar a

magia de 1º nível aprendida com o talento Iniciado em Magia?

Mestre em Armas de Haste (Polearm Master)

- A primeira frase do talento fala sobre armas de alcance e um benefício para o bastão. No caso, o bastão transforma-se em um arma de alcance se o personagem possui o talento?
- É possível adicionar o modificador de Força ao dano do bônus de ataque que o talento Mestre em Armas de Haste concede?

http://dnd.wizards.com/articles/features/sageadvice_feats

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JUNHO E JULHO DE 2015)

- Por que a errata do Livro do Jogador muda X e não Y?
- Alguns monstros têm resistência ou imunidade ao dano de armas não mágicas. Como isso é afetado pela mudança do ataque desarmado na errata do Livro do Jogador?

Características de Classe

- O estilo de luta Duelista do guerreiro pode suportar um escudo?
- Esquiva Sobrenatural funciona automaticamente contra todo ataque que atingir um ladino ou patrulheiro? Ataques de magias também?
- Um monge precisa gastar algum ponto de ki para conjurar uma ilusão menor concedida pela característica Artes Sombrias?
- A característica Pureza do Corpo do monge concede imunidade a dano de veneno, à condição envenenado ou a ambos?
- O efeito do Surto de Magia Selvagem do feiticeiro substitui o efeito da magia que o desencadeou ou ambos os efeitos acontecem?
- A característica Mente Desperta do bruxo permite comunicação telepática de duas vias?
- A Proteção Arcana do abjurador se cura somente quando a proteção tem 0 ponto de vida?
- Lançar a magia alarme como um ritual cura a Proteção Arcana?
- Como a Proteção Arcana interage com pontos de vida temporário e resistência a dano que o abjurador possa ter?
- A característica Truque Potente do mago se aplica a truques com jogadas de ataque ou somente em testes de resistência?

Combate

- Uma ação bônus pode ser usada como uma ação ou vice-versa? Por exemplo, um bardo pode usar uma ação bônus para conceder um dado de Inspiração Bárdica e uma ação para lançar palavra de cura?
- Como uma arma de alcance funciona com os ataques de oportunidade?
- Pode-se usar a ação Preparar para fazer a ação Correr no turno de outro personagem ou criatura, e então combinar o talento Especialista em Investida com isso?

Lançando Magias

- Ataques de magia podem ter acertos crítico?
- Se eu tiver 10 pontos de vida temporários e tomar 30 de dano de um ataque enquanto estiver concentrando em uma magia, qual será a CD do teste de Constituição para manter a minha concentração?
- Quando uma magia como conjurar seres da floresta é lançada, é o jogador ou o Mestre de Jogo quem escolhe as criaturas que são conjuradas?

- Se eu lançar a magia arma abençoada no meu bordão e tiver o talento Mestre em Arma de Haste, o bônus de ataque usa d4 ou d8 para o dano?

Monstros

- Armadura natural é considerada armadura leve?
- Armadura natural se sobrepõe ao bônus de Destreza da criatura?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/sage-advice-june2015>

http://dnd.wizards.com/articles/features/sageadvice_july2015

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (AGOSTO DE 2015)

Características de Classe

- O Pulso de Ação do Guerreiro te permite ter uma Ação Bônus extra, além da Ação extra?
- O estilo de combate Arquearia funciona com uma arma corpo-a-corpo que você arremesse?
- Se um Monge usa um bastão ou outra arma versátil com duas mãos, ela ainda conta como uma arma de Monge?
- A característica Artes Marciais torna as armas de monge e ataques desarmados em armas ágeis?
- Um Ranger pode se mover entre as rolagens de ataque do Ataque Furacão?

Talentos

- O ataque concedido pelo terceiro benefício do talento Sentinela acontece antes ou depois do gatilho do ataque?

Aventurando-se

- Espaços extra-dimensionais, tais como um semiplano ou o espaço criado por um Truque de Corda são considerados como um plano diferente de existência?

Combate

- Você pode adiar seu turno e agir mais tarde na rodada?
- Se você usar a ação Ajudar para distrair um inimigo, você precisa ficar a 1,5m dele para a ação funcionar?

Conjuração de Magias

- Se eu for um clérigo/druida com a característica Discípulo da Vida, a magia bom fruto se beneficia da característica?
- Você pode se concentrar em uma magia enquanto transformado por metamorfose?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answer-s-august-2015>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (SETEMBRO DE 2015)

Traços Raciais

- O traço Transe permite que um elfo termine um descanso longo em 4 horas?

Características de Classe

- Um ladrão pode usar a característica de classe Mãos Rápidas (Fast Hands) para ativar um item mágico?

Aventurando-se

- Qual seria um exemplo de um efeito que possa reduzir exaustão?

Combate

- O que “ataque com arma corpo a corpo” significa: um ataque corpo a corpo com uma arma ou um ataque com uma arma de corpo a corpo?
- Quando você luta com duas armas, você pode sacar e atirar duas armas no seu turno?
- O ataque corpo a corpo especial agarrão (grappling)

no Livro do Jogador (Player's Handbook) é usável por uma criatura sem mãos?

Magias

- Você pode lançar escuridão (darkness) com um espaço de nível maior para encerrar uma magia 3º nível que cria luz?
- Dissipar magia (dispel magic) pode encerrar globo de invulnerabilidade (globe of invulnerability)?

Itens Mágicos

- O que está correto no Guia do Mestre (Dungeon Master's Guide), a regra para pergaminhos ou a regra para um pergaminho de magia?
- O bônus de CA do anel de proteção (ring of protection) acumula com o das bradeiras de defesa (bracers of defense)?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answer-s-september-2015>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (NOVEMBRO DE 2015)

Traços Raciais

- Os halflings pés-leves e os elfos da floresta podem usar seus traços raciais que permitem que se escondam para se ocultar enquanto são observados?

Características de Classe

- As magias de bruxo concedidas pela característica de classe Lista Expandida de Magias são contabilizadas como magias conhecidas?
- A característica Magia Acelerada permite que um feiticeiro lance duas magias de 1º nível ou superior a cada rodada?
- Quando você usa Ataque Extra, você tem que usar a mesma arma para todos os ataques?

Antecedentes

- Você pode ter mais de um antecedente?

Equipamento

- Se você atacar com um escudo – provavelmente como uma arma improvisada – você mantém a bônus de +2 na CA?

Multiclasse

- Um ladino/monge pode usar Ataque Furtivo com ataques desarmados?

Talentos

- O talento Atacante Selvagem funciona com ataques desarmados?

Combate

- A surpresa pode ocorrer fora da ordem de iniciativa como uma rodada surpresa especial?
- É a intenção que somente os ataques com armas corpo a corpo podem deixar inimigos inconscientes, ou ataques mágicos corpo a corpo também podem fazer isso?
- Se você tem uma característica como Ação Astuta ou Passo do Vento, você pode usar a ação Correr mais de uma vez no turno?

Magias

- Vínculo planar invoca a criatura a ser vinculada ou isso é feito separadamente?
- A magia chuva de espinhos dura apenas para o ataque inicial ou enquanto você mantiver a concentração?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answer-s-november-2015>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JANEIRO DE 2016)

Criação de Personagem

- Como calcular a Classe de Armadura (CA) de uma criatura?

Magias

- Defesa Sem Armadura funciona com uma magia como armadura arcana?
- Como pele de árvore funciona com escudos, coberturas e outros modificadores de CA?
- É possível estender a duração da armadura de Agathy ao ganhar mais pontos de vida temporários?
- Os pontos de vida temporários de heroísmo acumulam a cada turno?

Revisando as Regras

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-january-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (FEVEREIRO DE 2016)

Características de Classe

- Um ladino pode usar o Ataque Furtivo mais de uma vez por rodada?

Combate

- Como eu sei qual modificador de atributo usar nas jogadas de ataque e de dano?

Monstros

- O sopro de um dragão é mágico?

Itens Mágicos

- Armas mágicas dão bônus nas jogadas de ataque e de dano?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-february-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (MARÇO DE 2016)

Características de Classe

- O que acontece se o druida usar uma armadura de metal?

Lançando Magias

- A regra de lançar uma magia como uma ação bônus se aplica quando você usa uma ação bônus concedida por uma magia?

Magias

- É possível usar dissipar magia para dissipar um efeito mágico como a habilidade de Enfeitiçar do vampiro?
- Você pode usar dissipar magia nas criações de uma magia como animar mortos ou afetar aquelas criações com campo anti-magia?
- Você pode preparar dissipar magia para impedir outra magia de funcionar?
- Você pode usar um escudo com armadura arcana?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-march-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (ABRIL DE 2016)

Características de Classe

- Se você utiliza o Combate com Armas Grandes com uma característica como Destruição Divina ou uma magia como maldição, você pode jogar novamente qualquer dado com resultado 1 ou 2 para infligir dano extra?
- Se um bruxo utiliza o Pacto da Lâmina para criar laços com uma arma mágica, essa arma precisa ser uma arma de combate corpo a corpo? O bruxo pode modificar a forma dessa arma?

Magias

- Você pode utilizar as magias lâmina do fogo verde e lâmina explosiva com Ataque Extra, ataques de

oportunidade, Ataque Furtivo e outras opções de ataque com arma?

- A magia raio lunar causa dano quando você a lança? E quando o efeito dela se move para uma criatura?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-april-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JUNHO DE 2016)

Características de Classes

- O Sentido de Perigo do bárbaro funciona contra Armas de Sopro e habilidades especiais de inimigos?
- Um druida do Circulo da Lua pode falar em idiomas que ele conhece enquanto na forma de um elemental?
- Se um druida em uma forma elemental pode falar, ele pode lançar magias?
- Se um druida pega o talento Iniciado em Magia e escolhe detectar magia como uma de suas magias do talento, ele pode utilizá-la em forma de ritual?
- O ataque bônus da característica Magia de Guerra do Cavaleiro Místico ocorre sempre após você lançar o truque mágico, ou ele pode acontecer antes?
- Não existe uma opção de bolsa de componentes no equipamento inicial do patrulheiro. A classe não precisa de uma dessas e nem de um item de foco para suas magias?
- Um ladino pode utilizar Evasão se ele estiver surpreso?
- As regras de metamagia dizem que você não pode utilizar múltiplas opções metamágicas em uma única magia. Mas você pode utilizar a mesma opção múltiplas vezes?
- Utilizar uma ação bônus encerra a invisibilidade da invocação Um com as Sombras do bruxo?
- A habilidade do 14º Nível do Ilusionista permite que você faça algo real toda rodada ou apenas uma vez?
- Um mago abjurador ganha resistência contra dano mágico no 14º Nível. Essa resistência também se aplica para a Defesa Arcana do abjurador?

Multiclasse

- Os aprimoramentos de valores de atributos são dependentes do nível de classe ao invés do seu nível total?
- Tenho um personagem mago com multiclasse em feiticeiro de Magia Selvagem. As magias que ele lança de seu grimório acionam o Surto de Magia Selvagem se essa magia também estiver na lista de magias do feiticeiro ou ele tem que ganhar a magia pelo nível de feiticeiro para acionar o Surto?
- Quando fazendo multiclasse, você ganha todos os truques mágicos de todas as suas classes?
- Você ganha proficiência em mais testes de resistência quando faz multiclasse?
- Posso fazer uma multiclasse na mesma classe para pegar mais de uma subclasse?

Combate

- Uma criatura voadora sem a característica de flutuar pode permanecer em um único lugar enquanto estiver voando ou ela precisa se mover a cada turno?
- Você pode se mover através de um inimigo derrubado?
- O ritmo de viagem é aplicável para o movimento em combate ou apenas quando em viagem?
- Uma criatura com o efeito de cegueira pode realizar um ataque de oportunidade?
- Um ataque de oportunidade pode ser utilizado para realizar uma ação de Agarrar ou de Encontrar?
- Um dano pode ser reduzido para zero por efeito de

- resistência ou outra forma de redução de dano?
- O meu alvo de ataque à distância iniciou um combate corpo a corpo contra outra criatura, ele recebe algum tipo de cobertura ou eu recebo uma desvantagem?

Lançando Magias

- Para preparar uma magia ou outra ação de preparo, o alvo tem que estar no meu alcance?
- Como funciona a ação Preparar com uma magia? Você gasta seu espaço de magia se o lançamento nunca acontecer?

Ataques Mágicos

- Algumas magias, como rajada mística, tem uma criatura como alvo. Outras, como centelha de fogo, inclui como alvo objetos também. Isso significa que eu não posso atacar uma porta com rajada mística?
- Um “ataque mágico corpo a corpo” conta como um “ataque corpo a corpo” para o Toque da Morte?

Tempo de Lançamento

- Se uma magia tem o tempo de lançamento maior, você tem que completar esse requerimento de tempo para lançar a magia com sucesso?

Magias Específicas

- Efeitos de doença da magia contágio são acionados imediatamente ou quando o alvo falha os três testes de resistência?
- Se dissipar magia tem como alvo o efeito mágico de uma bênção lançada por um clérigo, ele remove o efeito de todos os alvos?
- A ação extra fornecida pela magia velocidade pode ser usada para ativar um item mágico?
- O dano extra de uma maldição apenas se aplica se for realizada uma jogada de ataque?
- Um objeto criado com ilusão menor pode se mover? Por exemplo, uma parede deslizando por um corredor?
- Uma magia como bola de fogo pode exceder o raio de 6 metros de seu efeito se o ponto de origem for colocado em um espaço fechado?
- Uma criatura amigável sob o efeito de metamorfose tem que manter os atributos mentais de sua nova forma?

Monstros

- O monstro ter a habilidade de lançar uma magia à vontade significa que ele pode lançar essa magia como uma ação padrão ou é uma ação bônus?
- O Monster Manual diz que os gnolls falam Gnoll, mas o Player's Handbook não menciona esse idioma. Qual o correto?
- O movimento da ação lendária Ataque com Asas de um dragão provoca ataques de oportunidade se ele se mover pra fora do espaço de ameaça?
- Um monstro é imune a dano de armas de concussão não mágicas. Ele ainda recebe o dano de cair de uma altura grande?
- Se um monstro realiza um ataque corpo a corpo que utiliza o modificador de Destreza, é considerado que ele usou uma arma com a propriedade Ágil?
- Como funciona a habilidade Liderança em um monstro? É uma única vez ou 1 vez por rodada para todas as ações dos aliados por 1 minuto?
- Um vampiro é afetado pela magia imobilizar pessoas ou acalmar emoções?

Itens Mágicos

- Poções podem ser administradas em personagens inconscientes como uma ação?
- Armas mágicas com a propriedade de arremesso (dardo e outros) retornam para o dono depois de arremessadas?
- Se um elfo for alvo de poção do amor, ele ganha um teste de resistência considerando ela como um efeito de encanto?
- Se uma poção não duplica a magia, ela requer concentração?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-june-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JULHO DE 2016)

Características de Classe

- Em relação ao Ataque Imprudente do bárbaro, você dá vantagem para todos os inimigos ou só para o alvo do seu ataque?
- Quando um clérigo usa a característica Ira Destrutiva, ela maximiza todo o dano contanto que uma parte dele seja de relâmpago ou trovão?
- Um guerreiro pode ter dois estilos de combate ativos ao mesmo tempo? Como Duelo e Defesa, por exemplo?
- O silêncio de um monge do Caminho da Sombra pode ser dissipado?
- A Técnica da Mão Aberta de um monge pode empurrar ou derrubar uma criatura Grande ou maior?
- O Sentido Divino do paladino registraria um tiefling devido à herança infernal dele?
- Em relação à ativação da habilidade Assassinar do ladino, quando uma criatura para de ficar surpresa? Depois do seu turno na rodada ou no fim da rodada?
- Se um feiticeiro lançar uma magia com apenas componentes verbais ou somáticos usando Magia Sutil, um oponente pode usar contramagia nela?

Equipamento

- Armadura pesada reduz os testes de resistência ou testes de atributo de Destreza que não sejam de Furtividade?

Multiclasse

- Um aumento temporário de atributo preencheria um requisito de multiclasse, ou o valor base do atributo deve preencher os requisitos?
- Um bárbaro/clérigo pode usar arma espiritual para atacar enquanto está em Fúria, se a magia foi lançada antes dele entrar nesse estado?
- Um bárbaro/guerreiro (Mestre de Batalha) pode usar manobras enquanto está em Fúria?

Talentos

- Adepto Elemental é o único talento que pode ser pego mais de uma vez?
- Características de classe e talentos às vezes influenciam um druida metamorfoseado. O talento Resistente tem efeito enquanto metamorfoseado?

Testes de Atributo

- É possível ter um acerto crítico num teste de atributo? Por exemplo, numa tentativa de agarrar, um crítico ganha ou o maior número ganha?
- Um resultado 1 em um teste de atributo é uma falha automática?

Aventurando-se

- Existe uma maneira de recuperar Inteligência perdida, como depois do ataque de um devorador de intelecto que zera ela?

Combate

- Um agarrão ou um encontrão acionam a Ira da Tempestade do clérigo da Tempestade ou o Riposte do guerreiro mestre de batalha?
- Eu tenho uma ação preparada. Posso parar de preparar ela para fazer um ataque de oportunidade? Ou preparar uma ação é um compromisso de turno completo?
- Se um mago lançar uma magia como bola de fogo durante uma rodada surpresa, os inimigos têm desvantagem nos testes de resistência deles?
- Ataques com rede são sempre feitos com desvantagem?

Lançando Magias

- Quem lança a magia pode lançar fora de um alvo, para minimizar o dano em aliados, como na magia

- despedaçar?
- Uma magia de alcance de toque é considerado um ataque corpo a corpo no propósito de render inimigos ao invés de matá-los?
- Conjurando uma magia como ritual requer concentração se essa magia normalmente não requer?
- Efeitos mágicos permanentes podem ser dissipados? Ou eles não mais são considerados efeitos mágicos uma vez permanentes?
- Quem lança a magia precisa aprender uma versão ritualística dela além da versão normal, ou elas são as mesmas?

Magias Específicas

- Se o dano de desintegrar reduzir um meio-orc à 0 pontos de vida, Resistência Implacável previne o orc de virar cinzas?
- O que acontece se um druida usando Forma Selvagem for reduzido à 0 pontos de vida por desintegrar? O druida simplesmente volta da forma animal?
- A magia banquete de heróis garante imunidade a dano de veneno ou só à condição de envenenado?
- Ilusão menor poderia criar uma neblina? Se sim, atirar uma flecha através dela cancelaria a ilusão?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-july-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (SETEMBRO DE 2016)

Características de Classe

- Um bardo pode retrainar magias ganhas através dos Segredos Mágicos?
- A Forma Selvagem Elemental de um druida limita você a quatro criaturas listadas ou você pode se transformar em qualquer criatura com o tipo elemental?
- Quando um monge usando Defletir Projéteis pega e arremessa um projétil, qual o dano do ataque?
- Para o Ataque Furtivo, se o seu aliado estiver a 3 metros com uma arma de haste (que tem um alcance de 3 metros), ao invés de a 1,5 metro? Ainda é possível usar o ataque furtivo?
- Se você é um bruxo do Pacto da Lâmina, alguém mais pode empunhar sua arma do pacto?

Talentos

- Se você tem o talento Especialista em Investida, você pode fazer o seu ataque de investida quando sua montaria fizer a ação de Correr?
- Com o talento Mestre de Armas Grandes, você tem que usar a ação bônus imediatamente ou poderia se mover e aí usar no mesmo turno?

Combate

- Se eu usar a ação Preparar para causar dano em alguém que está se movendo, eu nego ao alvo o restante de seu movimento?
- Se eu estou invisível e atiro uma flecha em um alvo, se esconder novamente é uma ação?
- Se uma criatura está agarrada, ela ainda pode atacar e usar habilidades especiais?

Lançando Magias

- Usuários de magia podem não preparar magias de uma vez só, mas preparar magias em vários períodos do dia?
- Você sempre sabe quando está sob o efeito de uma magia?

Magias Específicas

- O dano dado por uma besta da magia conjurar animais é considerado mágico?
- O familiar que você conjura com a magia encontrar familiar pode usar a ação Ajudar para te dar vantagem em uma jogada de ataque?
- O familiar de encontrar familiar conta como um aliado para efeito de um ataque furtivo?

- A frase de sugestão na magia sugestão é o componente verbal da magia ou o componente verbal é separado?
- Posso usar servo invisível para agir como um aliado para um ataque furtivo?
- Toda vez que você lança desejo, você sempre tem 33% de chance de nunca lançar ele novamente?

Monstros

- O Manual dos Monstros diz que um mezzoloth exala gases tóxicos que podem sufocar e matar grupos inteiros de criaturas. Contudo, é névoa mortal que está listada no Lançamento de Magia Inato. Por causa disso, a Aura de Proteção do paladino resistiria esse efeito?

Itens Mágicos

- Meu guerreiro ataca uma criatura com um arco longo mágico e flechas não mágicas. O ataque é mágico?
- Para o chapéu de disfarce, como eu determino a CD da magia transformação momentânea? O usuário precisa ser quem lança a magia?

<http://dnd.wizards.com/articles/features/rules-answers-september-2016>

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (OUTUBRO DE 2016)

Características de Classe

- Quantos ataques adicionais o bárbaro pode fazer quando utiliza o Frenesi e o talento Mestre em Armas Grandes?
- A armadura com espinhos pode ser usada como arma apenas pelos anões que seguem o caminho da Fúria da Batalha (Sword Coast Adventurer's Guide)? Você pode realizar um ataque primário com isso ou apenas o ataque bônus?
- Com o Crítico Brutal e a espada grande, o bárbaro recebe uma jogada adicional de 1d6 ou de 2d6?
- O estilo de luta Duelo é aplicável ao ataque de armadura de espinhos dos que seguem o caminho da Fúria da Batalha?
- A tradição arcana da Canção da Espada do Sword Coast Adventurer's Guide seria compatível com lutar com duas armas?
- Você pode confirmar se o bônus de CA a partir da Inteligência do trovador da espada é acumulativo com outros bônus de CA?
- Você pode usar a magia de ação bônus no mesmo turno que a Transposição Benigna do mago ou essa característica é considerada como uma magia também?

Multiclasse

- Se eu fizer uma multiclasse de guerreiro com patrulheiro, o bônus do estilo de luta Arquearia se acumula?

Combate

- Se eu ganhar resistência de múltiplas características, ela me garante imunidade?
- A ação de levantar-se da condição Derrubado é considerada como um movimento?
- Você pode confirmar se um agarrão realizado como a ação Preparar em uma criatura também impede a mesma de realizar o movimento de seu turno?
- O que acontece se uma criatura na condição Agarrado (ou aquela que o agarrou) teleporta-se via Transposição Benigna, Passo da Sombra ou qualquer outro efeito?
- Você ganha um turno após rolar um 20 no seu teste de resistência contra a morte ou o seu turno é encerrado após você estabilizar?

<http://dnd.wizards.com/articles/sage-advice/rules-answers-and-errata-october-2016>



DESCRIÇÃO DOS ARTIGOS CONSELHO DO SÁBIO

CONSELHO DO SÁBIO É UMA COLUNA MENSAL que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

Se você tiver perguntas para futuros artigos da nossa coluna, por favor, envie-as para sageadvice@wizards.com ou mande para o autor via o Twitter ([@JeremyECrawford](https://twitter.com/JeremyECrawford)), onde o mesmo responde dúvidas entre as publicações dos artigos dessa coluna.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

SOBRE O AUTOR

Jeremy Crawford é co-designer da quinta edição de Dungeons & Dragons e editor-chefe do jogo. Ele foi o designer-chefe do Livro do Jogador da quinta edição e um dos designers-chefes do Guia do Mestre. Ele já trabalhou em muitos outros livros de D&D desde que chegou à Wizards of the Coast, em 2007. Você pode enviar um e-mail com questões sobre regras a ele (N.E.: em inglês) pelo sageadvice@wizards.com, ou entre em contato com ele no Twitter ([@JeremyECrawford](https://twitter.com/JeremyECrawford)).

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: AS REGRAS DA CONJURAÇÃO DE MAGIA

Os mundos de Dungeons & Dragons estão cheios de magia, e muitos personagens e monstros empunham essa magia e outras formas de feitiços. O artigo deste mês do Conselho do Sábio foca nas regras que governam a conjuração dessas magias.

As perguntas a seguir tratam das regras de Livro do Jogador, especialmente dos capítulos 9 e 10. Você pode querer ter o livro à mão enquanto lê!

Uma magia com uma jogada de ataque pode ser usada como o ataque da ação Atacar ou como parte da característica Ataque Adicional?

A resposta curta é não.

Conforme explicado no Livro do Jogador, você só pode executar uma ação em seu turno durante o combate, e também se mover. Você escolhe sua ação a partir das opções disponíveis para todos – Atacar, Lançar Magia e Correr – ou, pode escolher dentre as ações especiais que você ganhou de uma classe, talento ou outra fonte.

Se quiser lançar um feitiço na sua vez, você selecionará a ação Lançar Magia. Fazer isso não significa que você esta usando a ação Atacar ou qualquer outra ação. É verdade que certo número de magias, como centelha de fogo e raio de gelo, envolvem a realização de um ataque, mas você não pode fazer esse tipo de ataque sem antes lançar o feitiço que gera a magia. Em outras palavras, só porque algo envolve um ataque não significa a ação Atacar esteja sendo usada.

Por extensão, a característica Ataque Adicional (concedido por várias classes, incluindo o guerreiro e paladino) não permite a você lançar magias adicionais. Esse recurso depende, especificamente, da utilização da ação

Atacar, não a de Lançar uma Magia ou qualquer outra.

Em resumo, para fazer um ataque de magia, você tem que primeiro lançar uma magia ou usar uma característica que crie a magia. Uma característica de jogo, como Ataque Adicional, que permite fazer um ataque a mais, não permite que você lance uma magia, a menos que ele lhe diga especificamente que o faz.

Você pode usar uma magia de ataque corpo a corpo para fazer um ataque de oportunidade?

Você não pode, se a magia foi criada com a ação Lançar Magia. Quando uma criatura provoca um ataque de oportunidade, você pode usar sua reação para desferir um ataque corpo a corpo contra ela. O ataque de oportunidade não te dá a chance de conjurar uma magia, como um toque chocante.

Cada magia tem um tempo de conjuração. Uma característica do jogo como ataque de oportunidade, não permite a você ignorar esse tempo de conjuração, a não ser que algo que você possua diga o contrário. O talento Conjurador de Guerra é um exemplo de uma característica que lhe permite ignorar o tempo de execução de 1 ação para lançar um feitiço no lugar de um ataque de oportunidade.

Alguns monstros podem fazer ataques de oportunidade com ataques de magia corpo a corpo. Veja como: certos monstros – incluindo a banshee, o lich e espectros – possuem ataques de magia corpo a corpo que não são feitos pela ação Lançar Magia. Por exemplo, a ação Toque da Corrupção da Banshee é um ataque corpo a corpo que não gasta uma magia para ser utilizada. A Banshee pode, portanto, fazer ataques de oportunidade com o Toque da Corrupção.

Qual é o nível da magia se você lançá-la sem utilizar um espaço de magia?

Essa magia é lançada em seu nível mais baixo possível, que é o nível que aparece perto do topo de sua descrição. A menos que tenha uma habilidade especial que diga o contrário, a única maneira de aumentar o nível de uma magia é utilizar um espaço de magia de nível superior no momento de sua conjuração.

Aqui estão alguns exemplos:

– A característica Correntes do Cárcere do bruxo permite que ele conjure imobilizar monstro sem gastar um espaço de magia. Portanto, essa conjuração de imobilizar monstro é de 5º nível, que é o nível mais baixo dessa magia.

– A característica Ladrão dos Cinco Destinos do bruxo permite que ele conjure maldição menor usando um espaço de magia, o que significa que o feitiço pode ser de 1º nível ou superior, dependendo do espaço que o bruxo tiver disponível e desejar utilizar.

– A característica Discípulo dos Elementos do monge permite que ele gaste pontos de ki, em vez de um espaço de magia, para aumentar o nível de uma magia.

Esta regra vale tanto para os personagens dos jogadores quanto para os monstros, razão pela qual os conjuradores inatos no Manual dos Monstros se utilizam de suas magias inatas em seu menor nível possível.

A magia consome os componentes materiais?

Não. A magia não consome seus componentes materiais, a menos que sua descrição diga o contrário. Por exemplo, a pérola exigida para a magia identificar não é consumida, enquanto o diamante exigido por reviver os mortos é consumido quando o seu personagem conjura a magia.

Se a magia exige componentes materiais que são consumidos, eu posso utilizar um foco mágico em vez de consumir o componente?

Não. Um foco mágico pode ser usado no lugar de um componente material apenas se esse componente não tiver custos em sua descrição, e se esse componente não for consumido pela magia.

Qual é a quantidade de interação necessária para se usar um foco mágico? Ele precisa ser incluído no componente gestual?

Se uma magia tem um componente material, você precisa lidar com esse componente quando você lançá-la (veja a página 203 do Livro do Jogador, em inglês). A mesma regra se aplica se você estiver usando um foco mágico como componente de material.

Se uma magia tem um componente gestual, você pode fazer com que a mão que faz os gestos também lide com o componente material. Por exemplo, um mago que usa um orbe como um foco mágico, consegue segurar um bordão na mão e o orbe na outra, e assim ele poderia lançar relâmpago usando o orbe como o componente material de magia e a mão com o orbe executaria os componentes gestuais. A mesma mão realiza os dois procedimentos.

Outro exemplo: um símbolo sagrado de uma clériga é estampado em seu escudo. Ela gosta de entrar em combate corpo a corpo com uma maça em uma mão e um escudo na outra. Ela usa o símbolo sagrado como seu foco mágico, por isso ela precisa ter o escudo na mão, quando ela lança uma magia de clérigo que tem um componente material. Se uma magia, como auxílio, tem também um componente gestual, ela pode executar esse componente com a mão do escudo e continuar segurando a maça na outra.

Se a mesma clériga conjura curar ferimentos, ela precisa colocar a maça ou o escudo de lado, porque o feitiço não tem um componente material, mas tem um componente gestual. Ela vai precisar de uma mão livre para fazer os gestos do feitiço. Se ela tivesse o talento Conjurador de Guerra, ela poderia ignorar essa restrição.

Se você está se concentrando em manter um feitiço, é necessário manter a linha de visão com o alvo?

Você não precisa estar na linha de visão ou dentro do alcance para manter a concentração em uma magia, a menos que a descrição dela ou outra característica do jogo diga o contrário.

Um conjurador pode desfazer uma magia após lançá-la?

Normalmente você não pode desfazer uma magia que você lança a menos que: (a) sua descrição diga que você pode ou (b) a magia exija concentração e você decida terminar a sua concentração sobre ela. Caso contrário, após um feitiço mágico ser desencadeado no local, caso

você queira acabar com ele, precisa lançar dissipar magia sobre o mesmo.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: O TESTE DE ATRIBUTO

Quer seja uma grande história de intriga, uma longa série de batalhas, ou algo completamente diferente, uma campanha de D&D depende inevitavelmente de uma das três principais jogadas de d20: o teste de atributo.

Teste de Atributo

Três jogadas de d20 estão no coração das regras do jogo: o teste de atributo, a jogada de ataque e o teste de resistência (como explicado nos capítulos 7 e 9 do Livro do Jogador). A jogada de ataque é normalmente restrita ao combate e tem o uso mais específico dentre as três, enquanto que o teste de atributo e o teste de resistência ocorrem em muitas outras situações.

O teste de atributo, em particular, pode aparecer frequentemente – em combate, durante uma interação social e no meio de uma exploração. Sempre que as regras disserem que você está fazendo uma jogada usando um dos seis valores de habilidade, você está fazendo um teste de habilidade. Isso é verdade mesmo que o teste não envolva uma habilidade. Um teste de Força, um cheque de Destreza, uma jogada de Carisma (Persuasão), ou de Sabedoria (Percepção) – esses são todos exemplos de testes de atributo.

E seriam as jogadas de ataque e os testes de resistência basicamente testes de atributo especializados?

Não, eles não são. É fácil confundir as três jogadas como se fossem três faces da mesma coisa, porque cada um deles envolve jogar um d20, acrescentando quaisquer modificadores, e comparando o total a uma Classe de Dificuldade, e eles estão todos sujeitos a vantagem e desvantagem. Em suma, eles compartilham o mesmo procedimento para determinar sucesso ou fracasso.

Apesar desse procedimento em comum, as três jogadas são diferentes entre si. Se alguma coisa no jogo, como a magia guia (guidance), afetar uma delas, as outras não são afetadas a não ser que as regras digam isso especificamente. As próximas perguntas falam mais sobre esse ponto.

Se você lançar a magia praguejar (hex) e escolher Força como atributo afetado, o alvo também tem desvantagem na jogada de ataque ou no teste de resistência que usam Força?

Não, a descrição da magia praguejar (hex) diz que ele afeta testes de atributo que usem aquele atributo. A descrição não diz nada sobre afetar jogadas de ataque ou testes de resistência. Isso significa, por exemplo, que se você escolher Constituição, o alvo da magia não sofre desvantagem quando tentar manter a concentração para uma magia, já que o teste de concentração requer um teste de resistência de Constituição, não um teste do atributo Constituição.

Curioso sobre qual o objetivo dessa magia? Ele foi pensado como o clássico mau agouro, do tipo que se vê nos contos de fada, e é útil dentro e fora do combate. Em combate a magia soma dano necrótico extra. Fora do combate, você poderia sabotar um diplomata astuto, por exemplo, lançando a magia e impondo desvantagem em

seus testes de Carisma.

A característica do bardo Faz-Tudo se aplica a jogadas de ataque e testes de resistência que não usem o bônus de proficiência do bardo?

Não. Essa característica só afeta testes de atributo. Não se esqueça de que a iniciativa é um teste de Destreza, então Faz-Tudo pode beneficiar a iniciativa de um bardo, sempre que o bardo não estiver adicionando seu bônus de proficiência a ela.

Quando você faz um teste de Força (Atletismo) para agarrar ou empurrar alguém, você está fazendo uma jogada de ataque?

Novamente, a resposta é não. Essa jogada é um teste de atributo, de modo que os efeitos de jogo ligados às jogadas de ataque não se aplicam a ele. Voltando à pergunta anterior, a magia praguejar (hex) poderia ser usado para diminuir a eficácia de alguém que tenta agarrar. E se quem está sendo agarrado usar a ação de combate Esquivar, essa ação não afeta o teste de agarrar, já que Esquivar não afeta testes de atributo, só jogadas de ataque.

Mais Questões Sobre Magias

Existe um limite no número de magias que você pode lançar em seu turno?

Não existe nenhuma regra que diga que você só pode lançar um número X de magias no seu turno, mas existem alguns limites práticos. O maior fator limitante é sua ação. A maioria das magias requer uma ação para lançá-las e, a não ser que você use uma característica como o Pulso de Ação do guerreiro, você só tem uma ação por turno.

Se você lançar uma magia como palavra de cura (healing word), como ação bônus, você ainda pode lançar outra magia com sua ação, mas essa outra magia tem de ser um truque. Tenha em mente esse limite é específico das magias que usam uma ação bônus. Ao contrário, se você lançar uma segunda magia usando Pulso de Ação, você não está limitado a lançar um truque.

Você pode lançar uma magia de reação no seu próprio turno? Claro que pode! Aqui vai o meio mais comum para que isso ocorra: Cornelius o mago lança bola de fogo (fireball) em seu turno, e seu inimigo lança contra-magia (counterspell) nele. Cornelius também tem contra-magia preparada, então ele usa sua reação para lançá-la, e quebra a contra-magia de seu adversário antes que ela possa parar sua bola de fogo.

Você precisa ter linha de visão para um efeito de uma magia para manter a concentração nele?

Não precisa, a não ser que a magia diga que sim.

Se um personagem tem níveis em mais de uma classe, seus truques avançam com o nível do personagem ou o nível da classe que lhe dá as magias?

Truques avançam com o nível de personagem. Por exemplo, um bárbaro 2/clérigo 3 lança chama sagrada (sacred flame) como um personagem de 5º nível.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: TALENTOS

Muitas vezes queremos customizar nossos personagens, mas não encontramos o que procuramos nas opções de classes. Em situações como essas, os talentos são uma ótima solução.

Ao acompanhar as respostas das questões abaixo, tenha em mãos o Livro do Jogador (PHB) aberto no Capítulo 6, “Opções de Customização”. Entre parênteses você vai encontrar as referências às páginas do livro (N.T.: da edição original em inglês, PHB)

Perito em Besta (Crossbow Expert)

O segundo benefício deste talento contribui para jogadas de magias à distância – isso é intencional?

Sim, é intencional. Quando o personagem faz uma jogada de ataque à distância a menos de 1,5m do alvo, ele normalmente sofre desvantagem nessa jogada (PHB, 195). Tal benefício previne que isso aconteça, seja o ataque à distância feito ou não com uma besta.

Ao desenvolver um talento com uso tão restrito quanto esse, consideramos que seria interessante adicionar pelo menos um elemento que pudesse beneficiar um personagem de forma mais abrangente, representando uma qualidade que o personagem transporta de uma situação para outra. O segundo benefício desse talento é um exemplo, assim como o primeiro benefício do talento Mestre em Armas Grandes. Esse elemento no talento Perito em Besta mostra que algumas das qualidades do personagem em um tipo de coisa – bestas, nesse caso – podem ser transferidas para outras coisas.

O primeiro e o terceiro benefícios do talento Perito em Besta transforma uma besta de mão em uma arma semi automática?

A resposta curta é: não.

O primeiro benefício desse talento permite que o personagem ignore a propriedade recarga (PHB, 147) da besta de mão, caso ele tenha proficiência na arma. A vantagem é que o personagem poderá atirar mais de uma vez com a besta de mão, caso possua alguma característica como Ataque Extra. Contudo, ele ainda estará limitado pelo fato de que a arma possui a propriedade munição (PHB, 146). Esta define que é sempre necessário carregar a arma com um virote, e que ela não se recarregará sozinha (a não ser que ela seja mágica ou uma invenção de gnomos). O personagem, assim precisa sempre carregar cada virote na arma, um por vez, e fazer isso requer o uso de uma das mãos.

Analisando a questão um pouco mais a fundo, tomemos como base a definição da propriedade munição: “Sacar a munição da aljava, estojo ou qualquer outro tipo de compartimento faz parte do ataque”. Essa sentença nos diz duas coisas importantes. Primeiro, é certo que o personagem estará “sacando” – ou seja, extraíndo com uma das mãos – a munição de um recipiente. Segundo, o ato de sacar a munição faz parte de toda a ação de ataque, não necessitando de sua própria ação e não usando a ação livre de interação com objetos do turno do personagem.

E o que isso tudo significa, no caso de uma besta de mão? Significa que Perito em Besta torna possível atirar

com uma besta de mão mais de uma vez se utilizado em conjunto com características como Ataque Extra – isso se o personagem tiver munição suficiente e uma mão livre para carregar a arma a cada disparo.

Ao usar o talento Perito em Besta posso atirar com uma besta de mão e depois atirar novamente em uma ação bônus?

Sim, pode! Dê uma olhada no terceiro benefício na descrição do talento – ele diz que você pode atacar com uma besta de mão com uma ação de bônus quando fizer uso de sua ação de ataque com uma arma de uma mão. Uma besta de mão é uma arma de uma mão só, então ela pode ser usada para ambos ataques, assumindo que você tem uma mão livre para recarregar a arma entre os ataques.

Sorte (Lucky)

De que forma o talento Sorte interage com jogadas feitas com vantagem e/ou desvantagem?

Usando o talento, você pode gastar um ponto de sorte e rolar um d20 extra em um ataque, teste de habilidade ou jogada de proteção, escolhendo o melhor entre os resultados. A verdade é que não importa quantos d20 há no “mix” de dados lançados. Por exemplo, se você faz uma jogada de ataque com desvantagem, pode gastar um ponto de sorte, rolar um terceiro d20, e então decidir qual dos três dados utilizar. A jogada ainda tem desvantagem, uma vez que o talento não determina que ela seja eliminada, mas você ainda escolhe o dado.

O talento Sorte é um ótimo exemplo de uma exceção a uma regra geral. Esta, no caso, é a regra que determina o funcionamento de vantagens e desvantagens (PHB, 173), enquanto a regra específica é o talento Sorte – e sabemos que uma regra específica se sobrepõe a uma regra geral quando estas entram em conflito entre si (PHB, 7).

Iniciado em Magia (Magic Initiate)

Poderia um conjurador escolher sua própria classe quando ganha o talento Iniciado em Magia?

Sim, uma vez que o talento não dispõe em contrário. Por exemplo, se você é um Mago e ganha o talento, poderá escolher a classe Mago e assim aprender dois truques e uma magia de 1º nível de mago.

É possível usar espaços de magia para conjurar a magia de 1º nível aprendida com o talento Iniciado em Magia?

Sim, mas somente se a classe que você escolheu com o talento é uma de suas classes. Por exemplo, se você escolhe feiticeiro e seu personagem é de fato um membro dessa classe, a característica Magias que ele possui permite que se use espaços de magia para conjurar magias conhecidas – então, é possível fazer uso desses espaços para conjurar a magia de 1º nível de feiticeiro escolhida por meio do talento Iniciado em Magia. Da mesma maneira, se você é um Mago e escolhe a mesma classe com o talento, aprende a magia de 1º nível e pode adicioná-la ao grimório e prepará-la quando quiser.

Em resumo, você deve sempre seguir as regras normais de conjuração de magias de seu personagem, que determinam quando é possível gastar espaços de magia para

conjurar a magia de 1º nível aprendida com o talento.

Mestre em Armas de Haste (Polearm Master)

A primeira frase do talento fala sobre armas de alcance e um benefício para o bastão. No caso, o bastão transforma-se em um arma de alcance se o personagem possui o talento?

Não, o talento apenas dirá se o bastão ganhará ou não a propriedade alcance.

É possível adicionar o modificador de Força ao dano do bônus de ataque que o talento Mestre em Armas de Haste concede?

Sim! Se você possui o talento e usa sua ação Atacar com uma glaiive, alabarda ou bastão, você pode também golpear com a outra ponta da arma como uma ação de bônus. Neste ataque, você adiciona seu modificador de habilidade à jogada, da mesma forma quando ataca com aquela arma, e se o ataque acerta, adiciona o mesmo modificador de habilidade à jogada de dano.

Uma regra específica, como a que descreve o combate com duas armas (PHB, 195), poderia quebrar a regra geral ao determinar que não se pode adicionar o modificador de habilidade ao dano. O talento Mestre de Armas de Haste, no caso, não faz essa determinação.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JUNHO E JULHO DE 2015)

Conjurações, Proteção Arcana, armas de alcance e muito mais!

Junho

Por que a errata do Livro do Jogador muda X e não Y?

A errata da primeira impressão do Livro do Jogador desencadeou uma série de perguntas. Por que fizemos essas mudanças? Por que não fizemos outras mudanças? Será que mudamos certas coisas, como Evocação Poderosa, porque elas eram muito poderosas?

A resposta a tais perguntas é simples: nós corrigimos equívocos no texto. A errata corrigiu textos que estavam incompletos ou fora da marca na impressão original do livro. Na nova edição, o processo da errata é estritamente para a correção dessas coisas. Reequilíbrio e a reformulação de elementos do jogo são domínios dos playtests, artigos do coluna Unearthed Arcana, de um novo design e de uma possível revisão mais adiante na vida útil da edição.

Nós jogamos D&D muitas vezes e regularmente vemos posts no Twitter, discussões no Reddit, fóruns do nosso website, os resultados das nossas pesquisas, e-mails, e relatórios de atendimento ao cliente sobre o jogo. Você tem preocupações sobre a magia contágio? Nós sabemos sobre elas. Você sente que o Mestre das Bestas é fraco? Nós tivemos o nosso olhar sobre essa subclasse por um tempo. De fato, nós temos uma longa lista de coisas no jogo que temos que ficar de olho e que esperamos experimentar nos próximos meses e anos.

Mas essa experimentação não é relacionada à errata. Correções, é sobre isso que é a errata. Se você ler o documento da errata e pensar, “Nós já estávamos jogando Evocação Poderosa da maneira que ela aparece na erra-

ta”, então o processo da errata está funcionando conforme o planejado. Ela não foi planejada para ser enchida com novas surpresas de design. Ela foi feita para reparar os pontos onde nós esquecemos de lhe dizer algo, onde nós inadvertidamente dissemos a vocês alguma coisa errada, ou onde alguns de vocês compreenderam a nossa intenção do design e outros não, como resultado do texto não estar suficientemente claro.

Alguns monstros têm resistência ou imunidade ao dano de armas não mágicas. Como isso é afetado pela mudança do ataque desarmado na errata do Livro do Jogador?

A mudança nos ataques desarmados está relacionada à uma correção vinda no Manual dos Monstros. Conforme a correção, ataques desarmados não são armas, mas um personagem pode usá-los para fazer ataques com arma corpo a corpo. Tais ataques não são destinados a ignorar a resistência ou imunidade da criatura a dano de concussão de armas não mágicas.

Aqui está uma solução simples a ser usada até o lançamento da errata do Manual dos Monstros: sempre que um bloco de estatística se referir a resistência ou imunidade a dano de concussão de armas não mágicas, leia essa última parte como “ataques com arma não mágica”.

Julho

Características de Classe

O estilo de luta Duelista do guerreiro pode suportar um escudo?

Sim. Um personagem com a opção Duelista geralmente usa uma arma de uma mão com um escudo, ou com um foco arcano ou deixa uma mão livre.

Esquiva Sobrenatural funciona automaticamente contra todo ataque que atingir um ladino ou patrulheiro? Ataques de magias também?

Um uso de Esquiva Sobrenatural funciona contra somente um ataque, desde que gaste a reação de seu personagem, e somente se ele puder ver o atacante. Ela funciona contra ataques de todos os tipos, incluindo ataques de magias, mas ele não funciona contra magias ou outros efeitos, como bola de fogo, que inflige dano através de um teste de resistência ao invés de uma jogada de ataque.

Um monge precisa gastar algum ponto de ki para conjurar uma ilusão menor concedida pela característica Artes Sombrias?

Não. O custo de pontos de ki dessa característica se aplica somente para as outras magias nela.

A característica Pureza do Corpo do monge concede imunidade a dano de veneno, à condição envenenado ou a ambos?

Essa característica concede imunidade a ambos. Como resultado disso, um monge com Pureza do Corpo pode, por exemplo, inalar o sopro venenoso de um dragão verde e sair ileso.

O efeito do Surto de Magia Selvagem do feiticeiro substitui o efeito da magia que o desencadeou ou ambos os efeitos acontecem?

A magia e o efeito do Surto de Magia Selvagem ambos acontecem.

A característica Mente Desperta do bruxo permite comunicação telepática de duas vias?

A característica é destinada a fornecer comunicação de uma única via. O bruxo pode usar essa característica para falar telepaticamente com a criatura, mas a característica não dá a essa criatura a habilidade de responder telepaticamente. Em contraste, a habilidade telepática que alguns monstros possuem (MM, 9), torna possível comunicação de duas vias.

A Proteção Arcana do abjurador se cura somente quando a proteção tem 0 ponto de vida?

A proteção recupera pontos de vida sempre que o abjurador lançar uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, não apenas quando a proteção tiver 0 ponto de vida.

Lançar a magia alarme como um ritual cura a Proteção Arcana?

Qualquer magia de abjuração de 1º nível ou superior lançada por um abjurador pode restaurar pontos de vida de sua Proteção Arcana. Conforme o padrão das regras de cura, a proteção não pode restaurar mais do que seu máximo de pontos de vida, que é o dobro do nível de mago + o modificador de Inteligência.

Como a Proteção Arcana interage com pontos de vida temporário e resistência a dano que o abjurador possa ter?

Uma Proteção Arcana não é uma extensão do mago que a criou. É um efeito mágico com os seus próprios pontos de vida. Quaisquer pontos de vida temporário, imunidades ou resistências que o mago possua não se aplicam à proteção.

A proteção leva dano primeiro. Qualquer dano restante é tomado pelo mago e passa pelos seguintes elementos de jogo, nessa ordem: (1) qualquer imunidade a dano relevante, (2) qualquer resistência a dano relevante, (3) quaisquer pontos de vida temporários, e (4) pontos de vida reais.

A característica Truque Potente do mago se aplica a truques com jogadas de ataque ou somente em testes de resistência?

Truque Potente afeta somente truques que requeiram teste de resistência do alvo, como orbe ácido e rajada de veneno.

Combate

Uma ação bônus pode ser usada como uma ação ou vice-versa? Por exemplo, um bardo pode usar uma ação bônus para conceder um dado de Inspiração Bárbara e uma ação para lançar palavra de cura?

Não. Ações e ações bônus não são intercambiáveis. No

exemplo acima, o bardo pode usar sua Inspiração Bárdica ou palavra de cura no turno, não ambos.

Como uma arma de alcance funciona com os ataques de oportunidade?

Um ataque de oportunidade é normalmente desencadeado quando uma criatura que você possa ver se move para além do seu alcance (PHB, 195). Se você deseja fazer um ataque de oportunidade com uma arma de alcance, como uma glaiive ou uma alabarda, você pode fazer isso quando a criatura deixar o alcance que você tem com essa arma. Por exemplo, se o seu personagem estiver usando uma alabarda, a criatura que está bem perto de você pode se mover 1,5 m para longe sem provocar um ataque de oportunidade. Se essa criatura tentar se mover 1,5 m a mais – para além do seu alcance de 3 m – a criatura então provocará um ataque de oportunidade.

Pode-se usar a ação Preparar para fazer a ação Correr no turno de outro personagem ou criatura, e então combinar o talento Especialista em Investida com isso?

Não, uma vez que você não pode usar uma ação bônus no turno de outro personagem ou criatura.

Lançando Magias

Ataques de magia podem ter acertos crítico?

Um ataque de magia pode definitivamente ter um acerto crítico. A regra de acertos críticos se aplica a qualquer tipo de jogada de ataque.

Se eu tiver 10 pontos de vida temporários e tomar 30 de dano de um ataque enquanto estiver concentrando em uma magia, qual será a CD do teste de Constituição para manter a minha concentração?

A CD é 15 nesse caso. Quando pontos de vida temporários absorvem dano para você, você ainda continua levando o dano, apenas não é nos seus pontos de vida reais.

Em contraste, uma característica como Proteção Arcana pode levar dano por você, potencialmente eliminando a necessidade de se fazer um teste de resistência de Constituição ou, pelo menos, baixando a CD desse teste.

Quando uma magia como conjurar seres da floresta é lançada, é o jogador ou o Mestre de Jogo quem escolhe as criaturas que são conjuradas?

Um certo número de magias do jogo permite a você invocar criaturas. Conjurar animais, conjurar celestial, conjurar elementais menores e conjurar seres da floresta são apenas alguns exemplos.

Algumas magias desse tipo especificam que o conjurador escolhe a criatura conjurada. Por exemplo, encontrar familiar fornece ao conjurador uma lista de animais para ele escolher.

Outras magias desse tipo permitem ao conjurador escolher dentre várias opções gerais. Por exemplo, conjurar elementais menores oferece quatro opções gerais. Aqui estão as duas primeiras:

– Um elemental de nível de desafio 2 ou inferior

– Dois elementais de nível de desafio 1 ou inferior

A intenção do design para opções como estas é que o conjurador escolha uma delas, e depois o Mestre de Jogo decide qual criatura aparecerá que se encaixe na opção escolhida. Por exemplo, se você escolher a segunda opção, o Mestre de Jogo escolherá dois elementais que tenham nível de desafio 1 ou inferior.

Um conjurador certamente pode expressar sua preferência para quais criaturas que aparecerão, mas cabe ao Mestre determinar se serão elas. O Mestre de Jogo muitas vezes vai escolher criaturas que sejam apropriadas para a campanha e quais serão divertidas para introduzir na cena.

Se eu lançar a magia arma abençoada no meu bordão e tiver o talento Mestre em Arma de Haste, o bônus de ataque usa d4 ou d8 para o dano?

O bônus de ataque usa d4. Esse ataque é uma função do talento, não da arma que está sendo usada.

Monstros

Armadura natural é considerada armadura leve?

Não. Armadura natural não se enquadra nas categorias de armadura leve, média ou pesada, e quando você tem isso, não é considerado como uma armadura que você esteja vestindo.

Armadura natural se sobrepõe ao bônus de Destreza da criatura?

Armadura natural não limita o bônus de Destreza da criatura.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (AGOSTO DE 2015)

Listas de magia atualizadas, adiando seu turno, espaços extradimensionais e mais!

Hora de mergulhar em outro pacote de mistérios de regras!

Listas de Magias

O PDF de listas de magias foi atualizado para incluir correções na lista de rituais:

[D&D Lista de Magias \(versão 1.01, em inglês\)](#)

Características de Classe

O Pulso de Ação do Guerreiro te permite ter uma Ação Bônus extra, além da Ação extra?

Pulso de Ação te dá uma Ação extra, não uma Ação Bônus extra.

O estilo de combate Arquearia funciona com uma arma corpo-a-corpo que você arremesse?

Não, a característica Arquearia beneficia armas à distância. Uma arma corpo-a-corpo, como uma adaga ou um machado, ainda é uma arma corpo-a-corpo quando você faz um ataque à distância com ela.

Se um Monge usa um bastão ou outra arma versátil com duas mãos, ela ainda conta como uma arma de Monge?

Uma arma de Monge precisa não possuir a propriedade Duas Mãos, mas nada impede o Monge de usar tal arma com as duas mãos. Fundamentalmente, uma arma de Monge conta como tal, não importando como o Monge a use.

A característica Artes Marciais torna as armas de monge e ataques desarmados em armas ágeis?

Não. A característica concede um benefício similar à propriedade ágil, mas a característica não confere essa propriedade. Estaria descrito isso se ela fizesse.

Um Ranger pode se mover entre as rolagens de ataque do Ataque Furacão?

Não. O Ataque Furacão é único, pois é um único ataque com múltiplas rolagens. Na maioria dos outros casos, um ataque tem uma rolagem de ataque. A regra para se mover entre ataques (PHB, 190) te permite se mover entre ataques com armas, não entre rolagens de ataque de uma característica excepcional como o Ataque Furacão.

Talentos

O ataque concedido pelo terceiro benefício do talento Sentinela acontece antes ou depois do gatilho do ataque?

O ataque bônus ocorre após o gatilho do ataque. O porquê: o talento não especifica o momento do ataque bônus, e quando uma Reação não tem momento específico, ela ocorre depois que o gatilho termina (DMG, 252). Em contraste, um ataque de oportunidade acontece especificamente antes do gatilho terminar – isto é, exatamente antes da criatura sair da sua área de ameaça (PHB, 195).

Aventurando-se

Espaços extra-dimensionais, tais como um semiplano ou o espaço criado por um Truque de Corda são considerados como um plano diferente de existência?

Um espaço extra-dimensional (também conhecido como um espaço extra-planar) está fora de outros planos. Portanto, se você está no Plano Material e seu oponente em um espaço extra-dimensional, vocês dois não são considerados no mesmo plano de existência.

Combate

Você pode adiar seu turno e agir mais tarde na rodada?

Não. Quando é seu turno, ou você faz algo, ou não faz. Se você não quer fazer nada, considere usar a ação Esquiva para que, ao menos, você tenha proteção extra. Se você quer agir em resposta a algo, use a ação Preparar, que te permite tomar parte do seu turno depois.

Por uma variedade de motivos não incluímos a opção de adiar seu turno:

- Seu turno envolve muitas decisões, incluindo para onde se mover e que ação tomar. Se você puder adiar seu

turno, sua capacidade de tomar decisões possivelmente se tornaria mais lento, já que você teria que considerar se vai querer tomar seu turno ou não, para começar. Multiplique essa análise extra pelo número de personagens e monstros em combate, e você teria o potencial para muita lentidão no jogo.

- A habilidade de adiar seu turno pode tornar a Iniciativa insignificante, com personagens e monstros trocando ordens de iniciativa. Se combatentes podem mudar seu lugar na ordem de iniciativa, por que usar iniciativa, para começar? Além disso, mudar a iniciativa pode se tornar um trabalho indesejável, principalmente para o Mestre, que pode precisar alterar a lista de iniciativa repetidas vezes durante a luta.

- Ser capaz de adiar seu turno pode te permitir espalhar o caos na duração das magias e outros efeitos, particularmente qualquer um deles que dure até o fim do seu turno. Simplesmente alterando o momento em que seu turno acontece, você pode aumentar a duração de certas magias. O modo de evitar esses abusos seria criar um conjunto de regras adicionais para limitar a capacidade de alterar as durações das magias. O saldo? Mais complexidade seria adicionada ao jogo, e com mais complexidade, há maior potencial para jogos mais lentos.

Duas das nossas metas para o combate foram que ele fosse veloz e que a Iniciativa tivesse importância. Não queríamos começar cada combate rolando iniciativa e depois desprezar a ordem dos turnos com a opção de adiar. Além disso, sentimos que brincar com a iniciativa não era onde o foco deveria estar durante a batalha. Em vez disso, as ações dramáticas dos combatentes devem ser o foco, com turnos que podem acontecer tão rápido quanto possível. E, quanto mais rápido seu turno termina, mais cedo você poderá começar seu próximo turno.

Se você usar a ação Ajudar para distrair um inimigo, você precisa ficar a 1,5m dele para a ação funcionar?

Não, você pode fazer ação e depois se afastar. A ação em si é o que garanta vantagem ao seu aliado, não a sua proximidade ao oponente.

Conjuração de Magias

Se eu for um clérigo/druida com a característica Discípulo da Vida, a magia bom fruto se beneficia da característica?

Sim. A característica Discípulo da Vida faria cada fruto restaurar 4 pontos de vida, em vez de 1, assumindo que você conjure bom fruto com um espaço de magia de 1º nível.

Você pode se concentrar em uma magia enquanto transformado por metamorfose?

Você não pode conjurar magias enquanto transformado por metamorfose, mas nada na magia te impede de se concentrar em uma magia que você conjure antes da transformação.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (SETEMBRO DE 2015)

Transe Élfico, pergaminhos mágicos, agarrão e outras regrinhas.

Neste mês, nos deparamos com várias dúvidas de regras que apareceram algumas vezes nesse ano.

Traços Raciais

O traço Transe permite que um elfo termine um descanso longo em 4 horas?

A intenção é que não permita. O traço racial Transe permite que um elfo medite por 4 horas e se sinta do jeito que um humano se sente após descansar por 8 horas, mas a intenção não foi encurtar o descanso longo de um elfo. O descanso longo é um período de relaxamento que dura ao menos 8 horas. Ele pode conter sono, leitura, conversa, alimentação e outras atividades de descanso. Ficar vigiando até é possível durante o descanso longo, mas não mais do que 2 horas; manter vigilância concentrada durante mais tempo do que isso não é revigorante. Resumindo, descanso longo e dormir não são a mesma coisa; você pode dormir enquanto não está no descanso longo e você pode ter um descanso longo sem dormir.

Aqui vai o que isso tudo significa para um elfo. Um elfo pode gastar 4 horas em um transe durante o descanso longo e outras 4 horas adicionais de atividade leve. Enquanto os companheiros de um elfo estão numa soneca, o elfo pode estar acordado e engajado em uma porção de atividades, como a confecção de uma bijuteria adorável, composição de um soneto, leitura de um tomo com conhecimentos antigos ou tentando lembrar de algo vivido séculos atrás, enquanto fica atento ao perigo. Por fim, o traço Transe foi feito para elucidar a característica transcendental dos elfos, não para dar a eles uma vantagem no jogo.

Mesmos com tudo o que foi dito, se você for o Mestre e permitir que o Transe encurte o descanso longo de um elfo, você não estará quebrando o jogo. Você estará realizando uma mudança de construção de mundo, se assim você o fizer. Você estará decidindo que elfos, em escala global, estão prontos para reentrar em luta antes que qualquer outro, que eles se curam mais rápido do que a maioria dos humanoides e assim recuperam sua energia mágica mais rápido. Uma escolha como essa faria sentido em um mundo onde elfos são a raça dominante, onde eles não apenas vivem mais do que os outros, mas também se recuperam mais rápido.

Características de Classe

Um ladrão pode usar a característica de classe Mãos Rápidas (Fast Hands) para ativar um item mágico?

Não. Um dos benefícios das Mãos Rápidas é ser capaz de usar a ação Usar um Objeto como uma ação bônus, mas usar um item mágico não entra na categoria Usar um Objeto, como explicado no Guia do Mestre (Dungeon's Master Guide, p. 141). Por outro lado, usar um item não-mágico, como um kit de primeiros socorros (healer's kit), é considerado como Usar um Objeto.

Aventurando-se

Qual seria um exemplo de um efeito que possa reduzir exaustão?

A magia restauração maior (greater restoration) pode reduzir exaustão.

Combate

O que “ataque com arma corpo a corpo” significa: um

ataque corpo a corpo com uma arma ou um ataque com uma arma de corpo a corpo?

Significa ataque corpo a corpo com uma arma. Similarmente, “ataque com arma à distância” significa um ataque à distância com uma arma. Alguns ataques contam como corpo a corpo ou à distância mesmo que uma arma não esteja envolvida, sendo especificado no texto desses ataques. Por exemplo, um ataque desarmado conta como um ataque com arma corpo a corpo, ainda que o corpo do atacante não seja considerado uma arma.

Quando você luta com duas armas, você pode sacar e atirar duas armas no seu turno?

Você pode atirar duas armas no seu turno usando o combate com duas armas conforme o Livro do Jogador (Player's Handbook, 195), mas essa regra não te dá a habilidade de sacar duas armas de graça. No seu turno, você pode interagir com um objeto sem custo, seja durante seu movimento ou durante uma ação (Player's Handbook, 190). Uma das interações com objeto mais comuns é sacar ou guardar uma arma. Interagir com um segundo objeto no mesmo turno requer uma ação. Você precisa de um talento como o Manejo Duplo (Dual Wielder) para sacar ou guardar uma segunda arma sem custos.

O ataque corpo a corpo especial agarrão (grappling) no Livro do Jogador (Player's Handbook) é usável por uma criatura sem mãos?

O ataque agarrão (Player's Handbook, 195) é possível para quem tem ao menos uma mão, mas o Mestre pode facilmente adaptar a regra para uma criatura sem mãos que possua uma mordida, tentáculo ou algo que possa prender alguém razoavelmente. Um lobo, por exemplo, pode tentar prender uma pessoa com sua mordida, mas o animal não seria capaz de usar sua mordida enquanto estiver preso na pessoa.

Tenha em mente que o ataque agarrão no Livro do Jogador requer uma ação Atacar, então a criatura precisa usar essa ação em vez de Ataques Múltiplos ou outra ação que tenha em suas estatísticas quando usar essa regra. Um monstro como um estrangulador que tem um ataque de agarrar especial, não cai nessa regra quando usa esse seu ataque especial.

Magias

Você pode lançar escuridão (darkness) com um espaço de nível maior para encerrar uma magia 3º nível que cria luz?

Não. A magia escuridão só pode dissipar uma magia de luz de nível 2 ou menor, não importa qual espaço de magia foi usado para escuridão. Similarmente, a magia luz do dia (daylight) pode dissipar apenas uma magia de escuridão de nível 3 ou menor, independente do espaço de magia usado.

Dissipar magia (dispel magic) pode encerrar globo de invulnerabilidade (globe of invulnerability)?

Sim, dissipar magia pode dissipar a barreira criada pelo globo de invulnerabilidade, mas nada dentro da barreira.

Itens Mágicos

O que está correto no Guia do Mestre (Dungeon Master's Guide), a regra para pergaminhos ou a regra para um pergaminho de magia?

Ambas estão corretas. A regra para pergaminhos (p. 139) é para pergaminhos em geral, incluindo um pergaminho de proteção (scroll of protection) e ela permite que você tente ativar uma magia se você for alfabetizado. A regra para pergaminho de magia é específica para aquele tipo de pergaminho e introduz um requisito adicional: a magia no pergaminho precisa estar na sua lista de magias de classe para que você use o pergaminho.

Um pergaminho de magia pode ser chamado de várias formas: pergaminho de magia, pergaminho de X (onde X é o nome da magia), ou pergaminho de magia de X (onde X, de novo, é o nome de uma magia). Não importa qual é o seu nome, um pergaminho de magia segue a mesma regra.

Para que você atenda ao pré-requisito do pergaminho de magia, a magia no pergaminho precisa estar na lista de magia usada por sua classe. Aqui vão dois exemplos. Se você é um clérigo, a magia precisa estar na lista de magia do clérigo, se você for um guerreiro com o arquétipo Cavaleiro Arcano (Eldritch Knight), a magia precisa estar na lista de magias do mago, porque é a lista de magia usada pelo arquétipo.

O bônus de CA do anel de proteção (ring of protection) acumula com o das bradeiras de defesa (bracers of defense)?

Sim. Geralmente, bônus acumulam, exceto quando eles são da mesma magia (veja “Combining Magical Effects” no Player's Handbook, p. 205). Além disso você não pode se beneficiar de mais de um anel de proteção ao mesmo tempo, já que você não pode sintonizar mais de uma cópia de um item por vez.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (NOVEMBRO DE 2015)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também às vezes fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas. Qual a primeira regra do Sábio? O Mestre – não esta coluna ou os livros de regras – é o árbitro do jogo.

Traços Raciais

Os halflings pés-leves e os elfos da floresta podem usar seus traços raciais que permitem que se escondam para se ocultar enquanto são observados?

Os traços dos halflings pés-leves e dos elfos da floresta – Furtividade Natural e Máscara da Natureza – permitem que os membros dessas sub-raças tentem se esconder em circunstâncias especiais, mesmo quando observadores estão nas proximidades. Normalmente, você não pode se esconder de alguém se você estiver em plena vista. Um halfling pés-leves, porém, pode tentar desaparecer atrás de uma criatura que é pelo menos um tamanho maior, enquanto um elfo da floresta pode tentar se esconder simplesmente por estar sob forte chuva, neblina, neve caindo, folhagem, ou fenômenos naturais semelhantes. É

como se a própria natureza escondesse um elfo da floresta de olhares indiscretos – até mesmo de olhos mirando diretamente para o elfo! Ambas as sub-raças são capazes de se esconder em situações indisponíveis para a maioria das outras criaturas, mas a tentativa de se esconder usando o traço da sub-raça não é garantia de sucesso; um teste de Destreza (Furtividade) é necessário como seria feito normalmente numa tentativa de se esconder, e um inimigo observador pode manter o foco em um halfling ou elfo escondido: “Vejo você por trás desse arbusto, elfo maldito!”

Características de Classe

As magias de bruxo concedidas pela característica de classe Lista Expandida de Magias são contabilizadas como magias conhecidas?

As magias concedidas por essa característica não são conhecidas automaticamente pelo bruxo. Essas magias são adicionadas à lista de magias de bruxo do personagem, que pode escolhê-las quando aprender uma nova magia do nível adequado. Uma vez aprendido, tal magia não conta no número de magias que o bruxo conhece.

A característica Magia Acelerada permite que um feiticeiro lance duas magias de 1º nível ou superior a cada rodada?

Não, o feiticeiro deve seguir a regra normal para lançar uma magia como ação bônus e uma segunda magia; a segunda magia deve ser um truque com um tempo de execução de 1 ação.

Quando você usa Ataque Extra, você tem que usar a mesma arma para todos os ataques?

Ataque extra não impõe nenhuma limitação sobre o que você possa usar para desferir os ataques. Você pode usar armas regulares, armas improvisadas, ataques desarmados, ou uma combinação destas opções para os ataques.

Antecedentes

Você pode ter mais de um antecedente?

Você pode ter apenas um antecedente. Ele representa os principais aspectos de sua vida antes de você embarcar em suas aventuras. Se nenhum dos antecedentes disponíveis corresponde ao seu conceito de personagem, fale com seu Mestre de Jogo e use as diretrizes da página 125 do Livro do Jogador para personalizar seu próprio antecedente.

Equipamento

Se você atacar com um escudo – provavelmente como uma arma improvisada – você mantém a bônus de +2 na CA?

Sim, atacar com um escudo não lhe priva do bônus na CA.

Multiclasse

Um ladino/monge pode usar Ataque Furtivo com ataques desarmados?

A característica Ataque Furtivo funciona com uma arma que tenha as propriedades acuidade (finesse) ou à distância. Um ataque desarmado não é uma arma, por isso não se qualifica. Em contrapartida, um ladino/monge pode usar Ataque Furtivo com uma arma de monge, tal como uma espada curta ou uma faca, que tenha uma das propriedades requeridas.

Talentos

O talento Atacante Selvagem funciona com ataques desarmados?

Sim, funciona. O Atacante Selvagem beneficia ataques com armas corpo a corpo, e um ataque desarmado conta como um ataque corpo a corpo. [No início de 2015, a errata do Livro do Jogador esclareceu que um ataque desarmado, embora não seja uma arma, funciona como arma que pode fazer ataques corpo a corpo. Isto significa que um ataque desarmado qualifica-se para qualquer coisa, como Ataque Atordoante, que requer o uso de uma arma de ataque corpo a corpo, mas não para algo, como Ataque Furtivo ou arma mágica, ou algo que requer uma arma de fato. No coração desta regra há a distinção entre um ataque e uma arma; o primeiro é algo que você faz, enquanto o segundo é um objeto.]

Combate

A surpresa pode ocorrer fora da ordem de iniciativa como uma rodada surpresa especial?

Não, aqui está como funciona a surpresa.

O primeiro passo de qualquer combate é o seguinte: o Mestre de Jogo determina se alguém no combate é surpreendido (releia “Combate Passo a Passo”, na página 189 do Livro do Jogador). Essa determinação acontece apenas uma vez durante uma luta e só no início. Em outras palavras, uma vez que uma luta começa, você pode não ser surpreendido novamente, embora um inimigo oculto ainda possa obter os benefícios normais de ser invisível (ver “Atacantes e Alvos Invisíveis” na página 194 do Livro do Jogador).

Para ser surpreendido, você deve ser pego com a guarda baixa, geralmente porque você não conseguiu notar inimigos sendo furtivos ou você estava assustado com um inimigo com uma habilidade especial, como o traço Transparente do cubo gelatinoso, que o torna excepcionalmente surpreendente. Você pode ser surpreendido, mesmo que seus companheiros não sejam, e você não estará surpreso se pelo menos um de seus inimigos não conseguir pegá-lo de surpresa.

Se alguém está surpreso, as ações não são declaradas na hora. Em primeiro lugar, a iniciativa é rolada normalmente. Então, a primeira rodada do combate se inicia e os combatentes que não foram surpreendidos agem normalmente dentro da ordem de iniciativa. Uma criatura surpresa não pode se mover, agir ou reagir até o fim da primeira rodada do combate (lembre-se que ser incapaz de agir também significa que você não pode realizar nenhuma ação bônus). Então, como efeito, uma criatura surpresa ignora a primeira rodada do combate. Uma vez que a primeira rodada termine, a criatura já não está mais surpresa.

Em suma, a atividade em um combate é sempre ordenada pela iniciativa, estando alguém surpreso ou não, e após a passagem da primeira rodada, surpresa não é mais um efeito ativo. Você ainda pode tentar se esconder

de seus inimigos e ganhar os benefícios conferidos por estar escondido, mas você não privará seus inimigos de seus turnos se você o fizer.

É a intenção que somente os ataques com armas corpo a corpo podem deixar inimigos inconscientes, ou ataques mágicos corpo a corpo também podem fazer isso?

Se você reduzir a criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo, você pode nocautear a criatura (Livro do Jogador, pág.198). Esse ataque corpo a corpo não está restrito a armas. Mesmo uma magia de ataque corpo a corpo pode ser usada para nocautear uma criatura.

Se você tem uma característica como Ação Astuta ou Passo do Vento, você pode usar a ação Correr mais de uma vez no turno?

Se uma ação bônus permite que você use a ação de Correr, nada nas regras impede que você use Correr com sua ação regular também. O mesmo princípio é aplicado quando você usa uma característica como Pulso de Ação (Action Surge); você pode usar as suas duas ações para fazer a ação de Correr duas vezes.

Magias

Vínculo planar invoca a criatura a ser vinculada ou isso é feito separadamente?

Vínculo planar não invoca uma criatura. Ela apenas tenta vincular uma criatura que está dentro do alcance da magia.

A magia chuva de espinhos dura apenas para o ataque inicial ou enquanto você mantiver a concentração?

Chuva de espinhos dura até você acertar uma criatura com um ataque de arma à distância ou até se encerrar sua concentração, o que ocorrer primeiro.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JANEIRO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas. Apesar do seu status oficial, a Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Criação de Personagem

Como calcular a Classe de Armadura (CA) de uma criatura?

O capítulo 1 do Livro do Jogador (pag. 14) descreve como calcular a CA, no entanto o cálculo da mesma gera dúvidas frequentes. Este não é um fato surpreendente, dada as diversas formas que o jogo fornece para você alterar a sua CA!

Aqui estão algumas formas de calcular a sua CA básica:

– **Sem Armadura:** 10 + o seu modificador de Destreza.

– **Com Armadura:** Utilize o valor fornecido de CA para a armadura que você está utilizando (Livro do Jogador,

pag. 145). Por exemplo, com um corselete de couro, você calcula a sua CA como 11 + o seu modificador de Destreza, e com uma cota de malha, a sua CA é, simplesmente, 16.

– **Defesa Sem Armadura (Bárbaro):** 10 + o seu modificador de Destreza + o seu modificador de Constituição.

– **Defesa Sem Armadura (Monge):** 10 + o seu modificador de Destreza + o seu modificador de Sabedoria.

– **Resiliência Draconata (Feiticeiro):** 13 + o seu modificador de Destreza.

– **Armadura Natural:** 10 + o seu modificador de Destreza + o seu bônus de armadura natural. Este é um modo de cálculo tipicamente usado somente para monstros e PdMs, embora seja relevante para um druida ou outro classe que possa assumir alguma outra forma que tenha uma armadura natural.

Estes métodos – junto com quaisquer outros que possuam uma fórmula para calcular a sua CA – são mutuamente exclusivos; você só pode se beneficiar de um por vez. Se você tem acesso a mais de um, você deve escolher qual irá utilizar. Por exemplo, se você é um feiticeiro/monge, você pode usar Defesa Sem Armadura ou Resiliência Draconata, mas não os dois. De forma semelhante, um druida/bárbaro que se transforme em uma criatura com armadura natural, pode usar a armadura natural da mesma ou a Defesa Sem Armadura (você não é considerado como se estivesse usando armadura com a armadura natural da criatura).

E o escudo? O escudo aumenta a sua CA em 2 enquanto você o estiver usando. Por exemplo, se você estiver sem armadura e usando um escudo, sua CA é 12 + o seu modificador de Destreza. Vale a pena lembrar que algumas formas de calcular a CA, como a Defesa Sem Armadura do monge, proíbem o uso de escudos.

Quando você tiver a sua CA básica, ela pode ser temporariamente modificada por bônus ou penalidade situacionais. Por exemplo, tendo meia cobertura lhe fornece um bônus de + 2 para a sua CA, e cobertura superior um bônus de + 5. Magias também podem modificar a sua CA. Escudo da fé, por exemplo, fornece a uma criatura alvo um bônus de + 2 a sua CA até o término da magia.

Itens mágicos também podem melhorar a sua CA. Aqui estão alguns exemplos: cota de malha +1 lhe fornece uma CA de 17, um anel de proteção fornece um bônus de + 1 para a CA, independentemente do que você estiver vestindo, e braceiras de defesa fornecem um bônus de + 2 para a CA se você não estiver usando armadura ou um escudo.

Magias

Defesa Sem Armadura funciona com uma magia como armadura arcana?

Defesa Sem Armadura não funciona com armadura arcana. Você pode se perguntar, “Por que eles não funcionam juntos? Armadura arcana especifica que ela funciona em uma criatura que não esteja usando armadura.” É verdade que a criatura alvo de armadura arcana não pode estar utilizando armadura, mas ela também fornece uma nova forma de calcular sua CA (13 + o seu modificador de Destreza), desta forma, se tornando incompatível com Defesa Sem Armadura ou qualquer outra característica que forneça alguma outra forma de calcular a CA.

Como pele de árvore funciona com escudos, coberturas e outros modificadores de CA?

Pele de árvore especifica que a sua CA não pode ser menor que 16, enquanto você estiver sob o efeito da magia. Isso significa que você ignora qualquer modificador para a sua CA – incluindo o seu modificador de Destreza, sua armadura, escudo, e cobertura – a não ser que sua CA seja maior que 16. Por exemplo, se a sua CA é, normalmente, 14, ela passa a ser 16 enquanto estiver sob o efeito de pele de árvore. Se a sua CA é 15 e você possui meia cobertura, a sua CA é 17; pele de árvore não é relevante nesse caso, pois a sua CA é maior que 16.

É possível estender a duração da armadura de Agathy ao ganhar mais pontos de vida temporários?

A magia é feita para funcionar apenas enquanto você tem os pontos de vida temporários que ela fornece. Quando eles acabam, a magia também acaba.

Vale a pena lembrar que pontos de vida temporários não são acumulativos (Livro do Jogador, pag. 198). Se você possui pontos de vida temporários e recebe mais, você não os adiciona, a não ser que alguma mecânica do jogo especifique isso. Você decide quais pontos de vida temporários manter. Como um exemplo, vamos dizer que você seja um bruxo com a característica Benção do Sombrio, que lhe fornece pontos de vida temporários quando você reduz uma criatura a 0 pontos de vida. Nesse momento, você possui 2 pontos de vida temporários da armadura de Agathy, você acabou de matar um monstro, e a sua Benção do Sombrio pode lhe fornecer 4 pontos de vida temporários. Se você utilizar esses pontos de vida temporários, eles substituem os da armadura de Agathy e a magia se encerra, então você pode escolher não pegar esses pontos e manter a magia ativa.

Os pontos de vida temporários de heroísmo acumulam a cada turno?

Esses pontos de vida temporários não são acumulativos. A magia deveria lhe informar se você tivesse que somá-los. No começo de cada um de seus turnos, a magia, efetivamente, renova o número de pontos de vida temporários que você possui; caso você tenha perdido alguns ou todos os pontos de vida temporários, a magia os devolve para você.

Revisando as Regras

Constantemente faço revisões nas regras do jogo. Como Mestre, eu as utilizo nos meus jogos. Como designer e editor, remeto-me a elas toda semana, para garantir que os futuros livros de D&D estarão no caminho certo. Como o Sábio, eu as considero por diferentes perspectivas quando novas questões chegam na minha caixa de correio e no Twitter. Algumas vezes, isso faz com que eu reconsidere uma regra que eu tenha criado.

Nesta edição do Conselho do Sábio, existe um exemplo de uma reconsideração minha. No Twitter, recentemente, eu dei uma explicação diferente de como pele de árvore funciona e, adicionalmente, de como escudos funcionam. O que eu disse foi baseado no texto do livro, entretanto, o que está escrito no livro é, algumas vezes, inconsistente quanto a forma de funcionamento dos escudos. Nas minhas clarificações oficiais aqui no Conselho do Sábio, eu decidi por contrariar o que eu disse no Twitter sobre pele de árvore e escudos, e utilizar uma explicação mais simples – uma que também é suportada pela regra do livro e é mais próxima com as nossas intenções. No compêndio do Conselho do Sábio, eu também alte-

rei minha regra sobre o talento do Atacante Selvagem, que eu tinha comentado originalmente em Novembro de 2015. A regra original era simplesmente incorreta – Eu havia lido o talento muito rápido – Então, o corriji.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (FEVEREIRO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classe

Um ladino pode usar o Ataque Furtivo mais de uma vez por rodada?

Sim, mas não mais que uma vez por turno. No combate, uma rodada tem o turno de todos os combatentes (veja no Player's Handbook, p. 189). Muitas habilidades no jogo, como o Ataque Extra, especificam que eles funcionam apenas no seu turno. A descrição do Ataque Furtivo especifica que você pode usá-lo uma vez por turno, mas não está limitado ao seu turno. A habilidade também não limita o número de vezes que você pode usar por rodada.

Essa regra é relevante pois algumas vezes você tem a chance de usar o Ataque Furtivo no turno de outra pessoa. A maneira mais comum disso acontecer é quando um inimigo provoca um ataque de oportunidade. Se os requisitos do Ataque Furtivo forem cumpridos, seu ataque de oportunidade pode se beneficiar dessa habilidade. Similarmente, um guerreiro poderia usar Golpe do Comandante para te dar um ataque no turno do guerreiro, e se o ataque se qualificar, ele pode usar o Ataque Furtivo. Ambas opções dependem da sua reação, então você só poderia usar uma delas numa rodada.

Por você só ter uma reação por rodada, é improvável que você use o Ataque Furtivo mais que duas vezes na mesma rodada: uma vez com sua ação e outra com sua reação.

Combate

Como eu sei qual modificador de atributo usar nas jogadas de ataque e de dano?

O Player's Handbook (Livro do Jogador) especifica qual modificador de atributo usar em uma jogada de ataque (p. 194) e qual usar na jogada de dano correspondente (p. 196). Aqui está um resumo:

TIPO DE ATAQUE	JOGADA DE ATAQUE	JOGADA DE DANO
Ataque corpo a corpo	Modif. de Força*	Modif. de Força
Ataque à distância	Modif. de Destreza*	Modif. de Destreza
Ataque de magia	Modif. Atrib. de Conj.**	Depende do efeito

* adicione seu bônus de proficiência se você estiver usando uma arma que for proficiente.

** adicione seu bônus de proficiência. Seu atributo de soltar magias é determinado pela sua classe ou qualquer que seja a característica que tenha dado a habilidade de fazer um ataque mágico.

Por exemplo, se você fizer um ataque com uma arma

corpo a corpo com uma espada longa, você adiciona seu modificador de Força na jogada de ataque e na jogada de dano do ataque. Em contraste, se você fizer um ataque mágico com o truque centelha de fogo, você adiciona seu modificador do atributo de lançar magia. Se você é um mago, Inteligência é seu atributo mágico, então adicione seu modificador de Inteligência. Centelha de fogo não diz para somar o seu modificador na jogada de dano, então você não soma.

Várias características do jogo fazem exceções explícitas à regra. Por exemplo, uma arma que tem a propriedade acuidade, deixa você escolher se vai usar seu modificador de Força ou Destreza. Outro exemplo: quando você usa a opção de lutar com duas armas no Player's Handbook (p. 195), você não soma seu modificador de atributo no dano do ataque feito com a ação bônus, a não ser que ele seja negativo. Você no entanto, ainda soma seu modificador de atributo no ataque, já que essa opção não diz para não somar. Em outras palavras, você segue a regra geral até que uma exceção do jogo te diga para não seguir.

E sobre casos não usuais como a magia lâmina de fogo verde? A magia, que aparece no Sword Coast Adventure's Guide, diz para você fazer um ataque de arma corpo a corpo com uma arma. Olhe na tabela acima, e você vê que, em circunstâncias normais, você usa o seu modificador de Força quando você faz um ataque com uma arma corpo a corpo. Não importa se a magia disse para você atacar. Se uma magia espera que você faça um ataque de magia, a descrição da magia vai dizer. Para exemplos, dê uma olhada em centelha de fogo e em raio de gelo. Ambas dizem – “ataque mágico.”

Monstros

O sopro de um dragão é mágico?

Se você conjurar campo anti-magia, vestir uma armadura da invulnerabilidade, ou usar alguma outra habilidade do jogo que te dê proteção contra efeitos mágicos e não mágicos, você pode se perguntar, “Isso vai me proteger contra a sopro de um dragão?” O sopro de um típico dragão não é considerado mágico, então campo anti-magia não vai funcionar, mas a armadura da invulnerabilidade vai.

Você deve estar pensando, “Dragões parecem bem mágicos pra mim.” E sim, eles são extraordinários! A descrição deles até diz que eles são mágicos. Mas o nosso jogo faz uma distinção entre dois tipos de magia:

1. A magia de fundo, que faz parte da física do multiverso de D&D e da fisiologia de várias criaturas de D&D
2. A energia mágica concentrada que está contida num item mágico ou que é canalizada para criar uma magia ou outro efeito mágico focado

Em D&D, o primeiro tipo de magia é parte da natureza. É tão anulável quanto o vento. Um monstro como um dragão existe por causa dessa natureza aumentada pela magia. O segundo tipo de magia é sobre o que as regras se preocupam. Quando uma regra se refere a algo sendo mágico, ela está se referindo a esse segundo tipo de magia. Determinar se algo do jogo é mágico é bem simples. Pergunte a si mesmo essas questões sobre a característica mágica.

- É um item mágico?
- É uma magia? Ou te deixa criar os efeitos de uma magia que é mencionada na descrição?
- É um ataque mágico?
- A descrição diz ser algo mágico?

Se sua resposta para alguma dessas perguntas é sim, então a característica é mágica

Vamos olhar o Sopro de Frio de um dragão branco e nos perguntar essas perguntas. Primeiro, Sopro de Frio não é um item mágico. Segundo, na sua descrição não é mencionado nenhuma magia. Terceiro, ele não é um ataque mágico. Quarto, a palavra “mágico” não aparece em parte alguma de sua descrição. Nossa conclusão: Sopro de Frio não é considerado um efeito mágico do jogo, mesmo sabendo que dragões são seres incríveis e sobrenaturais.

Itens Mágicos

Armas mágicas dão bônus nas jogadas de ataque e de dano?

Uma arma mágica dá um bônus nas jogadas de ataque e dano apenas se sua descrição assim o disser. Toda arma mágica pode passar resistências e imunidades a dano de ataques não mágicos, mas apenas certas armas são mais precisas e mais danosas que suas versões não mágicas. Por exemplo, tanto uma espada longa +1 quanto uma matadora de gigantes (giant slayer) dão um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano, mas nem uma língua flamejante (flame tongue) nem uma marca do frio (frost brand) dão esse bônus. Todas as quatro armas no entanto, podem ignorar a resistência a dano concussivo, perfurante ou cortante de um elemental de terra contra ataques não mágicos.

Em resumo, o bônus em jogadas de ataque e dano numa arma mágica é considerado uma propriedade especial, e não algo que todas as armas mágicas têm automaticamente.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (MARÇO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classe

O que acontece se o druida usar uma armadura de metal?

O druida explode.

Bem, na verdade não. Druidas tem um tabu contra usar armaduras de metal e manejar um escudo metálico. O tabu é parte da história da classe desde que a classe apareceu em *Eldritch Wizardry* (1976) e o Livro do Jogador original (1978). A ideia é que druidas preferem ser protegidos por couro animal, madeira, e outros materiais naturais que não são o metal trabalhado associado com a civilização. Druidas não carecem da habilidade de usar armaduras metálicas. Eles escolhem não usá-las. Esta escolha é parte de sua identidade como uma ordem mística. Pense nestes termos: um vegetariano pode comer carne, mas escolhe não fazê-lo.

Um druida tipicamente usa armaduras de couro, couro batido ou gibão de peles, e se um druida conseguir uma brunea feita de um material que não seja metal, o druida

pode vesti-la. Se você realmente quer o seu druida quebrando o tabu e vestindo metal, fale com o seu Mestre de Jogo. Cada classe tem elementos narrativos misturados com suas habilidades de classe; os dois tipos de design andam lado a lado em D&D, e os elementos narrativos são mais fortes em algumas classes do que em outras. Druidas e paladinos tem uma dose especialmente forte de narrativa em seu design. Se você quer divergir da narrativa de sua classe, o seu Mestre tem a palavra final em quão longe você pode ir e ainda ser considerado um membro da classe. Enquanto você manter as proficiências de seu personagem, você não vai quebrar nada no sistema do jogo, mas pode prejudicar a história e o mundo sendo criado em sua campanha.

Lançando Magias

A regra de lançar uma magia como uma ação bônus se aplica quando você usa uma ação bônus concedida por uma magia?

A regra em lançar uma magia como uma ação bônus (Player's Handbook, pag. 202) se aplica apenas no turno em que você lança a magia. Por exemplo, arma espiritual pode ser lançada como uma ação bônus, e dura um minuto. No turno que você a lançou, não pode lançar outra magia antes ou depois disso, a menos que a dita magia seja um truque com o tempo de conjuração de uma ação. Até que arma espiritual acabe, ela lhe dá a opção de controlar a respectiva arma espectral como uma ação bônus. Esta ação bônus não envolve lançar uma magia, apesar de que é concedida por uma magia, então você pode controlar a arma e lançar qualquer magia que queira no mesmo turno.

Magias

É possível usar dissipar magia para dissipar um efeito mágico como a habilidade de Enfeitiçar do vampiro?

Dissipar magia tem um propósito específico: quebrar outras magias. Não tem efeito na habilidade Enfeitiçar do vampiro ou qualquer outro efeito mágico que não seja uma magia. Também não afeta as propriedades de um item mágico. Pode, no entanto, acabar com uma magia lançada de um item mágico ou outra origem. Magias — elas são o foco de dissipar magia. Por exemplo, se você lançar dissipar magia em um bastão do poder, o feitiço não interfere com as propriedades mágicas do bastão. Mas se o usuário do mesmo lançar imobilizar monstro do bastão, dissipar magia pode acabar com aquela magia como se dissipar magia tivesse sido lançada no alvo de imobilizar monstro.

Existem habilidades e outras magias que podem suspender ou anular efeitos mágicos que não são magias. Por exemplo, a magia restauração maior pode anular um efeito de Enfeitiçar em qualquer tipo de alvo (tal qual o Enfeitiçar de um vampiro ou de uma driade), e a Aura de Devoção de um paladino pode impedir ou anular tais efeitos.

Três das magias mais versáteis para acabar certos efeitos mágicos são restauração menor, restauração maior e remover maldição.

Você pode usar dissipar magia nas criações de uma magia como animar mortos ou afetar aquelas criações com campo anti-magia?

Sempre que ficar em dúvida se os efeitos de uma magia podem ser dissipados ou suspensos, deve responder uma questão: a duração da magia é instantânea? Se a resposta é sim, não há nada para dissipar ou suspender. Este é o porquê: os efeitos de uma magia instantânea surgem através de magia, mas os efeitos não são sustentados por magia (ver Player's Handbook, pag. 203). A magia irrompe por um instante e então some. Por exemplo, a magia instantânea animar mortos canaliza energia mágica para transformar um cadáver ou pilha de ossos em uma criatura morta-viva. A mágica necromântica está presente por uma fração de segundo e então se vai. O morto-vivo resultante agora existe sem a ajuda da magia. Lançar dissipar magia na criatura não pode acabar com a sua paródia de vida, e o morto-vivo pode entrar em um campo anti-magia sem nenhum efeito adverso.

Outro exemplo: curar ferimentos instantaneamente restaura os pontos de vida em uma criatura. Como a duração da magia é instantânea, a cura não pode ser dissipada depois. E você não perde pontos de vida se adentrar um campo anti-magia!

Em contraste, uma magia como conjurar seres florestais tem uma duração não-instantânea, o que significa que as suas criações podem ser desfeitas por dissipar magia e eles desaparecem temporariamente em um campo anti-magia.

Você pode preparar dissipar magia para impedir outra magia de funcionar?

A maneira mais fácil de parar uma magia é usar dissipar magia em seu conjurador enquanto está sendo lançada. Se tiver sucesso, dissipar magia interrompe a conjuração da outra magia, e o funcionamento da mesma falha. Dissipar magia funciona contra qualquer magia, independente do tempo de conjuração ou duração da mesma.

Com a ação Preparar, dissipar magia pode ser lançada em resposta a outra magia sendo lançada, mas dissipar magia não substitui contramagia. A razão principal é que dissipar magia remove uma magia que já está em um alvo, seja o alvo uma criatura, objeto ou outro fenômeno. Dissipar magia não pode pré-dissipar algo. Se uma magia não está já presente em um alvo, dissipar magia não afeta aquele alvo. O melhor que um dissipar magia preparado pode fazer é dissipar uma magia imediatamente após a mesma ter sido lançada para impedi-la de ter qualquer efeito após a ação gasta para lançá-la. Por exemplo, no seu turno você pode dizer algo como isto: "eu preparo dissipar magia, e se o alto sacerdote lança uma magia em alguém, eu lanço dissipar magia no alvo se a magia funcionar." Se o alto sacerdote então lança imobilizar pessoa em seu companheiro e ele falha o teste contra a magia, você pode soltar o seu dissipar magia preparado e acabar com imobilizar pessoa.

Você pode usar um escudo com armadura arcana?

Armadura arcana funciona com um escudo. Escudos estão agrupados com armaduras nas regras para equipamentos no Livro do Jogador, mas vários elementos do jogo distinguem entre a armadura que você veste e o escudo que você maneja. Veja Defesa Sem Armadura do monge e compare com a versão do bárbaro para ver o que quero dizer. No monge, você não deve usar armadura nem escudo se quiser se beneficiar da habilidade, mas um bárbaro só precisa deixar de usar armadura.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (ABRIL DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classe

Se você utiliza o Combate com Armas Grandes com uma característica como Destruição Divina ou uma magia como maldição, você pode jogar novamente qualquer dado com resultado 1 ou 2 para infligir dano extra?

A característica Combate com Armas Grandes – a qual é compartilhada por guerreiros e paladinos – existe para beneficiar apenas a jogada de dano da arma utilizada com essa característica. Por exemplo, se você usar uma espada grande com essa característica, você pode jogar novamente qualquer um dos dados com resultado 1 ou 2 dos 2d6 de dano da arma. Se você é um paladino e estiver usando Destruição Divina com uma espada grande, a característica Combate com Armas Grandes não permite você jogar novamente os resultados 1 ou 2 dos dados de Destruição Divina.

O motivo principal dessa limitação é para prevenir o tédio de jogadas de dados excessivas. Muitos dos limites do jogo foram feitos visando à inibição de ações que atrasariam o ritmo de uma sessão. A ausência de um limite para a aplicação dos benefícios da característica Combate com Armas Grandes, iria também abrir portas para fornecer mais bônus de dano do que foi a nossa intenção, mesmo que as chances para que isso ocorra sejam mínimas se comparadas às numerosas novas jogadas que tornariam o jogo mais lento.

Se um bruxo utiliza o Pacto da Lâmina para criar laços com uma arma mágica, essa arma precisa ser uma arma de combate corpo a corpo? O bruxo pode modificar a forma dessa arma?

O Pacto da Lâmina é uma característica do bruxo (Player's Handbook, 107-8) e permite a você criar uma arma de combate corpo a corpo a partir do nada. Sempre que o fizer, você determina a forma da arma, escolhendo entre as opções de armas de combate corpo a corpo na tabela de armas no Player's Handbook (P. 149). Por exemplo, você pode criar um machado grande e então usar novamente essa façanha para criar uma azagaia, fazendo com que o machado grande desapareça.

Você também pode usar o Pacto da Lâmina para criar um laço com uma arma mágica, transformando ela em sua arma do pacto. Essa arma mágica não precisa ser uma arma de combate corpo a corpo, então você pode utilizar essa característica em um arco longo +1, por exemplo. Uma vez que esse laço é formado, o item mágico aparece sempre que você chamar sua arma do pacto. Por padrão, você não pode modificar a forma da arma mágica quando ela aparecer. Por exemplo, se você criar o laço com uma língua de fogo (espada longa) e enviar a arma para o espaço extra dimensional dessa caracteris-

tica, a arma volta com a forma de espada longa quando você a invoca. Você não pode modificá-la para que se apareça como uma clava. Similarmente, se você criar laços com uma adaga de veneno, você não pode invocá-la na forma de um malho; ela sempre será uma adaga.

A característica inicialmente permite a conjuração de uma arma de combate corpo a corpo, mas nós permitimos uma versatilidade maior quando se trata de uma arma mágica. Nós não quisemos dar um foco maior à característica para fazer com que um bruxo fique insatisfeito quando uma variedade de armas mágicas aparecerem na campanha, mas essa versatilidade não ultrapassa a temática de combate corpo a corpo dessa característica? Com toda a certeza, mas nós estamos propostos a ocasionalmente ajustar os conceitos das regras se com isso aumentarmos a felicidade dos jogadores.

Magias

Você pode utilizar as magias lâmina do fogo verde e lâmina explosiva com Ataque Extra, ataques de oportunidade, Ataque Furtivo e outras opções de ataque com arma?

Desde que foram introduzidas no *Sword Coast Adventurer's Guide*, as magias lâmina do fogo verde e lâmina explosiva são alvos de diversas questões, pois ambas fazem algo nada usual: têm como pré-requisito a execução de um ataque corpo a corpo com arma como parte da conjuração da magia.

Primeiro, cada uma dessas magias envolvem um ataque normal com arma corpo a corpo, não um ataque mágico, então você utiliza qualquer modificador de habilidade que normalmente você utilizaria com aquela arma. (Uma magia diz pra você se ela inclui um ataque mágico, e nenhuma dessas magias fazem isso.) Por exemplo, se você utilizar uma espada longa com a lâmina do fogo verde, você utiliza o modificador de Força para as jogadas de ataque e de dano com a arma.

Segundo, nem a lâmina do fogo verde nem a lâmina explosiva funcionam com Ataque Extra ou qualquer outra característica que requer o uso da ação Atacar. Como outras magias, esses truques mágicos requerem que ocorra a ação Lançar Magia, e não a ação Atacar, e eles não podem ser usados para realizar ataques de oportunidade, a não ser que uma característica especial permita isso.

Terceiro, esses ataques com arma funcionam com um Ataque Furtivo se todos os pré-requisitos normais para essa característica forem cumpridos. Por exemplo, se você tem a característica Ataque Furtivo e você utiliza a lâmina do fogo verde com uma arma de acuidade, você pode infligir o dano de Ataque Furtivo no alvo do ataque com arma se você tiver vantagem nessa jogada de ataque e conseguir acertar.

A magia raio lunar causa dano quando você a lança? E quando o efeito dela se move para uma criatura?

A resposta para ambas as perguntas é não. Aqui estão algumas elaborações sobre essa resposta.

Algumas magias e outras características de jogo criam uma área de efeito que faz algo com a criatura que entre nessa área pela primeira vez em um turno ou quando a criatura começa o seu turno naquela área. O turno que você utiliza tal magia, você está primariamente planejando afetar os seus alvos em turnos seguintes. Raio lunar

por exemplo, cria um raio de luz que pode causar dano a uma criatura que entrar no raio ou que começar seu turno no raio.

A seguir uma lista de magias com o mesmo tempo de funcionamento para suas áreas de efeito:

- barreira de lâminas
- guardiões espirituais
- nuvem de adagas
- nuvem mortal
- proibição
- raio lunar
- tempestade de neve
- tentáculos negros de Evard

Ao ler a descrição de tais magias, você pode se perguntar se a criatura é considerada como entrando na área de efeito da magia se a magia for criada no espaço em que a criatura já estiver. E se a área de efeito puder ser movida – da mesma forma que o raio gerado pela magia raio lunar pode – para o espaço em que a criatura estiver, se isso também conta como se a criatura estivesse entrado na área da magia? Nossa intenção de design para essas magias é: a criatura entra na área de efeito quando a criatura passa por lá. Criar a área de efeito na criatura ou mover a área de efeito na criatura não contam como disparador. Se a criatura ainda estiver na área no começo do turno dela, então sim ela sofre os efeitos da magia.

Entrar em tal área de efeito não precisa ser de forma voluntária, a menos que a magia diga ao contrário. Por conta disso, você pode, por exemplo, arremessar uma criatura dentro de uma área de efeito de uma magia como onda trovejante. Nós consideremos isso como uma jogada inteligente e balanceada, portanto está aberto a temporada de arremesso de goblins! Mas mantenha em mente que a criatura está sujeita a tal efeito em área somente a primeira vez que ela entra na área em um turno. Ou seja, se você tirar e colocar a mesma criatura diversas vezes em um efeito de área no mesmo turno, ela só receberá o dano uma única vez.

Resumindo, uma magia como raio lunar afeta uma criatura quando essa passa pela área de efeito e quando ela começa o turno naquele lugar. Você está essencialmente criando um terreno perigoso no meio do campo de batalha.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JUNHO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classes

O Sentido de Perigo do bárbaro funciona contra Armas de Sopro e habilidades especiais de inimigos?

O Sentido de Perigo beneficia qualquer teste de Destreza contra um efeito que o bárbaro possa ver.

Um druida do Circulo da Lua pode falar em idiomas que ele conhece enquanto na forma de um elemental?

Sim, pois os elementais listados para o druida na Forma Selvagem Elemental podem falar.

Se um druida em uma forma elemental pode falar, ele pode lançar magias?

Um druida pode usar magias enquanto na Forma Selvagem apenas quando ganha a característica Magia Bestial no 18º nível.

Se um druida pega o talento Iniciado em Magia e escolhe detectar magia como uma de suas magias do talento, ele pode utilizá-la em forma de ritual?

A característica Preparação de Ritual do druida requer que um ritual para ser preparado. A magia do talento Iniciado em Magia é uma que o personagem conhece, mas não é preparada.

O ataque bônus da característica Magia de Guerra do Cavaleiro Místico ocorre sempre após você lançar o truque mágico, ou ele pode acontecer antes?

A intenção é que esse ataque bônus possa vir antes ou depois do truque. Você escolhe quando usar a ação bônus durante o seu turno, a não ser que a ação bônus especifique quando ela deverá ser usada (página 189 do Player's Handbook).

Não existe uma opção de bolsa de componentes no equipamento inicial do patrulheiro. A classe não precisa de uma dessas e nem de um item de foco para suas magias?

O patrulheiro segue as regras de lançamento de magias no capítulo 10 do Player's Handbook, incluindo a regra dos componentes. Tipicamente, o patrulheiro utiliza uma bolsa de componentes para os componentes materiais da magia, mas não começa com um porque o patrulheiro não utiliza magias no 1º nível.

Um ladino pode utilizar Evasão se ele estiver surpreso?

A regra diz: "Se você estiver surpreso, você não pode se mover ou realizar uma ação". Desta forma, um ladino pego de surpresa pode utilizar a Evasão, pois essa característica não requer a realização de uma ação ou movimento.

As regras de metamagia dizem que você não pode utilizar múltiplas opções metamágicas em uma única magia. Mas você pode utilizar a mesma opção múltiplas vezes?

A intenção é que o feiticeiro possa utilizar uma opção metamágica em uma magia que ele lance, e não a mesma opção mais de uma vez.

Utilizar uma ação bônus encerra a invisibilidade da invocação Um com as Sombras do bruxo?

Usar uma ação bônus quebra a invisibilidade de Um com as Sombras. Uma ação bônus é uma ação.

A habilidade do 14º Nível do Ilusionista permite que você faça algo real toda rodada ou apenas uma vez? A habilidade Realidade Ilusória permite a criação de um

objeto real por magia de ilusão.

Um mago abjurador ganha resistência contra dano mágico no 14º Nível. Essa resistência também se aplica para a Defesa Arcana do abjurador?

O abjurador ganha a resistência no 14º nível e não a sua Defesa Arcana.

Multiclasse

Os aprimoramentos de valores de atributos são dependentes do nível de classe ao invés do seu nível total?

Esses aprimoramentos de atributos são baseados no seu nível em uma classe particular, não no seu nível total se você fez multiclasse. Na tabela de sua classe é dito quando você recebe esse aprimoramento.

Tenho um personagem mago com multiclasse em feiticeiro de Magia Selvagem. As magias que ele lança de seu grimório acionam o Surto de Magia Selvagem se essa magia também estiver na lista de magias do feiticeiro ou ele tem que ganhar a magia pelo nível de feiticeiro para acionar o Surto?

Nas regras de multiclasse está escrito: "Cada magia que você sabe e prepara está associada com uma de suas classes" (Player's Handbook, página 164). Essa regra estabelece que apenas as magias adquiridas dos níveis de feiticeiro podem acionar o Surto de Magia Selvagem.

Quando fazendo multiclasse, você ganha todos os truques mágicos de todas as suas classes?

Sim, se alguma dessas classes te dá acesso a truques mágicos você recebe eles normalmente.

Você ganha proficiência em mais testes de resistência quando faz multiclasse?

Uma classe oferece diversas proficiências iniciais que você recebe quando ela é a sua primeira classe. Se essa classe não é a sua primeira, você apenas ganha as proficiências iniciais daquela classe que são listadas na tabela de Proficiências de Multiclasse (Player's Handbook, página 163). Não existem testes de resistência nessa tabela.

Independente de se a classe que você ganhou um nível é a sua primeira ou não, você ainda ganha qualquer proficiência que sua classe permite através de suas características. Por exemplo, se você ganhar um nível de clérigo e escolhe o Domínio da Guerra, você se beneficia da Proficiência Bônus que a característica fornece, mesmo se clérigo não for sua primeira classe.

Posso fazer uma multiclasse na mesma classe para pegar mais de uma subclasse?

Não. A multiclasse foi planejada para comportar apenas classes diferentes. Você pode ser um guerreiro/ladino, mas nunca um ladino/ladino

Combate

Uma criatura voadora sem a característica de flutuar

pode permanecer em um único lugar enquanto estiver voando ou ela precisa se mover a cada turno?

Um voador que carece da característica de flutuar pode permanecer em suspensão sem ficar se movendo todo turno.

Você pode se mover através de um inimigo derrubado?

A condição de estar derrubado não sobrescreve a regra que impede você de se mover através do espaço de um inimigo, a não ser que o inimigo seja pelo menos duas categorias de tamanho menor ou maior que você. Se você se mover através do espaço de outra criatura, seja ela um amigo ou um inimigo, o espaço é um terreno difícil para você, e você não pode escolher encerrar seu movimento nesse espaço. Veja o Player's Handbook, nas páginas 190 até 192, para mais informações sobre movimento em combate.

O ritmo de viagem é aplicável para o movimento em combate ou apenas quando em viagem?

O ritmo de viagem (Player's Handbook, páginas 181 e 182) não se aplica em combate.

Uma criatura com o efeito de cegueira pode realizar um ataque de oportunidade?

Um ataque de oportunidade é acionado por "uma criatura hostil que você pode ver" (Player's Handbook, página 195). Se você não pode ver um inimigo, você não pode realizar um ataque de oportunidade contra ele.

Um ataque de oportunidade pode ser utilizado para realizar uma ação de Agarrar ou de Encontrar?

As manobras Agarrar e Encontrar são parte da ação de Atacar (Player's Handbook, página 195), e não um ataque de oportunidade, portanto não. Mas você pode realizar uma dessas ações fora do seu turno através da ação Preparar, realizada no seu turno.

Um dano pode ser reduzido para zero por efeito de resistência ou outra forma de redução de dano?

Não existe um dano mínimo nas regras, então é possível que um ataque, uma magia ou outro efeito inflija zero de dano por redução.

O meu alvo de ataque à distância iniciou um combate corpo a corpo contra outra criatura, ele recebe algum tipo de cobertura ou eu recebo uma desvantagem?

Seu alvo tem meia cobertura se outra criatura está entre você e seu alvo (Player's Handbook, página 196).

Lançando Magias

Para preparar uma magia ou outra ação de preparo, o alvo tem que estar no meu alcance?

O seu alvo precisa estar dentro do alcance quando você usa a ação preparada, mas não para preparar uma ação.

Como funciona a ação Preparar com uma magia?

Você gasta seu espaço de magia se o lançamento nunca acontecer?

O espaço de uma magia usada na ação Preparar é perdido se você não soltar a magia usando sua reação antes do começo do seu próximo turno.

Ataques Mágicos

Algumas magias, como rajada mística, tem uma criatura como alvo. Outras, como centelha de fogo, inclui como alvo objetos também. Isso significa que eu não posso atacar uma porta com rajada mística?

As especificações de alvos, como criaturas e objetos, são intencionais.

Um "ataque mágico corpo a corpo" conta como um "ataque corpo a corpo" para o Toque da Morte?

Um ataque mágico corpo a corpo é de fato um ataque corpo a corpo e pode se qualificar para a característica Toque da Morte do clérigo do Domínio da Morte.

Tempo de Lançamento

Se uma magia tem o tempo de lançamento maior, você tem que completar esse requerimento de tempo para lançar a magia com sucesso?

Veja a seção "Tempos de Lançamento Maiores" no Player's Handbook (página 202) para como essa categoria de tempo funciona.

Magias Específicas

Efeitos de doença da magia contágio são acionados imediatamente ou quando o alvo falha os três testes de resistência?

Os efeitos da magia contágio foram feitos para serem ativados após três falhas em testes de resistência.

Se dissipar magia tem como alvo o efeito mágico de uma bênção lançada por um clérigo, ele remove o efeito de todos os alvos?

Dissipar magia encerra a magia em um alvo. Ele não encerra a mesma magia em outros alvos.

A ação extra fornecida pela magia velocidade pode ser usada para ativar um item mágico?

Não. Ativar um item mágico não é uma função da ação Usar um Objeto (Dungeon Master's Guide, página 141).

O dano extra de uma maldição apenas se aplica se for realizada uma jogada de ataque?

O dano extra em uma magia de maldição requer um ataque que acerte.

Um objeto criado com ilusão menor pode se mover? Por exemplo, uma parede deslizando por um corredor?

Um objeto ilusório criado por uma ilusão menor não se move. Compare com magias como enganar que falam

sobre ilusões com movimento.

Uma magia como bola de fogo pode exceder o raio de 6 metros de seu efeito se o ponto de origem for colocado em um espaço fechado?

O fogo da magia bola de fogo pode se espalhar pelos cantos, mas é limitado pelos 6 metros de raio.

Uma criatura amigável sob o efeito de metamorfose tem que manter os atributos mentais de sua nova forma? Sim, essa é a intenção.

Monstros

O monstro ter a habilidade de lançar uma magia à vontade significa que ele pode lançar essa magia como uma ação padrão ou é uma ação bônus?

Se o monstro tem a habilidade de lançar uma magia à vontade, essa magia é lançada usando o tempo normal dela.

O Monster Manual diz que os gnolls falam Gnoll, mas o Player's Handbook não menciona esse idioma. Qual o correto?

A tabela de idiomas do Player's Handbook não lista todos os idiomas do multiverso de D&D. O Monster Manual inclui outros idiomas como o Sahuagin e o Gnoll.

O movimento da ação lendária Ataque com Asas de um dragão provoca ataques de oportunidade se ele se mover pra fora do espaço de ameaça?

Nada no Ataque com Asas protege o dragão de ataques de oportunidade.

Um monstro é imune a dano de armas de concussão não mágicas. Ele ainda recebe o dano de cair de uma altura grande?

Sim, o monstro ainda sente o ferimento da queda.

Se um monstro realiza um ataque corpo a corpo que utiliza o modificador de Destreza, é considerado que ele usou uma arma com a propriedade Ágil?

Uma arma não tem a propriedade Ágil a menos que sua descrição diga isso, e utilizar a Destreza para um ataque não confere a propriedade Ágil. Se a arma tiver essa propriedade, você pode usar a Força ou Destreza com ela.

Como funciona a habilidade Liderança em um monstro? É uma única vez ou 1 vez por rodada para todas as ações dos aliados por 1 minuto?

Uma criatura ativa a Liderança como uma ação. Até que o benefício acabe, a criatura pode fornecer um dado extra sempre que um aliado visível ao alcance realizar um ataque ou fazer um teste de resistência.

Um vampiro é afetado pela magia imobilizar pessoas ou acalmar emoções?

Um vampiro é uma criatura do tipo morto-vivo, e não do tipo humanoide, então ele não é afetado por nenhuma

dessas magias.

Itens Mágicos

Poções podem ser administradas em personagens inconscientes como uma ação?

Sim, você pode aplicar uma poção em alguém como uma ação (Dungeon Master's Guide, página 139).

Armas mágicas com a propriedade de arremesso (dardo e outros) retornam para o dono depois de arremessadas?

A descrição da arma mágica explicita se ela retorna para você, como na arremessadora dos anões (Dungeon Master's Guide, página 167).

Se um elfo for alvo de poção do amor, ele ganha um teste de resistência considerando ela como um efeito de encanto?

A descrição indica que não há teste de resistência. A descrição da poção do amor implica que não existe um teste de resistência. Não há como resistir a poção do amor, o amor é forte demais.

Se uma poção não duplica a magia, ela requer concentração?

O efeito de uma poção requer a concentração apenas se estiver em sua descrição ou se ela duplicar uma magia que originalmente requer concentração.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (JULHO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classe

Em relação ao Ataque Imprudente do bárbaro, você dá vantagem para todos os inimigos ou só para o alvo do seu ataque?

Se você usar o Ataque Imprudente do bárbaro, todas as jogadas de ataque têm vantagem contra você até o começo do seu próximo turno.

Quando um clérigo usa a característica Ira Destrutiva, ela maximiza todo o dano contanto que uma parte dele seja de relâmpago ou trovão?

Ira Destrutiva é feita para maximizar apenas o dano de relâmpago e trovão.

Um guerreiro pode ter dois estilos de combate ativos ao mesmo tempo? Como Duelo e Defesa, por exemplo?

Você pode se beneficiar de mais de um estilo de combate

por vez, contanto que eles não sejam mutuamente exclusivos, como o são Duelo e Luta com Arma Grande.

O silêncio de um monge do Caminho da Sombra pode ser dissipado?

Uma magia é uma magia, não interessa sua fonte. Quando você lança uma magia através de uma característica de classe, a magia é sujeita às regras normais de lançamento de magia, a não ser que a característica diga outra coisa.

A Técnica da Mão Aberta de um monge pode empurrar ou derrubar uma criatura Grande ou maior?

A Técnica da Mão Aberta ignora intencionalmente o tamanho da criatura. O ki do monge serve de poder para efeitos extraordinários! Se uma característica é limitada pelo tamanho da criatura, ela te dirá.

O Sentido Divino do paladino registraria um tiefling devido à herança infernal dele?

Um tiefling é um humanoide, não um abissal, e portanto não aparece no Sentido Divino. A característica detecta criaturas que tenham o tipo celestial, abissal ou morto-vivo.

Em relação à ativação da habilidade Assassinar do ladino, quando uma criatura para de ficar surpresa? Depois do seu turno na rodada ou no fim da rodada?

A ideia é que uma criatura surpreendida para de estar surpresa ao final do seu primeiro turno no combate.

Se um feiticeiro lançar uma magia com apenas componentes verbais ou somáticos usando Magia Sutil, um oponente pode usar contramagia nela?

Magia Sutil protege uma magia sem componentes materiais de contramagia, já que você não consegue vê-la sendo conjurada.

Equipamento

Armadura pesada reduz os testes de resistência ou testes de atributo de Destreza que não sejam de Furtividade?

Se você tem proficiência com ela, armadura pesada não afeta testes de resistência ou testes de atributo de Destreza que não sejam de Furtividade.

Multiclasse

Um aumento temporário de atributo preencheria um requisito de multiclasse, ou o valor base do atributo deve preencher os requisitos?

A intenção é que seu atributo base, e não um valor temporário, tenha que preencher os requisitos de multiclasse.

Um bárbaro/clérigo pode usar arma espiritual para atacar enquanto está em Fúria, se a magia foi lançada antes dele entrar nesse estado?

A Fúria do bárbaro deixa impossível a concentração em

magias, mas não tem efeitos em magias que não requeiram concentração, como arma espiritual.

Um bárbaro/guerreiro (Mestre de Batalha) pode usar manobras enquanto está em Fúria?

Nada na Fúria do bárbaro impede o uso de manobras.

Talentos

Adepto Elemental é o único talento que pode ser pego mais de uma vez?

Adepto Elemental é o único talento no Livro do Jogador que você pode pegar mais de uma vez.

Características de classe e talentos às vezes influenciam um druida metamorfoseado. O talento Resistente tem efeito enquanto metamorfoseado?

A proposta é que não. O talento Resistente afeta somente os pontos de vida do druida, que são trocados pelos pontos de vida do animal enquanto estiver usando a Forma Selvagem.

Testes de Atributo

É possível ter um acerto crítico num teste de atributo? Por exemplo, numa tentativa de agarrar, um crítico ganha ou o maior número ganha?

Testes de atributos não têm acertos críticos. Jogadas de ataque têm.

Um resultado 1 em um teste de atributo é uma falha automática?

O resultado 1 em um teste de atributo ou em um teste de resistência não é uma falha automática. O resultado 1 é um erro automático para um ataque.

Aventurando-se

Existe uma maneira de recuperar Inteligência perdida, como depois do ataque de um devorador de intelecto que zera ela?

A magia restauração maior pode remover a redução de um atributo.

Combate

Um agarrão ou um encontrão acionam a Ira da Tempestade do clérigo da Tempestade ou o Riposte do guerreiro mestre de batalha?

A resposta para as duas perguntas é não. As opções agarrão e encontrão (Player's Handbook, pág. 195) não resultam em um acerto ou em um erro.

Eu tenho uma ação preparada. Posso parar de prepará-la para fazer um ataque de oportunidade? Ou preparar uma ação é um compromisso de turno completo?

Se você tem uma ação preparada, você pode fazer um ataque de oportunidade, o que faz você parar de preparar

uma ação.

Se um mago lançar uma magia como bola de fogo durante uma rodada surpresa, os inimigos têm desvantagem nos testes de resistência deles?

Estar surpreso não afeta testes de resistência. Se você está surpreso, você não pode se mover ou tomar ações no seu primeiro turno no combate, e não tem reação até que aquele turno acabe (Player's Handbook, pág. 189).

Ataques com rede são sempre feitos com desvantagem?

A não ser que você tenha uma habilidade especial que diga de outra maneira, qualquer ataque com uma rede tem desvantagem porque ou você está a 5 pés do seu alvo (veja Player's Handbook, pág. 149), ou você está atacando no alcance longo, que é entre 5 e 15 pés, para a rede.

Lançamento de Magias

Quem lança a magia pode lançar fora de um alvo, para minimizar o dano em aliados, como na magia despedaçar?

Quem lança a magia escolhe onde será o ponto de origem de uma magia como despedaçar, e pode portanto escolher uma posição que seja vantajosa para os aliados.

Uma magia de alcance de toque é considerado um ataque corpo a corpo no propósito de render inimigos ao invés de matá-los?

Ter um alcance de toque não significa que uma magia é um ataque corpo a corpo. Uma magia te diz se fizer um ataque desses.

Conjurar uma magia como ritual requer concentração se essa magia normalmente não requer?

Concentração é necessária quando se conjura qualquer magia, incluindo a versão ritualística, com duração maior que 1 ação (veja no Player's Handbook, pág. 202). Uma vez que a magia foi conjurada, ela só requer concentração se a sua duração assim o disser.

Efeitos mágicos permanentes podem ser dissipado? Ou eles não mais são considerados efeitos mágicos uma vez permanentes?

Se um efeito de uma magia se tornar permanente, ele pode ser dissipado, a não ser que a descrição diga que não.

Quem lança a magia precisa aprender uma versão ritualística dela além da versão normal, ou elas são as mesmas?

Para lançar a versão ritualística de uma magia que você conheça, você precisa de uma característica como Rituais, que te deixa lançar magias como ritual. Você não precisa aprender uma versão especial da magia para isso.

Magias Específicas

Se o dano de desintegrar reduzir um meio-orc à 0 pontos de vida, Resistência Implacável previne o orc de virar cinzas?

Se desintegrar reduzir você à 0 pontos de vida, você é morto instantaneamente, já que você vira pó. Se você é um meio-orc, Resistência Implacável não pode te salvar.

O que acontece se um druida usando Forma Selvagem for reduzido à 0 pontos de vida por desintegrar? O druida simplesmente volta da forma animal?

O druida vira pó, já que a magia desintegra você no instante que você chega à 0 pontos de vida.

A magia banquete de heróis garante imunidade a dano de veneno ou só à condição de envenenado?

A magia banquete de heróis garante imunidade a veneno de qualquer forma – dano ou condição.

Ilusão menor poderia criar uma neblina? Se sim, atirar uma flecha através dela cancelaria a ilusão?

Um objeto ilusório feito por ilusão menor é um banco, uma pedra ou coisas do gênero, não um efeito atmosférico.

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (SETEMBRO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classe

Um bardo pode retreinar magias ganhas através dos Segredos Mágicos?

Quando você ganha um nível de bardo, a característica de classe de lançamento de magias deixa você trocar uma magia de bardo que você sabe por outra magia de um nível apropriado. Uma magia aprendida através dos Segredos Mágicos conta como uma magia de bardo, portanto pode ser trocada quando ganhar um nível de bardo mais tarde. Mas deve ser trocada por uma magia de bardo, como dito na regra de lançamento de magias da classe.

A Forma Selvagem Elemental de um druida limita você a quatro criaturas listadas ou você pode se transformar em qualquer criatura com o tipo elemental?

As criaturas listadas na Forma Selvagem Elemental – elementais de ar, terra, fogo e água – são criaturas específicas no Monster Manual, não tipos de criatura ou subtipos. A Forma Selvagem Elemental te permite transformar em uma dessas quatro criaturas.

Quando um monge usando Defletir Projéteis pega e arremessa um projétil, qual o dano do ataque?

Um projétil conta como uma arma de monge se arremessada através de Defletir Projéteis; ele dá o dano do projétil ou o dano de artes marciais (escolha do monge).

Para o Ataque Furtivo, se o seu aliado estiver a 3 metros com uma arma de haste (que tem um alcance de 3 metros), ao invés de a 1,5 metro? Ainda é possível usar o ataque furtivo?

A limitação de 1,5 metro do Ataque Furtivo não é afetada pelo alcance da arma do seu aliado. Seu aliado precisa criar uma distração a 1,5 metro, independente da arma em mãos.

Se você é um bruxo do Pacto da Lâmina, alguém mais pode empunhar sua arma do pacto?

Sim, outra pessoa além do bruxo pode usar a arma do pacto antes da arma desaparecer.

Talentos

Se você tem o talento Especialista em Investida, você pode fazer o seu ataque de investida quando sua montaria fizer a ação de Correr?

O talento Especialista em Investida depende de você fazer a ação Correr, não a sua montaria.

Com o talento Mestre de Armas Grandes, você tem que usar a ação bônus imediatamente ou poderia se mover e aí usar no mesmo turno?

A ideia é que você pode se mover antes de usar a ação concedida pelo talento Mestre de Armas Grandes.

Combate

Se eu usar a ação Preparar para causar dano em alguém que está se movendo, eu nego ao alvo o restante de seu movimento?

Causar dano em um alvo em movimento não impede que ele complete o movimento, a não ser que esse dano seja acompanhado de uma habilidade que pare o movimento. Coisas como o talento Sentinela dão esse tipo de habilidade. Reduzir uma criatura que está se movendo a 0 pontos de vida também é normalmente uma maneira eficaz de pará-la!

Se eu estou invisível e atiro uma flecha em um alvo, se esconder novamente é uma ação?

Sem uma habilidade especial, se esconder em combate requisita a ação Esconder.

Se uma criatura está agarrada, ela ainda pode atacar e usar habilidades especiais?

A condição de agarrado limita movimentos, e não ataques, lançamentos de magias e coisas do tipo. Dito isso, muitas habilidades de agarrar, como o ataque de tentáculo do constritor, que também deixa a condição de impedido como efeito.

Lançando Magias

Usuários de magia podem não preparar magias de uma vez só, mas preparar magias em vários períodos do dia?

Você prepara sua lista de magias só no fim de um descanso longo. Você não pode preparar algumas magias no fim do descanso e aí preparar outras mais tarde.

Você sempre sabe quando está sob o efeito de uma magia?

Você fica ciente que uma magia está afetando você se ele tem um efeito perceptível ou se o texto da magia diz que você fica ciente (veja no Player's Handbook, p. 204, em "Alvos"). A maioria das magias são óbvias. Por exemplo, bola de fogo queima você, curar ferimentos cura você, e comando força você a repentinamente fazer algo que você não pretendia. Algumas magias são muito mais sutis, mas ainda deixam você ciente dela no momento especificado pela descrição da magia. Enfeitiçar pessoas e detectar pensamentos são exemplos de magias assim.

Algumas magias são tão sutis que você pode nunca saber que esteve sob o efeito delas. Um excelente exemplo desse tipo de magia é sugestão. Assumindo que você não viu a magia sendo lançada, você pode simplesmente lembrar de quem lançou a magia falando, "O tesouro que você está procurando não está aqui. Vá procurar por ele na sala do topo da próxima torre." Você falhou o teste de resistência e lá foi para a outra torre, achando que foi sua ideia ir lá. Você e seus companheiros podem deduzir que você foi enganado se uma evidência da magia for achada. No fim é o Mestre de Jogo que decide se você descobre ou não a presença da magia. Descobertas geralmente vêm através do uso de perícias como Arcanismo, Investigação, Intuição e Percepção ou através de magias como detectar magia.

Magias Específicas

O dano dado por uma besta da magia conjurar animais é considerado mágico?

O bloco de estatísticas da criatura conjurada determina a natureza do dano da criatura, a não ser que a magia diga outra coisa.

O familiar que você conjura com a magia encontrar familiar pode usar a ação Ajudar para te dar vantagem em uma jogada de ataque?

Um familiar não pode atacar, mas ele pode usar as ações que não são de ataque, incluindo a ação Ajudar. Como o texto da ação Ajudar indica (PHB, p. 192), a ação não requisita que você seja capaz de atacar; você simplesmente precisa ser capaz de prover algum tipo de distração.

O familiar de encontrar familiar conta como um aliado para efeito de um ataque furtivo?

Um familiar é uma criatura aliada. A sua proximidade de um alvo permite o uso do ataque furtivo ou qualquer outra característica que precise da presença de um aliado.

A frase de sugestão na magia sugestão é o componente verbal da magia ou o componente verbal é separa-

do?

Componentes verbais são palavras místicas (PHB, p. 203), e não fala normal. A sugestão da magia é uma elocução inteligível separada do componente verbal.

Posso usar servo invisível para agir como um aliado para um ataque furtivo?

Servo invisível cria “uma força invisível, não pensante e sem forma” (PHB, p. 284). Em combate, ele não age como uma criatura, um inimigo ou um aliado.

Toda vez que você lança desejo, você sempre tem 33% de chance de nunca lançar ele novamente?

Se você lançar desejo para duplicar uma magia de nível 0-8, não há efeitos prejudiciais. Mas se você fizer qualquer outra coisa que não seja duplicar uma magia de nível 0-8, você sofre o estresse descrito no último parágrafo da magia. Se você sofrer esse estresse, tem 33% de chance de você nunca lançar desejo novamente.

Monstros

O Monster Manual diz que um mezzoloth exala gases tóxicos que podem sufocar e matar grupos inteiros de criaturas. Contudo, é névoa mortal que está listada no Lançamento de Magia Inato. Por causa disso, a Aura de Proteção do paladino resistiria esse efeito?

Sim, por névoa mortal ser uma magia, Aura de Proteção seria capaz de fazer você e criaturas amigáveis a você num raio de 3 metros resistirem a isso.

Itens Mágicos

Meu guerreiro ataca uma criatura com um arco longo mágico e flechas não mágicas. O ataque é mágico?

Os ataques feitos por uma arma mágica de alcance são mágicos, mesmo se a munição não for mágica. Isso foi esclarecido na errata do Dungeon Master's Guide.

Para o chapéu de disfarce, como eu determino a CD da magia transformação momentânea? O usuário precisa ser quem lança a magia?

Use o seu modificador de lançamento de magia para definir a CD. Se você não tem um modificador de lançamento de magia, use seu bônus de proficiência para definir (ele é feito com a regra da página 141 do DMG, sob “Magias”).

D&D5E - CONSELHO DO SÁBIO: DÚVIDAS DE REGRAS (OUTUBRO DE 2016)

Conselho do Sábio é uma coluna mensal que dá clarificações oficiais das regras de D&D. Ela também, às vezes, fornece documentos de referência para ajudar o seu jogo de D&D a funcionar sem problemas.

A Conselho do Sábio não se sobrepõe às decisões do Mestre de Jogo; as respostas e informações fornecidas aqui são destinadas a ajudar o Mestre a arbitrar o jogo.

Características de Classe

Quantos ataques adicionais o bárbaro pode fazer quando utiliza o Frenesi e o talento Mestre em Armas Grandes?

Você ganha apenas uma ação bônus no seu turno, independente de quantos você ganha com o Frenesi, Mestre de Armas Grandes e outras características. Veja a seção “Ação Bônus” no Player's Handbook (página 189) para ler mais sobre como ações bônus funcionam.

A armadura com espinhos pode ser usada como arma apenas pelos anões que seguem o caminho da Fúria da Batalha (Sword Coast Adventurer's Guide)?

Você pode realizar um ataque primário com isso ou apenas o ataque bônus? Em Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos, apenas aqueles que seguem o caminho da Fúria da Batalha são treinados para utilizar a armadura com espinhos efetivamente como uma arma e apenas ao utilizar essa característica de classe.

Com o Crítico Brutal e a espada grande, o bárbaro recebe uma jogada adicional de 1d6 ou de 2d6?

Se você tem a característica Crítico Brutal e você realiza um acerto crítico com o seu ataque corpo a corpo, você ganha uma jogada de dado adicional do dado de dano da arma. É apenas um dado, não importa qual arma você está utilizando. Por exemplo, se sua arma normalmente inflige 1d8 de dano, você jogaria 3d8 (1d8 para a arma, 1d8 para o acerto crítico e 1d8 para o Crítico Brutal). Se a sua arma normalmente inflige 2d6 de dano, você jogaria 5d6 (2d6 para a arma, 2d6 para o crítico, e 1d6 para o Crítico Brutal).

O estilo de luta Duelo é aplicável ao ataque de armadura de espinhos dos que seguem o caminho da Fúria da Batalha?

A característica de Duelo é apenas aplicável em armas de corpo a corpo seguradas em uma mão. A armadura de espinhos não entra nessa categoria já que o personagem a está vestindo e não empunhando.

A tradição arcana da Canção da Espada do Sword Coast Adventurer's Guide seria compatível com lutar com duas armas?

Sim, pois nada na característica Canção da Espada é incompatível com lutar com duas armas.

Você pode confirmar se o bônus de CA a partir da Inteligência do trovador da espada é acumulativo com outros bônus de CA?

Um bônus sempre é adicionado a outro quando o jogo instrui para você adicionar, a menos que você já esteja recebendo o bônus de uma característica de jogo com o mesmo nome. Não confunda o bônus de CA (como o +2) com a conta do número total da CA (Classe de Armadura = 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição). Os cálculos de diferentes CAs não se acumulam entre si, no entanto cada bônus individual sim.

Você pode usar a magia de ação bônus no mesmo turno que a Transposição Benigna do mago ou essa

característica é considerada como uma magia também?

A característica do mago Transposição Benigna não é considerada como uma magia, então ela não é afetada pelas regras de invocação de magias com uma ação bônus (veja o Player's Handbook, página 202).

Multiclasse

Se eu fizer uma multiclasse de guerreiro com patrulheiro, o bônus do estilo de luta Arquearia se acumula?

Você não pode pegar o mesmo estilo de luta mais de uma vez.

Combate

Se eu ganhar resistência de múltiplas características, ela me garante imunidade?

Múltiplas instâncias de uma resistência não se somam. Ou você tem a resistência para com uma instância de dano, ou você não tem (veja a página 197 do Player's Handbook). Não importa quantas coisas diferentes te dão resistência para o dano que você está levando, você só pode aplicar a resistência do seu personagem para aquele dano em específico uma única vez. A vulnerabilidade também funciona dessa forma.

A ação de levantar-se da condição Derrubado é considerada como um movimento?

Levantar-se custa movimento, mas não te move para lugar algum. Quando o jogo se referir a você se movendo, significa que você se deslocou por alguma distância. Ou seja, não significa que você está fazendo gestos ou se levantando no mesmo lugar. Para se mover enquanto está derrubado, você rasteja ou utiliza magia para isso (Player's Handbook, página 191).

Você pode confirmar se um agarrão realizado como a ação Preparar em uma criatura também impede a mesma de realizar o movimento de seu turno?

A condição Agarrado implica na redução da velocidade de movimento da criatura para zero, então sim.

O que acontece se uma criatura na condição Agarrado (ou aquela que o agarrou) teleporta-se via Transposição Benigna, Passo da Sombra ou qualquer outro efeito?

A condição Agarrado é encerrada se um efeito remover a criatura agarrada do alcance de quem a está agarrando ela (Player's Handbook, página 290).

Você ganha um turno após rolar um 20 no seu teste de resistência contra a morte ou o seu turno é encerrado após você estabilizar?

Você realiza um teste de resistência contra a morte quando o seu turno é iniciado. Se você conseguir rolar 20 no dado, você ganha 1 ponto de vida e esse ponto permite que você realize o seu turno normalmente.