

Valores e Modificadores de Habilidades			
Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-19	+9
14-15	+2	30	+10

Avanço de Personagem		
Pontos Exp	Nível	Bônus de Proficiência
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

## Ações em Combate

### Ajuda

- Dê para outra criatura vantagem na rodada de ataque ou num teste de Habilidade

### Atacar

#### Conjurando uma Magia

#### Desengajar

- Se você realizar a ação Desengajar, seu movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto de turno.

#### Disparada

- Dobre seu movimento no turno atual

#### Esconder

- Faça um teste de DES (Stealth) para tentar esconder vs. teste de SAB (Percepção) do oponente.

#### Esquivar

- Jogadas de ataque tem desvantagem se você puder ver o atacante, teste de Destreza tem vantagem, o benefício se estiver incapacitado ou seu movimento é reduzido a 0.

#### Preparar

- Tome uma reação em resposta para o gatilho definido, ou prepare uma magia e guarde sua energia.

#### Procurar

- Faça um teste de SAB (Percepção) ou INT (Investigação).

#### Usar um Objeto

#### Empurrão, Afastar

- FOR vs. FOR ou DES, para empurrar o oponente 1,5m para trás, lado ou derruba-lo. GDM p.277

#### Atropelar

- FOR vs. FOR, para se mover através do espaço de um oponente. GDM p.276

#### Desarmar

- Faça um teste de FOR ou DES com o oponente, desvantagem se o oponente estiver segurando com as mãos. GDM p.276

#### Cambalhota

- DES vs. DES, para mover através do espaço de uma criatura. GDM p.277

#### Escalar uma Criatura Maior

GDM p.276

### Acertos Críticos

Quando você obtém um acerto crítico, você joga um dado de dano adicional do ataque contra o alvo. Jogue todos os dados de danos duas vezes e some todos eles. Depois disso, adicione os modificadores revelantes normalmente.

## Condições

### AGARRADO

- O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- A condição encerra caso a criatura que a agarrou fique incapacitada (veja a condição).
- A condição se encerra se um efeito, como o causado pela magia onda trovejante, remover a criatura agarrada do alcance da criatura que a agarrou ou do efeito que causa a condição.

### AMEDRONTADO

- Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
- A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próximo da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

### ATORDOADO

- Uma criatura atordoada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitadamente.

- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.

### CAÍDO

- A única opção de movimento que uma criatura caída tem é rastejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição.
- A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque.

- Uma jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro dela. De qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.

### CEGO

- Uma criatura cega falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão.

- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofram desvantagem.

### ENFEITICADO

- Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos mágicos nocivos.

- Quem a enfeitiçou possui vantagem em testes de habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.

### ENVENENADO

- Uma criatura envenenada sofre desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade.

### IMPEDIDO

- O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofram desvantagem.
- A criatura sofre desvantagem em testes de resistência de Destreza.

### INCAPACITADO

- Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.

### INCONSCIENTE

- Uma criatura inconsciente está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem ciência de seus arredores.
- A criatura larga tudo que estiver segurando e fica caída.

- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

### INVISÍVEL

- Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de magia ou sentidos especiais. Para o propósito de se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão densa. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe.
- Jogadas de ataque contra a criatura sofram desvantagem, e os ataques da criatura possuem vantagem.

### PARALISADO

- Uma criatura paralisada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar.
- A criatura falha automaticamente em teste de resistência de Força e Destreza.

- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

### PETRIFICADO

- Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos não-mágicos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por dez, e ela para de envelhecer.

- A criatura está incapacitada (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.

- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.

- A criatura tem resistência a todos os tipos de dano.

- A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

### SURDO

- Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da audição.



## Armadura

Nome	Preço	Classe de Armadura (CA)	Força	Furtividade	Peso
<b>Armadura Leve</b>					
Acolchoada	5 po	11 + modificador de DES	-	Desvantagem	4 Kg
Couro	10 po	11 + modificador de DES	-	-	5 Kg
Couro Batida	45 po	12 + modificador de DES	-	-	6,5 Kg
<b>Armadura Média</b>					
Gibão de Peles	10 po	12 + modificador de DES (máx. +2)	-	-	6 Kg
Camisão de Malha	30 po	13 + modificador de DES (máx. +2)	-	-	10 Kg
Brunea	50 po	14 + modificador de DES (máx. +2)	-	Desvantagem	22,5 Kg
Peitoral	400 po	14 + modificador de DES (máx. +2)	-	-	10 Kg
Meia-Armadura	750 po	15 + modificador de DES (máx. +2)	-	Desvantagem	20 Kg
<b>Armadura Pesada</b>					
Cota de anéis	30 po	15	-	Desvantagem	20 Kg
Cota de malha	75 po	16	For 13	Desvantagem	27,5 Kg
Cota de talas	200 po	17	For 14	Desvantagem	30 Kg
Placas	1.500 po	18	For 15	Desvantagem	32,5 Kg
<b>Escudo</b>					
Escudo	10 po	+2	-	-	3 Kg

## Armas

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
<b>Armas Simples Corpo-a-Corpo</b>				
Adaga	2 po	1d4 perfurante	0,5 Kg	Acuidade, leve, arremesso (distância 6,18)
Azagaia	5 pp	1d6 perfurante	1 Kg	Arremesso (distância 9/36)
Bordão	2 pp	1d6 concussão	2 Kg	Versátil (1d8)
Clava Grande	2 po	1d8 concussão	5 Kg	Pesada, duas mãos
Foice Curta	1 po	1d4 cortante	1 Kg	Leve
Lança	1 po	1d6 perfurante	1,5 Kg	Arremesso (distância 6/18), versátil (1d8)
Maça	5 po	1d6 concussão	2 Kg	-
Machadinha	5 po	1d6 cortante	1 Kg	Leve, arremesso (distância 6/18)
Martelo Leve	2 po	1d4 concussão	1 Kg	Leve, arremesso (distância 6/19)
Porrete	1 po	1d4 concussão	1 Kg	Leve
<b>Armas Simples á Distância</b>				
Arco Curto	25 po	1d6 perfurante	1 Kg	Munição (distância 24/96), 2 mãos
Besta Leve	25 po	1d8 perfurante	2,5 Kg	Munição (distância 24/96), recarga, 2 mãos
Dardo	5 pc	1d4 perfurante	0,1 Kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)
Funda	1 pp	1d4 concussão	-	Munição (distância 9/36)
<b>Armas Marciais Corpo-a-Corpo</b>				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	3 Kg	Pesada, alcance, 2 mãos
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	1,5 Kg	Acuidade, leve
Chicote	2 po	1d4 cortante	1,5 Kg	Acuidade, alcance
Espada Curta	10 po	1d6 cortante	1 Kg	Acuidade, leve
Espada Grande	50 po	2d6 cortante	3 Kg	Pesada, 2 mãos
Espada Longa	15 po	1d8 cortante	1,5 Kg	Versátil (1d10)
Glaive	20 po	1d10 cortante	3 Kg	Pesada, alcance, 2 mãos
Lança de Montaria	10 po	1d12 perfurante	3 Kg	Alcance, especial
Lança Longa	5 po	1d10 perfurante	4 Kg	Pesada, alcance, 2 mãos
Maça Estrela	15 po	1d8 perfurante	2 kg	-
Machado Grande	30 po	1d12 cortante	3,5 Kg	Pesada, 2 mãos
Machado de Batalha	10 po	1d8 cortante	2 Kg	Versátil (1d10)
Malho	10 po	2d6 concussão	5 Kg	Pesada, 2 mãos
Mangual	10 po	1d8 concussão	1 Kg	-
Martelo de Guerra	15 po	1d8 concussão	1 Kg	Versátil (1d10)
Picareta de Guerra	5 po	1d8 perfurante	1 kg	-
Rapiera	25 po	1d9 perfurante	1 Kg	Acuidade
Tridente	5 po	1d6 perfurante	2 Kg	Arremesso (6/18), versátil (1d8)
<b>Armas Marciais á Distância</b>				
Arco Longo	50 po	1d8 perfurante	1 Kg	Munição (distância 15/180), pesada, 2 mãos
Besta de Mão	70 po	1d6 perfurante	1,5 Kg	Munição (distância 9/36), leve, recarga
Besta Pesada	50 po	1d10 perfurante	4,5 Kg	Munição (distância 30/120), pesada, recarga
Rede	1 po	-	1,5 Kg	Especial, arremesso (distância 1,5/4,5)
Zarabatana	10 po	1 perfurante	0,5 Kg	Munição (distância 7,5/30), recarga

## Comida, Bebida e Hospedagem

Item	Custo	Item	Custo	Recipiente	Capacidade
<b>Estalagem (diária)</b>					
Pão, pedaço	2 pc	Algibeira	15 cm³ / 3 kg de equipamentos		
Esquálida	7 pc	Queijo	1 pp	Balde	12 litros/15cm³ sólido
Pobre	1 pp	Refeição (diária)		Barril	160 litros/1,2cm³ sólido
Modesta	5 pp	Esquálida	3 pc	Baú	3,5 m³/150 kg de equipamentos
Confortável	8 pp	Pobre	6 pc	Caneca	500 ml
Rica	2 po	Modesta	3 pp	Cantil	2 litros
Aristocrática	4 po	Confortável	5 pp	Cesto	60 cm³/20 kg de equipamentos
Banquete (por pessoa)	10 po	Rica	8 pp	Frasco	120 ml
Carne, pedaço	3 pp	Aristocrática	2 po	Garrafa	750 ml
<b>Cerveja</b>					
Vinho		Jarra			5 litros
Galão	2 pp	Comum (jarra)	2 pp	Mochila	30 cm³/15 kg de equipamentos
Caneca	4 pc	Fino (garrafa)	10 po	Panela de Ferro	4 litros
				Saco	30 cm³/13 kg de equipamentos

## Armas de Prata

Alguns monstros que possuem imunidade ou resistência às armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata. Aventureiros previdosos investem algumas moedas extras para cobrir suas armas com prata. Você pode cobrir com prata uma única arma ou 10 peças de munição por 100 po. Esse custo representa não apenas o preço da prata, mas o tempo e o conhecimento necessário para adicionar prata a uma arma sem deixá-la menos eficiente.

## Vestindo e Despindo uma Armadura

Categoria	Vestir	Remover
Armadura Leve	1 minuto	1 minuto
Armadura Média	5 minutos	1 minuto
Armadura Pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 ação	1 ação

## Despesas de Estilo de Vida

Estilo de Vida	Preço/dia
Miserável	-
Esquálido	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Confortável	2 po
Rico	4 po
Aristocrático	10 po no mínimo

## Propriedades das Armas

**Acuidade.** Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

**Alcance.** Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance.

**Arremesso.** Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma.

**Distância.** Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

**Duas Mãos.** Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

**Leve.** Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas.

**Munição.** Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você ataca com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre.

**Pesada.** Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

**Recarga.** Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

**Versátil.** Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade – é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.

## Classes de Dificuldade Típicas

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

## Cobertura

Cobertura	CA e DES modificadores
$\frac{1}{2}$	+ 2
$\frac{3}{4}$	+ 5

Em cobertura total o alvo não pode ser um alvo direto, mas ainda pode ser acertado por magias em área.

## Classe de Armadura de Objetos

Substância	CA	Substância	CA
Pano, papel, corda	11	Ferro, aço	19
Cristal, vidro, gelo	13	Mitral	21
Madeira, osso	15	Adamante	23
Pedra	17		

## Pontos de Vida de Objeto

Tamanho	Frágil	Resistente
Miúdo (garrafa, fechadura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeno (baú, alaúde)	3 (1d6)	10 (3d6)
Médio (barril, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carroça, janela 3m por 3m)	5 (1d10)	27 (5d10)

## Testes de Resistência

Habilidade	Usado para...
Força	Opor -se a uma força que poderia mover ou prender você fisicamente
Destreza	Esquivar -se do caminho do perigo
Constituição	Resistir a uma doença, veneno ou perigo que esgotem a vitalidade
Inteligência	Desacreditar de certas ilusões e resistir ataques mentais que possam ser refutados com lógica, memória aguçada ou ambos
Sabedoria	Resistir efeitos que enfeitiçam, amedrontam ou, no mais, atacam sua força de vontade
Carisma	Resistir efeitos, como possessão, que poderiam subordinar sua personalidade ou jogar você em outro plano de existência



## Testes de Habilidade

Habilidade	Usado para...	Usado para...
Força	Força física, e atletismo	Derrubar uma porta, mover um pedregulho, usar uma cavilha para calçar uma porta fechada
Destreza	Agilidade, reflexos e equilíbrio	Passar despercebido por um guarda, andar por uma borda estreita, se libertar de correntes
Constituição	Vigor e saúde	Aguantar uma maratona, segurar metal quente sem vacilar, vencer uma disputa de bebida
Inteligência	Memória e razão	Lembrar um pouco de conhecimento, reconhecer significância de uma pista, decifrar uma mensagem criptografada
Sabedoria	Percepção e força de vontade	Ver uma criatura escondida, perceber que alguém está mentindo
Carisma	Influência social e confiança	Persuadir uma criatura de algo, intimidar uma multidão, mentir convincentemente para alguém

## Ritmo de Viagem (distância percorrida por ...)

Ritmo	Minuto	Dia	Efeito
Rápido	120 metros	45 Km	Penalidade de -5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	90 metros	36 Km	-
Lento	60 metros	27 Km	Pode usar furtividade

## Combater com Duas Armas

Quando você realiza a ação Atacar e ataca com uma arma corpo-a-corpo leve que está empunhando em uma mão, você pode usar uma ação bônus para atacar com uma arma corpo-a-corpo leve diferente que está empunhando na outra mão. Você não adiciona o modificador de habilidade ao dano desse ataque extra, a menos que o modificador seja negativo.

Se a arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessá-la em vez de realizar um ataque corpo-a-corpo com ela.

## Ataques à Distância Engajados

Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o adversário está adjacente. Quando você realiza um ataque à distância com uma arma, magia ou de alguma outra maneira, você tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metros de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada.

## Ferimentos Persistentes (GDM p.277)

d20	Ferimento
1	<b>Perde um Olho.</b> Desvantagem em Percepção (SAB) e ataques a distância
2	<b>Perde um Braço ou Mão.</b>
3	<b>Perde um Pé ou Perna.</b> $\frac{1}{2}$ do movimento, você cai após usar Disparada, Desvan. em testes de resistência DES/Equilibrio
4	<b>Manco.</b> - 1,5 movimento, teste de DC 10 DES depois de usar Disparada ou cairá no chão
5-7	<b>Ferimento Interno.</b> teste de CD 15 CON para agir ou reagir em combate.
8-10	<b>Costela Quebrada.</b> igual o item 5-7, porém a CD é 10
11-13	<b>Cicatriz Horrenda.</b> Desvan. para Persuasão, Vantagem Intimidação
14-16	<b>Ferida Infeccionada.</b> Max HP reduzido -1 a cada 24 horas
17-20	<b>Cicatriz Menor.</b> Sem efeito adverso

## Gravidade do Dano por Nível

Nível	Inconveniente	Perigosa	Mortal
1°-4°	1d10	2d10	4d10
5°-10°	2d10	4d10	10d10
11°-16°	4d10	10d10	18d10
17°-20°	10d10	18d10	24d10

## Clima

d20	Temperatura
1-14	Normal para estação
15-17	1d4 x 5 graus célsius mais frio que o normal
18-20	1d4 x 5 graus célsius mais quente que o normal
d20	Vento
1-12	Nenhum
13-17	Fraçco
18-20	Forte
d20	Precipitação
1-12	Nenhuma
13-17	Chuva fraca ou nevasca fraca
18-20	Chuva forte ou nevasca forte

## CDs de Forrageio

Comida e Água Disponíveis	CD
Fonte de comida e água abundantes	10
Fonte de comida e água limitada	15
Fonte de comida e água escassas, se houver	20

## Navegação Pelo Ambiente Selvagem

Terreno	CD
Floresta, selva, pântano, montanhas ou mar aberto com céu nublado e nenhuma terra a vista	15
Ártico, deserto, colinas ou mar aberto com céu claro e nenhuma terra a vista	10
Pradaria, campina ou campos agrícolas	5

## Estar Caído

Você pode **jogar-se ao chão** sem usar qualquer deslocamento seu. **Levantar-se** exige maior esforço e fazê-lo custa metade do seu deslocamento. Você não pode se levantar se não possuir deslocamento suficiente sobrando ou se seu deslocamento é 0.

Para se mover enquanto estiver deitado, você precisa **rastejar** ou usar uma magia de teletransporte. Cada 1,5 metro de movimento enquanto estiver deitado custa 1,5 metro adicional.

## Agarrão

O alvo da sua tentativa de agarrar deve ser de até uma categoria de tamanho maior que você (no máximo) e deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão livre, você tenta subjugá-lo ao realizar um teste de agarrar, um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) do alvo (o alvo escolhe que habilidade usar). Se você vencer, o alvo fica sujeito à condição agarrado. A condição especifica que tipo de coisas podem terminar com ela e você pode largar o alvo a hora que quiser (nenhuma ação é necessária).

Escapando de um Agarrão. Uma criatura vítima de um agarrão pode usar uma ação para escapar. Para fazê-lo, ela precisa ser bem sucedida em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido por seu teste de Força (Atletismo).

Movendo uma Criatura Agarrada. Quando você se move, você pode arrastar ou carregar a criatura vítima de um agarrão, mas seu deslocamento cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que a sua.

## Ferramentas

Ferramenta	Custo	Peso	Ferramenta	Custo	Peso
<i>Ferramentas de artesão</i>					
Ferramentas de carpinteiro	8 po	3 kg	Alaúde	35 po	1 kg
Ferramentas de cartógrafo	15 po	3 kg	Flauta	2 po	0,5 kg
Ferramentas de costureiro	1 po	2,5 kg	Flauta de pã	12 po	1 kg
Ferramentas de coureiro	5 po	2,5 kg	Gaita de foles	30 po	3 kg
Ferramentas de entalhador	1 po	2,5 kg	Lira	30 po	1 kg
Ferramentas de ferreiro	20 po	4 kg	Oboé	2 po	0,5 kg
Ferramentas de funileiro	50 po	5 kg	Tambor	6 po	1,5 kg
Ferramentas de joalheiro	25 po	1 kg	Trombeta	3 po	1 kg
Ferramentas de oleiro	10 po	1,5 kg	Violino	30 po	3 kg
Ferramentas de pedreiro	10 po	4 kg	Xilofone	25 po	5 kg
Ferramentas de pintor	10 po	2,5 kg	Kit de disfarce	25 po	1,5 kg
Ferramentas de sapateiro	5 po	2,5 kg	Kit de falsificação	15 po	2,5 kg
Ferramentas de vidreiro	30 po	2,5 kg	Kit de herbalismo	5 po	1,5 kg
Ferramentas de alquimista	50 po	4 kg	Kit de jogos		
Suprimentos de cervejeiro	20 po	4,5 kg	Baralho de cartas	5 pp	-
Suprimentos de caligrafia	10 po	2,5 kg	Conjunto de dados	1 pp	-
Utensílios de cozinheiro	1 po	4 kg	Jogo dos três dragões	5 po	-
Ferramentas de navegação	25 po	1 kg	Xadrez do dragão	1 po	0,25 kg
Ferramentas de ladrão	25 po	0,5 kg	Kit de venenos	50 po	1 kg

## Efeitos de Loucura

### Loucura de Curta Duração

d100	Efeito (dura 1d10 minutos)
01-20	O personagem se retrai em sua mente, ficando paralisado. O efeito termina se o personagem sofrer qualquer dano.
21-30	O personagem fica incapacitado e passa seu turno gritando, rindo ou chorando. O personagem fica amendrotado e deve usar sua ação para se mover a cada rodada para fugir da fonte do medo.
31-40	O personagem começa a balbuciar e fica incapaz de falar ou conjurar normalmente.
41-50	O personagem deve usar sua ação a cada rodada para atacar a criatura mais próxima.
51-60	O personagem experimenta alucinações vívidas e tem desvantagem em teste de habilidades.
61-70	O personagem faz o que quer que seja para mandar ele fazer que não seja obviamente suicida.
71-80	O personagem experimenta uma vontade avassaladora de comer coisas estranhas como terra.
81-90	O personagem fica atordoado
91-00	O personagem cai inconsciente

### Loucura de Longa Duração

d100	Efeito (dura 1d10 minutos x 10 horas)
01-10	O personagem se sente obrigado a repetir uma atividade específica de novo e de novo.
11-20	O personagem experimenta uma alucinação vívida e tem desvantagem em testes de habilidade.
21-30	O personagem sofre de paranoia extrema. Ele tem desvantagem em testes de Sab e Car.
31-40	O personagem considera algo (geralmente fonte de sua loucura) intensamente repulsivo, como se tivesse sido afetado pelo efeito de antipatia da magia <i>antipatia/simpatia</i> .
41-45	O personagem experimenta uma alucinação poderosa. Escolha uma poção. O personagem imagina estar sob efeito dela.
46-55	O personagem fica ligado a um "talismã da sorte", como uma pessoa ou objeto e tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de resistência enquanto estiver a mais de 9 metros dele.
56-65	O personagem fica cego (25%) ou surdo (75%).
66-75	O personagem experimenta tremores e tiques incontroláveis, que impõem desvantagem em jogadas de ataque, testes de habilidades e resistência que envolvam For e Des.
76-85	O personagem sofre amnesia parcial. Ele sabe quem ele é e mantém seus traços raciais e características de classe, mas não reconhece outras pessoas ou lembra de qualquer coisa que tenha acontecido antes da loucura afeta-lo.
86-90	Sempre que o personagem sofrer dano, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sab CD 15 ou será afetado como se tivesse fracassado no teste de resistência contra a magia <i>confusão</i> . O efeito de confusão dura por 1 minuto.
91-95	O personagem perde a capacidade de falar.
96-00	O personagem cai inconsciente. Nenhuma quantidade de empurrões ou dano consegue acordá-lo.

### Loucura Permanente

d100	Defeito (dura até ser curada)
01-15	"Estar bêbado me mantem sãos."
15-25	"Eu guardo tudo que encontro."
26-30	"Eu tento me parecer mais com alguém que conheço, adotando seu estilo, maneirismo e nome."
31-35	"Eu devo distorcer a verdade, exagerar ou mentir abertamente para ser interessante para outras pessoas."
36-45	"Alcançar meus objetivos é a única coisa que importa, e eu vou ignorar todo o resto para perseguir isso."
46-50	"Eu acho difícil me importar com qualquer coisa que esteja ao meu redor."
51-55	"Eu não gosto da forma como as pessoas me jugam o tempo todo."
56-70	"Eu sou mais esperto, sábio, forte, rápido, e belo de todas as pessoas que eu conheço."
71-80	"Eu estou convencido que inimigos poderosos estão me caçando e seus agentes estão em todo canto. Eu tenho certeza que estão me observando."
81-85	"Só existe uma pessoa em quem posso confiar. E apenas eu posso ver esse amigo especial."
86-95	"Eu não consigo levar nada a sério. Quanto mais séria a situação, mais engraçada eu a considero."
96-00	"Eu descobri que eu realmente adoro matar pessoas."

**Ferramentas de Artesão.** Essas ferramentas especiais incluem os itens necessários para executar um ofício ou profissão. A tabela mostra exemplos dos tipos mais comuns de ferramentas, cada um fornecendo itens relacionados a um único ofício. Proficiência com um conjunto de ferramentas de artesão permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer usando as ferramentas de seu ofício. Cada tipo de ferramentas de artesão requer uma proficiência em separado.

**Ferramentas de Ladrão.** Esse conjunto de ferramentas inclui uma pequena pasta, um conjunto de chaves mestras, um pequeno espelho montado em uma alça de metal, um conjunto de tesouras de lâminas estreitas e um par de alicates. Proficiência com essas ferramentas permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para desarmar armadilhas ou abrir fechaduras.

**Ferramentas de Navegador.** Esse conjunto de instrumentos é usado para navegação no mar. Proficiência com as ferramentas de navegador permite traçar um curso de navio e seguir cartas de navegação. Além disso, essas ferramentas permitem que você adicione seu bônus de proficiência para qualquer teste de habilidade que fizer para não se perder no mar.

**Kit de Disfarce.** Essa bolsa de cosméticos, tintura de cabelo e pequenos adereços permite criar disfarces que mudam sua aparência física. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar um disfarce visual.

**Kit de Falsificação.** Essa pequena caixa contém uma variedade de papéis e pergaminhos, canetas e tintas, selos e lacres, folha de ouro e prata, e outros suprimentos necessários para criar falsificações convincentes de documentos físicos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar uma falsificação de um documento físico.

**Kit de Herbalismo.** Esse kit contém uma variedade de instrumentos, como alicates, almofariz e pilão, e bolsas e frascos utilizados pelos herbalistas para criar remédios e poções. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para identificar ou aplicar ervas. Além disso, a proficiência com esse kit é necessária para criar antídotos e poções de cura.

**Kit de Venenos.** O kit de venenos inclui os frascos, produtos químicos e outros equipamentos necessários para a criação de venenos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar ou utilizar venenos.

**Pacote de Artista (40 po).** Inclui uma mochila, um saco de dormir, duas fantasias, 5 velas, 5 dias de rações, um cantil e um kit de disfarce.

**Pacote de Assaltante (16 po).** Inclui uma mochila, um saco com 1.000 esferas de metal, 3 metros de linha, um sino, 5 velas, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, uma lanterna coberta, 2 frascos de óleo, 5 dias de rações, uma caixa de fogo e um cantil. O kit também possui 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

**Pacote de Aventureiro (12 po).** Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

**Pacote de Diplomata (39 po).** Inclui um baú, 2 caixas para mapas ou pergaminhos, um conjunto de roupas finas, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, uma lâmpada, 2 frascos de óleo, 5 folhas de papel, um vidro de perfume, parafina e sabão.

**Pacote de Estudioso (40 po).** Inclui uma mochila, um livro de estudo, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, um saquinho de areia e uma pequena faca.

**Pacote de Explorador (10 po).** Inclui uma mochila, um saco de dormir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

**Pacote de Sacerdote (19 po).** Inclui uma mochila, um cobertor, 10 velas, uma caixa de fogo, uma caixa de esmolas, 2 blocos de incenso, um incensário, vestes, 2 dias de rações e um cantil.