D&D
GUIA DE XANATHAR
PARA TODAS AS COISAS
UNCENSORED
DUNGEONS & DRAGONS®
D&D
TRADUÇÕES
Explore uma riqueza de opções de regras fantásticas para jogadores e Mestres neste suplemento
para o maior jogo de RPG do mundo

Este material foi elaborado por fãs para fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você possuir o material original (arquivo digital D&D Beyond ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são **EXPRESSAMENTE PROIBIDAS**. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Traduzido e Diagramado pelas equipes
D&D Traduções e Uncensored RPG

Agradeço a todos que ajudaram na produção realizada por voluntários intusiastas de fã para fã em português.

Tradutores: CAD, DD, DBF, EF, FS, FN, GE, GA, HM, HN, IA, JVMB, JC, LC, MV, MMO, MZ, MO, MMT, OJMM, PHCS, RC, VS

Revisor: MO / Projetista Gráfico: MO

GUIA DE XANATHAR PARA TODAS AS COISAS

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Créditos

Líderes Projetistas: Jeremy Crawford, Mike Mearls
Projetistas: Robert J. Schwalb
Projetistas Adicionais: Adam Lee, Christopher Perkins, Matt Sernett
Desenvolvimento: Ben Petrisor

Editor Chefe: Jeremy Crawford
Editor: Kim Mohan
Assistente de Edição: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Diretor de Arte: Kate Irwin
Diretores de Artes Extras: Shauna Narciso
Projetista Gráfico: Emi Tanji
Ilustrador de Capa: Jason Rainville
Ilustrador de Capa (Alternativa): Hydro74
Ilustradores de Interior: Rob Alexander, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Jedd Chevrier, jD, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Wayne England, Leesha Hannigan, Jon Hodson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Julian Kok, Raphael Lubke, Warren Mahy, Mark Molnar, Scott Murphy, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, A.M. Sartor, Chris Seaman, David Sladek, Craig J. Spearing, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Jose Vega, Richard Whitters, Ben Wootten, Min Yun

Gerenciadores de Projeto: Stanl, Heather Fleming
Serviços de Produção: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Kevin Yee

Este livro contém subclasses e magias que originalmente apareceram em *Príncipes do Apocalipse* (2015) e *Guia do Aventureiro da Costa da Espada* (2015)

Outros Membros Equipe D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Agradeço a todos que acreditaram e acompanharam a produção realizada por voluntários intusiastas de fã para fã em português.

Tradutores: Projeto Colaborativo
Revisor: MO / **Projetista Gráfico:** MO

Jogadores de Teste: Van Arcken, Dee Ashe, Andrew Bahls, Chris Balboni, Jason Baxter, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Deb Berlin, Stacy Bermes, Jim Berrier, Lauren Bilanko, Jordan Brass, Ken J. Breese, Robert "Bobby" Brown, Matthew Budde, Matt Burton, David Callander, Mik Calow, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Emre Cihangir, Bruno Cobbi, Garrett Colón, Mark Craddock, Max Cushner, Brian Dahl, Derek DaSilva, Phil Davidson, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Mario A. DiGirolamo, Adam Dowdy, Curt Duval, Jay Elmore, Russell Engel, Andrew Epps, David M. Ewalt, Justin Faris, Jared Fegan, Frank Foulis, Max Frutig, Travis Fuller, Kyle Garms, Ben Garton, Louis Gentile, Genesis Emanuale Martinez Gonzalez, Derek A. Gray, Richard Green, Kevin Grigsby, Christopher Hackler, Bryan Harris, Gregory Harris, Randall Harris, Fred Harvey, Ian Hawthorne, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Justin Hicks, Will Hoffman, Scott Holmgren, Paul Hughes, Daniel E. Chapman II, Stanislav Ivanov, Matt Jarmak, James Jorstad, Evan Jorstad, Alex Kammer, Joshua Kaufman, Bill Grishnak Kerney, Jake Kiefer, Chet King, Atis Kleinbergs, Steven Knight, David Krolnik, Yan Lacharité, Jon F. Lamkin, Marjorie Lamkin, Shane Leahy, Stephen Lindberg, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Ginny Loveday, Kevin D. Luebke, Michael Lydon, Matthew Maranda, Joel Marsh, Gleb Masaltsev, Chris McDaniel, Chris McGovern, Jim McKay, Mark Meredith, Mark Merida, Lou Michelli, David Middleton, Mike Mihalas, Mark A. Miller, Paige Miller, Ian Mills, Stacy Mills, David Milman, Daren Mitchell, TL Frasqueri-Molina, Scott Moore, David Morris, Tim Mottishaw, JoDee Murch, Joshua Murdock, William Myers, Walter Nau, Kevin Neff, Daniel "KBlin" Oliveira, Grigory Parovichnikov, Alan Patrick, Russ Paulsen, Matt Petruzzelli, Zachary Pickett, Chris Presnall, Nel Pulanco, Jack Reid, Joe Reilly, Renout van Rijn, Sam Robertson, Carlos Robles, Siekert, Jimmy Spiva, the Dead Squad, Francois P. Lefebvre Sr., Keaton Stamps, Matthew Talley, Dan Taylor, Kirsten A. Thomas, Laura Thompson, Jia Jian Tin, Kyle Turner, Justin Turner, Alex Vine, Yoerik de Voogd, Shane Walker, Matthew Warwick, Chris "Waffles" Wathen, Eric Weberg, Werebear, Gary West, Andy Wieland, Keith David Williamson, Travis Woodall, Arthur Wright, Keoki Young

NA CAPA
Xanathar olha amorosamente para seu peixe. Na verdade, essa capa, pintada por Jason Rainville, apresenta muitos dos tesouros e segredos de Xanathar. E você pode encontrar todos?

NA CAPA ALTERNATIVA
Hidro74 nos leva a nadar nesta paisagem oníricas estilizadas de Xanathar e seu peixe estimado.

62082439000001 EN
ISBN: 978·0·7869-6612·7
Primeira Impressão: Novembro 2017
9 8 7 6 5 4 3 2 1

CE

UNCENSORED

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, *Reinos Esquecidos*, o logo do dragão, *Livro do Jogador*, *Manual dos Monstros*, *Guia do Mestre*, Guia de Xanathar para Todas as Coisas, todos os outros nomes Wizards of the Coast e seus logótipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros paises. Todos os personagens e suas semelhanças são propriedade de Wizards of the Coast. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou obra aqui contida é proibida sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.

Impresso nos EUA. © 2017 Wizards da Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boët Chat 31, 2800 Delmont, CH. Representado pela Hasbro Europa. 4 O Quadrado. Stockley Park. Uxbridge. Middlesex. UB11 1ET. REINO UNIDO.

Índice

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Introdução **4**
Usando Este Livro 4
As Regras Básicas 5
Cap. 1: Opções de Personalização **7**
Bárbaro 8
Caminhos Primitivos 9
Caminho do Guardião Ancestral 9
Caminho do Arauto da Tempestade 10
Caminho do Fanático 11
Bardo 12
Colégios de Bardos 14
Colégio do Glamour 14
Colégio das Espadas 15
Colégio dos Sussurros 16
Bruxo 17
Patronos Transcendentais 18
Celestial 18
Lâmina Maldita 19
Invocações Místicas 20
Clérigo 22
Domínios Divinos 23
Matéria Adicional: Servindo um Patrono, Filosofia ou Forca 23
Domínio da Forja 23
Domínio da Sepultura 24
Druida 26
Círculos Druídicos 27
Círculo dos Sonhos 27
Círculo do Pastor 28
Aprendendo Forma Selvagem 29
Feiticeiro 32
Origens de Feitiçaria 34
Alma Favorecida 34
Adepto das Sombras 34
Feiticeiro da Tempestade 35
Guerreiro 37
Arquétipos Marciais 38
Arqueiro Arcano 38
Cavaleiro 40
Samurai 41
Ladino 42
Arquétipos Ladinos 43
Inquiridor 43
Mentor 44
Batedor 45
Espadachim 45
Mago 46
Tradição Arcana 47
Mago de Guerra 47
Monge 49
Tradições Monásticas 50
Estilo do Mestre Bêbado 50
Estilo do Kensei 51
Estilo da Alma Solar 52
Paladino 53
Juramentos Sagrados 54
Juramento da Conquista 54
Juramento da Redenção 55
Patrulheiro 57
Arquétipos de Patrulheiro 58
Perseguidor Obscuro 58
Andarilho do Horizonte 59
Exterminador de Monstros 60
Essa é Sua Vida 61
Origens 61
Decisões Pessoais 64
Experiência de Vida 69
Tabelas Suplementares 72
Talentos Raciais 73
Cap. 2: Ferramentas do Mestre **77**
Efeitos Simultâneos 77
Queda 77
Taxa de Queda 77
Criaturas Voadoras em Queda 77
Dormindo 77
Acordando Alguém 77
Dormindo com Armadura 77
Prosseguindo sem um Descanso Longo 78
Armas de Adamante 78
Amarrando os Nós 78
Proficiência com Ferramentas 78
Ferramentas e Perícias em Conjunto 78
Descrição das Ferramentas 78
Conjuração 85
Como Perceber um Conjurador em Ação 85
Identificando uma Magia 85
Alvos Inválidos de Magias 85
Áreas de Efeito em Mapas Táticos 86
Construindo Encontros 88
Encontros Rápidos 91
Encontros Aleatórios: Um Mundo de Possibilidades 92
Encontros Árticos 92
Encontros Costeiros 93
Encontros Desérticos 95
Encontros Florestais 97
Encontros Planícies 100
Encontros Colinas 101
Encontros Montanhas 104
Encontros Pântanos 105
Encontros Subterrâneos 106
Encontros Subaquáticos 109
Encontros Urbanos 110
Armadilha Revisitada 113
Armadilhas Simples 113
Matéria Adicional: Tornando Armadilhas Significativas 114
Projetando Armadilhas Simples 115
Armadilhas Complexas 118
Projetando Armadilhas Complexas 121
Matéria Adicional: Armadilhas Complexas e Monstros Lendários 123
Tempo de Inatividade Revisitado 123
Adversário 123
Atividades em Tempo de Inatividade 125
Compra de Itens Mágicos 126
Festejando 127
Criando um Item 128
Crime 130
Jogos de Azar 130
Arena de Combate 131
Relaxando 131
Serviço Religioso 131
Pesquisa 132
Escrevendo um Pergaminho Mágico 133
Venda de Itens Mágicos 133
Treinamento 134
Trabalho 134
Concedendo Itens Mágicos 135
Matéria Adicional: Por Trás do Projeto: Distribuindo Itens Mágicos 135
Itens Mágicos Comuns 136
Matéria Adicional: Itens Mágicos são Necessários na Aventura? 136
Matéria Adicional: Criando Itens Comuns Adicionais 140
Tabelas de Itens Mágicos 140
Matéria Adicional: Recargas Sem Amanhecer 144
Cap. 3: Magias **147**
Lista de Magias 147
Descrição de Magias 150
Apênd. A: Campanhas Compartilhadas **172**
Apênd. B: Nomes de Personagens **175**
Nomes Não Humanos 175
Draconatos 175
Anões 176
Elfos 176
Gnomos 178
Halflings 179
Meio-orcs 179
Tieflings 180
Nomes Humanos 181
Arábicos 181
Célticos 182
Chineses 182
Egípcios 183
Ingleses 184
Franceses 185
Alemães 185
Gregos 186
Indianos 186
Japoneses 187
Mesoamericanos 188
Nigerianos-Congoleses 189
Nórdicos 189
Polinésios 190
Romanos 190
Eslavos 191
Espanhóis 192

Introdução

Abaixo da movimentada Cidade de Águas Profundas, um observador, o senhor do crime mantém controle sobre tudo e todos - ou assim ele pensa. Conhecido como Xanathar, esse bizarro ser acredita que pode coletar informações sobre tudo no multiverso de Dungeons & Dragons. O observador deseja saber tudo! Mas não importa o que o observador aprenda e quais tesouros ele adquira, sua posse mais prezada em todos os multiversos é seu peixinho dourado, Sylgar.

A primeira grande expansão de regras para a quinta edição de D&D, o *Guia de Xanathar para Todas as Coisas* oferece uma riqueza de novas opções para o jogo. Xanathar pode não ser capaz de realizar o seu sonho de saber tudo, mas este livro mergulha em todas as principais partes do jogo: para aventureiros, suas aventuras e a magia que eles executam.

Usando Este Livro

Escrito para jogadores e Mestres, este livro oferece opções para aprimorar campanhas em qualquer mundo, se você está se aventurando em Reinos Esquecidos, outro cenário oficial de D&D, ou um mundo de sua própria criação. As opções aqui se baseiam nas regras oficiais contida no *Livro do Jogador*, no *Guia do Mestre*, e no *Manual dos Monstros*. Pense nesse livro como o acompanhante desses volumes. Ele baseia-se em seu fundamento, explorando os primeiros caminhos colocados nessas publicações. Nada aqui é necessário para uma campanha D&D - este não é um quarto livro básico de regras - mas esperamos que lhe forneça novas maneiras de aproveitar o jogo.

O capítulo 1 oferece opções de personagens que expandem aqueles oferecidos no *Livro do Jogador*. O capítulo 2 é uma ferramenta para o Mestre que fornece novos recursos para o jogo e para desenvolver aventuras, tudo isso com base no *Guia do Mestre* e no *Manual dos Monstros*. O capítulo 3 apresenta novas magias para o personagem do jogador e monstros conjuradores para serem desencadeados.

O apêndice A fornece orientação sobre como executar uma campanha compartilhada, semelhante às atividades organizadas pela Liga dos Aventureiros de D&D e o apêndice B contém uma série de tabelas que permitem que você gere rapidamente nomes para os personagens em suas histórias de D&D.

Ao examinar as muitas opções aqui, verá através de notas do próprio Xanathar. Como funciona a mente itinerante do observador, sua leitura irá levá-lo a lugares familiares e novos no jogo. Esperamos que goste dessa jornada!

Unearthed Arcana

Grande parte do material neste livro apareceu originalmente nas Unearthed Arcana, uma série de artigos on-line que publicamos para explorar regras que pudessem se tornar parte dos jogos. Algumas das coisas nas Unearthed Arcana não acabaram ressoando com os fãs e foram reservadas por enquanto. O material das Unearthed Arcana que inspiraram as opções nos capítulos seguintes foram bem recebidos e, graças a comentários de milhares de vocês, foi refinado nas formas oficiais apresentadas aqui.

O que é isso, Sylgar? Não. Ainda não, meu amigo. Eles acabaram de chegar. Talvez depois de conversarmos um pouco. Eu acho que uma pequena conversa no início das coisas ajuda na digestão.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e declarados no material.

As Regras Básicas

Este livro baseia-se nas regras dos três principais livros de regras. O jogo usa especialmente o uso freqüente das regras nos capítulos 7-10 do *Livro do Jogador*: "Utilizando Habilidade", "Aventurando-se", "Combate" e "Conjuração". O apêndice A do livro também é crucial; contém definições de condições, como invisível e caído. Você não precisa conhecer as regras de cor, mas é útil saber onde encontrá-las quando precisar delas. Se você é um Mestre, também deve saber onde procurar as coisas no *Guia do Mestre*, especialmente as regras sobre como os itens mágicos funcionam (ver o capítulo 7 desse livro). A introdução do *Manual dos Monstros* é o seu guia sobre como usar o bloco estatístico de um monstro.

O Mestre Decide as Regras

Uma regra substitui todas as outras: o Mestre é a autoridade final sobre como as regras funcionam em jogo. As regras fazem parte do que faz D&D um jogo, ao invés de apenas uma narrativa improvisada. As regras do jogo são destinadas a ajudar a organizar, e até mesmo inspirar, a ação de uma campanha D&D. As regras são uma ferramenta, e queremos que nossas ferramentas sejam tão efetivas quanto possível. Não importa quão boa sejam essas ferramentas, elas precisam de um grupo de jogadores para trazê-las à vida e um Mestre para orientar seu uso.

O Mestre é a chave. Muitos eventos inesperados podem ocorrer em uma campanha D&D, e nenhum conjunto de regras pode razoavelmente explicar todas as contingências. Se as regras tentassem fazê-lo, o jogo se tornaria um trabalho pesado. Uma alternativa seria que as regras limitassem severamente o que os personagens podem fazer, o que seria contrário ao caráter aberto do D&D. Aqui está o caminho que o jogo leva: ele estabelece uma base de regras que um Mestre pode construir, e abraça o papel do Mestre como a ponte entre as coisas que as regras abordam e as coisas que elas não fazem.

Dez Regras para Recordar

Algumas regras nos principais livros de básicos às vezes confundem um novo jogador ou Mestre. Aqui estão dez dessas regras. Mantê-las em mente ajudará você a interpretar as opções neste livro.

Exceções Suplantam as Regras Gerais

As regras gerais regem cada parte do jogo. Por exemplo, as regras de combate lhe dizem que os ataques de armas corpo-a-corpo usam Força e ataques de armas à distância usam Destreza. Essa é uma regra geral, e uma regra geral está vigente, desde que algo no jogo não diga explicitamente o contrário.

O jogo também inclui elementos - características de classe, magias, itens mágicos, habilidades de monstros e similares - que às vezes contradizem uma regra geral. Quando uma exceção e uma regra geral discordam, a exceção ganha. Por exemplo, se uma característica diz que se pode fazer ataques de armas corpo-a-corpo usando seu Carisma, você pode fazê-lo, mesmo que essa declaração discorde da regra geral.

Arredondar para Baixo

Sempre que dividir ou multiplicar um número no jogo, arredonde para baixo se acabar em uma fração, mesmo que a fração seja maior que a metade ou superior.

Vantagem e Desvantagem

Mesmo que mais de um fator lhe ofereça vantagem ou desvantagem de uma só vez, você possui apenas um deles, e se tiver vantagem e desvantagem ao mesmo tempo, elas se cancelam.

Combinando Efeitos Diferentes

Diferentes efeitos de jogo podem afetar um alvo ao mesmo tempo. Por exemplo, dois benefícios diferentes podem dar-lhe um bônus para a sua Classe de Armadura. Mas quando dois ou mais efeitos têm o mesmo nome próprio, apenas um deles (o mais poderoso se seus benefícios não forem idênticos) se aplica enquanto as durações dos efeitos se sobrepõem. Por exemplo, se *bênção* é conjurada sobre você quando ainda estiver sob o efeito de uma *bênção* anterior, ganha o benefício de apenas uma das conjurações. Da mesma forma, se estiver no raio de mais de uma Aura de Proteção, se beneficia apenas daquela que conceda o maior bônus.

Tempo de Reação

Certas características de jogo o permitem que faça uma ação especial, chamada de reação, em resposta a algum evento. Fazer ataques de oportunidade e conjurar a magia *escudo arcano* são dois usos típicos das reações. Se não tiver certeza quando ocorre uma reação em relação ao seu gatilho, aqui está a regra: a reação ocorre depois que seu gatilho se completa, a menos que a descrição da reação diga explicitamente o contrário.

Depois de realizar uma reação, não pode realizar outra até o início do seu próximo turno.

Resistência e Vulnerabilidade

Aqui estão à ordem em que você aplica modificadores para danos: (1) qualquer imunidade de dano relevante, (2) qualquer adição ou subtração ao dano, (3) uma resistência de danos relevante e (4) uma vulnerabilidade de dano relevante.

Mesmo que múltiplas fontes dêem resistência a um tipo de dano que esteja recebendo, poderá aplicar resistência a ela apenas uma vez. O mesmo vale para a vulnerabilidade.

Bonus de Proficiência

Se o seu bônus de proficiência se aplica a uma rolagem, pode adicionar o bônus apenas uma vez a rolagem, mesmo que várias coisas no jogo digam que seu bônus se aplica. Além disso, se mais do que uma coisa lhe diz para duplicar ou diminuir a metade do seu bônus, o dobra apenas uma vez ou reduz a metade apenas uma vez antes de aplicá-la. Seja multiplicado, dividido ou deixado no seu valor normal, o bônus pode ser usado apenas uma vez por rolagem.

Ação Bônus em Magias

Se você quiser conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de 1 ação bônus, lembre-se de que não poderá conjurar outras magias antes ou depois no mesmo turno, exceto truques com um tempo de conjuração de 1 ação.

Concentração

Assim que começar a conjurar uma magia ou usar uma habilidade especial que necessite de concentração, sua concentração em outro efeito acaba instantaneamente.

Pontos de Vida Temporários

Os pontos de vida temporários não são cumulativos. Se você tem pontos de vida temporários e recebe mais deles, não os acumule, a menos que uma característica de jogo diga que pode. Em vez disso, decide quais pontos de vida devem ser mantidos.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO PARA E DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU CÓPIA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Capítulo 1

Opções de Personalização

As principais figuras em qualquer campanha D&D são os personagens criados pelos jogadores. O heroísmo, a tolice, a integridade e a potencial infâmia de seus personagens estão no cerne da história. Este capítulo fornece uma variedade de novas opções para eles, com foco em subclasses adicionais para cada uma das classes no *Livro do Jogador*.

Cada classe oferece uma escolha de definição de personagem no 1º, 2º ou 3º nível que desbloqueia uma série de características especiais, não disponíveis para a classe como um todo. Essa escolha é chamada de subclasse. Cada classe tem um termo coletivo que descreve suas subclasses: no guerreiro, por exemplo, as subclasses são chamadas de arquétipos marciais, e no paladino, são juramentos sagrados. A tabela abaixo identifica cada uma das subclasses neste livro. Além disso, a seção para druidas apresenta detalhes sobre como funciona a característica Forma Selvagem, e o bruxo recebe uma coleção de novas opções para a característica Invocações Místicas da classe.

Cada uma das apresentações das classes conduz a sugestões sobre como adicionar profundidade e detalhes à personalidade do seu personagem. Você pode usar as tabelas nestas seções como uma fonte de inspiração, ou rolar um dado para determinar aleatoriamente um resultado, se desejar. Seguindo as subclasses, a seção chamada "Esta é Sua Vida" apresenta uma série de tabelas para adicionar detalhes a história de seu personagem.

O capítulo conclui com uma seleção de talentos para as raças do *Livro do Jogador*, oferecendo maneiras de aprofundar a identidade racial de um personagem.

Subclasses

Classe	Subclasse	Nível	Descrição
Bárbaro	Caminho do Guardião Ancestral	3º	Invoca os espíritos dos antepassados honrados para proteger outros
Bárbaro	Caminho do Arauto da Tempestade	3º	Preenchido pela ira que canaliza a magia primordial da tempestade
Bárbaro	Caminho do Fanático	3º	Alimentado por um fanatismo religioso que trás destruição para os inimigos
Bardo	Colégio do Glamour	3º	Empunha a magia sedutora e gloriosa da Agrestia das Fadas
Bardo	Colégio das Espadas	3º	Entretém e mata com façanhas ousadas de proezas de armas
Bardo	Colégio dos Sussuros	3º	Implanta medo e dúvida nas mentes dos outros
Bruxo	O Celestial	1º	Forja um pacto com um ser de reinos celestiais
Bruxo	O Lâmina Maldita	1º	Serve uma entidade sombria que concede maldições horrendas
Clérigo	Domínio da Forja	1º	Revestido em armadura pesada, serve um deus da forja da criação
Clérigo	Domínio da Sepultura	1º	Impõe a destruição de mortos-vivos
Druída	Círculo dos Sonhos	2º	Remenda feridas, protege os cansados e transpõe os sonhos
Druída	Círculo do Pastor	2º	Invoca espíritos da natureza para reforçar os amigos e assolar inimigos
Feiticeiro	Alma Favorecida	1º	Aproveita a magia concedida por um deus ou outra fonte divina
Feiticeiro	Adepto das Sombras	1º	Usa a sombria magia da Agrestia das Fadas
Feiticeiro	Feiticeiro da Tempestade	1º	Crepita com o poder da tempestade
Guerreiro	Arqueiro Arcano	3º	Imbui flechas com espectaculares efeitos mágicos
Guerreiro	Cavaleiro	3º	Defende aliados e derruba inimigos, muitas vezes a cavalo
Guerreiro	Samurai	3º	Combina resiliência com elegância cortês e ataques poderosos
Ladino	Inquiridor	3º	Desenterra segredos, semelhante a um detetive magistral
Ladino	Mentor	3º	Um mestre tático, manipula outros
Ladino	Batedor	3º	Combina discrição com um talento especial para a sobrevivência
Ladino	Espadachim	3º	Fornece ataques mortais com velocidade e fanfarronice
Mago	Mago de Guerra	2º	Misturas de evocação e magia de abjuração para dominar o campo de batalha
Monge	Estilo do Mestre Bêbado	3º	Confunde inimigos através de uma tradicional arte marcial inspirada no balançando de um bêbado
Monge	Estilo do Kensei	3º	Canaliza o Ki através de um conjunto de armas que domina
Monge	Estilo da Alma do Sol	3º	Transforma ki em rajadas de fogo e luzes incandescentes
Paladino	Juramento da Conquista	3º	Ataca com terror inimigos e esmaga as forças do caos
Paladino	Juramento da Redenção	3º	Oferece redenção ao digno e destruição para quem recusar misericórdia ou justiça
Patrulheiro	Perseguidor Obscuro	3º	Sem medo do escuro, implacavelmente persegue e embosca inimigos
Patrulheiro	Andarilho do Horizonte	3º	Localiza portais para outros mundos e canais de magia planar
Patrulheiro	Exterminador de Monstros	3º	Caça criaturas da noite e praticantes de magia sombria

Rawr! Estou muito zangado! Engraçado, eu não me sinto tão forte. Talvez porque eu sempre estou com raiva, estou sempre em condições superiores. Tenho sempre razão.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou vendas são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.
UNCENSORED

Bárbaro

Eu tenho testemunhando a atuação indomável dos *bárbaros nos campos de batalha, e fico maravilhado com a força que permeia no coração da fúria deles.*

– Seret, Arquimago

A raiva sentida por uma pessoa normal está para a fúria de um bárbaro da mesma maneira que uma brisa gentil está para uma furiosa tempestade de raios. A força matriz do bárbaro vem de um lugar que transcende a mera emoção, fazendo sua manifestação ainda mais terrível. Se o ímpeto para a fúria vem inteiramente de dentro ou de uma ligação forjada com um animal espirituoso, um bárbaro furioso torna-se capaz de realizar feitos sobrenaturais de força e resistência. A explosão é temporária, mas enquanto dura, ela controla o corpo e a mente, guiando o bárbaro através do perigo e ferimentos, até o último inimigo cair.

Pode ser tentador interpretar um personagem bárbaro que é uma aplicação direta do clássico arquétipo - um bruto, e geralmente um estúpido, que avança onde outros temem pisar. Mas nem todos os bárbaros do mundo seguem esse padrão, então você certamente pode fazer as coisas do seu jeito. De qualquer forma, considere adicionar alguns floreios para que seu bárbaro se destaque de todos os outros; veja as seções a seguir para algumas ideias.

Totem Pessoal

Os bárbaros tendem a viajar pela luz, levando pouco quanto a efeitos pessoais ou outros equipamentos desnecessários. As poucas posses que eles carregam geralmente incluem itens pequenos que têm significado especial. Um totem pessoal é significativo porque tem uma origem mística ou está ligado a um momento importante na vida do personagem - talvez uma lembrança do passado do bárbaro ou um pressentimento do que está por vir.

Um totem pessoal desse tipo pode estar associado ao animal espiritual de um bárbaro, ou pode ser alguma parte do animal que representa o totem, mas essa representação não é essencial. Aquele que tem um espírito de totem de urso, por exemplo, ainda pode levar uma pena de águia como um totem pessoal.

Considere criar um ou mais totens pessoais para seu personagem - objetos que possuem uma ligação especial com o passado ou futuro dele. Pense em como um totem pode afetar as ações do seu personagem.

Totens Pessoais

d6	Totem
1	Um pedaço de pele de um lobo solitário que você fez amizade durante uma caçada
2	Três penas de águia dadas a você por um xamã sábio, que lhe disse que desempenhariam um papel na determinação do seu destino
3	Um colar feito das garras de um jovem urso de caverna que você matou sozinho quando criança
4	Uma pequena bolsa de couro contendo três pedras que representam seus antepassados
5	Alguns pequenos ossos da primeira besta que você matou, amarrados com lã colorida
6	Uma pedra de tamanho de um ovo na forma do seu animal espiritual que apareceu um dia na bolsa do cinto

Tatuagem

Os membros de muitos clãs bárbaros decoram seus corpos com tatuagens, cada um dos quais representa um momento significativo na vida do portador ou dos ancestrais do portador, ou que simboliza um sentimento ou uma atitude. Tal como acontece com os totens pessoais, as tatuagens de um bárbaro podem ou não estar relacionadas com um espírito animal. Cada tatuagem que um bárbaro exibe contribui para a identidade desses indivíduos. Se o seu personagem usa tatuagens, o que eles parecem e o que eles representam?

Tatuagens

d6	Tatuagem
1	As asas de uma águia estão abertas pela parte superior das suas costas.
2	Gravadas nas costas das suas mãos estão as patas de um urso da caverna.
3	Os símbolos do seu clã são exibidos em padrões que imitam vinhas ao longo de seus braços.
4	Os chifres de um alce estão pintados de uma ponta a outra das suas costas.
5	As imagens do seu animal espiritual são tatuadas ao longo da guarda e do cabo da arma.
6	Os olhos de um lobo estão marcados nas suas costas para ajudá-lo a ver e evitar os espíritos malignos.

Superstição

Os bárbaros variam amplamente em como eles entendem a vida. Alguns seguem deuses e buscam orientações dessas divindades nos ciclos da natureza e dos animais que eles encontram. Esses bárbaros acreditam que os espíritos habitam as plantas e os animais do mundo, e os bárbaros olham para eles em busca de presságios e poder.

Outros bárbaros confiam apenas no sangue que corre nas veias e no aço que prendem nas mãos. Eles não têm nenhum uso para o mundo invisível, ao invés disso confiam em seus sentidos para caçar e sobreviver como as bestas selvagens que eles imitam.

Esquerda para Direita: Fanático, Herdeiro da Tempestade, Guardião Ancestral

Ambas as atitudes podem dar origem a superstições. Essas crenças são muitas vezes transmitidas dentro de uma família ou compartilhadas entre os membros de um clã ou um grupo de caça.

Se o seu personagem bárbaro tem superstições, eles foram enraizados em você por sua família, ou eles são o resultado da experiência pessoal?

Superstições

d6	Superstição
1	Se você perturba os ossos dos mortos, você herda todos os problemas que os atormentaram na vida.
2	Nunca confie em um mago. Todos eles são demônios disfarçados, especialmente os amigáveis.
3	Os anões perderam seus espíritos e são quase como os mortos-vivos. É por isso que eles vivem no subsolo.
4	As coisas mágicas trazem problemas. Nunca durma com um objeto mágico a menos de três metros de você.
5	Quando você atravessa um cemitério, certifique-se de usar prata, ou um fantasma pode entrar em seu corpo.
6	Se um elfo te olhar nos olhos, ela está tentando ler seus pensamentos.

Caminhos Primitivos

No 3º nível, um bárbaro ganha o recurso Caminho Primitivo. As seguintes opções estão disponíveis para um bárbaro, além dos oferecidos no *Livro do Jogador*: o Caminho do Guardião Ancestral, o Caminho do Arauto da Tempestade, e o Caminho do Fanático.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Então, antepassados são pessoas que realizaram esse troço de procriação para produzir mais pessoas antes de você nascer? Como quantas pessoas? Isso é o grande troço da procriação. Ai credo. Você é nojento.

Caminho do Guardião Ancestral

Alguns bárbaros saem de culturas que reverenciam seus antepassados. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como espíritos poderosos, que podem guiar e proteger a vida. Quando um bárbaro que segue este caminho se aguda, o bárbaro entra em contato com o mundo espiritual e convida esses espíritos guardiões para ajuda.

Os bárbaros que se empenham em seus guardiões ancestrais podem lutar melhor para proteger suas tribos e seus aliados. A fim de consolidar os vínculos com seus guardiões ancestrais, os bárbaros que seguem esse caminho cobrem-se em tatuagens elaboradas que celebram atos de seus antepassados. Essas tatuagens contam sagas de vitórias contra monstros terríveis e outros rivais temíveis.

Características do Caminho do Guardião Ancestral

Nível de Bárbaro	Característica
3º	Protetor Ancestral
6º	Escudo Espiritual (2d6)
10º	Consultar os Espirito, Escudo Espiritual (3d6)
14º	Ancestral Vingativo, Escudo Espiritual (4d6)

Protetor Ancestral

Começando quando você escolhe esse caminho no 3º nível, os guerreiros espectrais aparecem quando você entra em fúria. Enquanto você está em fúria, a primeira criatura que você acertou com um ataque no seu turno torna-se o alvo dos guerreiros, o que dificulta seus ataques. Até o início do seu próximo turno, esse alvo tem desvantagem em qualquer jogada de ataque que não seja contra você, e quando o alvo atingir uma criatura diferente de você com um ataque, essa criatura tem resistência ao dano causado pelo ataque. O efeito sobre o alvo acaba mais cedo se sua fúria termina.

Escudo Espiritual

Começando no 6º nível, os guardiões espirituais que te protegem podem prover uma defesa sobrenatural para aqueles que você defende. Se você estiver em fúria e outra criatura que possa ver a até 9 metros receba dano, você pode usar sua reação para reduzir esse dano em 2d6.

Quando você atinge determinados níveis nesta classe, pode reduzir este dano ainda mais: em 3d6 no 10º nível e em 4d6 no 14º nível

Consultar os Espíritos

No 10º nível você ganha a habilidade de se consultar com seus espíritos ancestrais. Quando você o faz, pode conjurar as magias *augúrio* ou *clarividência* sem usar espaços de magia ou componentes materiais. Em vez de criar um sensor esférico, esse uso da *clarividência* invoca invisivelmente um de seus espíritos ancestrais para o local escolhido. Sabedoria é a sua habilidade para conjurar essa magia.

Depois de conjurar qualquer magia desta forma, você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Ancestrais Vingativos

No 14º nível, seus espíritos ancestrais aumentam de poder o suficiente e conseguem retaliar. Quando você usa seu escudo espiritual para reduzir o dano de um ataque, o atacante recebe uma quantidade de dano de energia igual ao dano que seu escudo espiritual.

Caminho do Arauto da Tempestade

Todos os bárbaros abrigam uma fúria interior. Sua fúria lhes garante superioridade em força, durabilidade e velocidade. Bárbaros que seguem o Caminho do Arauto da Tempestade aprendem a transformar essa fúria em um manto de magia primal, que permeia envolta dele. Quando em fúria um bárbaro desse caminho toca as forças da natureza para criar poderosos efeitos mágicos.

Arautos da tempestade são típicos campeões de elite que treinam junto a druidas, patrulheiros, e quaisquer outros que jurem proteger a natureza. Outros arautos da tempestade aprimoram suas capacidades em cabanas destruídas por tempestades, em picos congelados nos confins do mundo, ou nos mais profundos desertos escaldantes.

Características do Caminho do Herdeiro da Tempestade

Nível de Bárbaro	Característica
3º	Aura da Tempestade
6º	Alma da Tempestade
10º	Tempestade Protetora
14º	Tempestade Furiosa

Aura da Tempestade

Começando no 3º nível, você emana uma aura tempestuosa e mágica enquanto você se enfurece. A aura se estende a 3 metros de você em todas as direções, mas não através da cobertura total.

Sua aura tem um efeito que se ativa quando você entra na sua fúria, e você pode ativar o efeito novamente em cada um dos seus turnos como uma ação bônus. Escolha entre deserto, mar ou tundra. O efeito da aura depende do ambiente escolhido, conforme detalhado abaixo. Você pode alterar sua escolha de ambiente sempre que você ganha um nível nesta classe.

Se os efeitos da sua aura exigirem um teste de resistência, a CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição.

Deserto. Quando este efeito é ativado, todas as outras criaturas em sua aura recebem 2 de dano por fogo cada. O dano aumenta quando você alcança certos níveis nesta classe, aumentando para 3 no 5º nível, 4 no 10º nível, 5 no 15º nível e 6 no 20º nível.

Mar. Quando este efeito é ativado, você pode escolher uma outra criatura que possa ver em sua aura. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. O alvo recebe 1d6 de dano elétrico em caso de falha, ou metade de dano se bem-sucedido. O dano aumenta quando você alcança certos níveis nesta classe, aumentando para 2d6 no 10º nível, 3d6 no 15º nível e 4d6 no 20º nível.

Tundra. Quando este efeito é ativado, cada criatura a sua escolha em sua aura ganha 2 pontos de vida temporários, já que os espíritos se acostumam ao sofrimento. Os pontos de vida temporários aumentam quando você atinge certos níveis nesta classe, aumentando para 3 no 5º nível, 4 no 10º nível, 5 no 15º nível e 6 no 20º nível.**

Alma da Tempestade

No 6º nível, a tempestade lhe concede benefícios mesmo quando sua aura não está ativa. Os benefícios são baseados no ambiente que você escolheu para sua Aura da Tempestade.

Deserto. Você ganha resistência ao dano de fogo, e não sofre os efeitos do calor extremo, conforme descrito no *Guia do Mestre*. Além disso, como uma ação, pode tocar em um objeto inflamável que não esteja sendo usado ou transportado por ninguém e incendiá-lo.

Mar. Você ganha resistência ao dano elétrico, e pode respirar debaixo d'água. Você também ganha um deslocamento de natação de 9 metros.

Tundra. Você ganha resistência ao frio, e não sofre os efeitos do frio extremo, conforme descrito no *Guia do Mestre*. Além disso, como uma ação, pode tocar a água e transformar um cubo de 1,5 metros em gelo, que derrete após 1 minuto. Esta ação falha se uma criatura estiver no cubo.

Tempestade Protetora

No 10º nível, você aprende a usar seu domínio da tempestade para proteger os outros. Cada criatura a sua escolha tem a resistência a dano que você ganhou com o recurso Alma da Tempestade enquanto a criatura esteja em sua Aura da Tempestade.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Tempestade Furiosa

No 14º nível, o poder da tempestade que você canaliza cresce mais forte, atacando seus inimigos. O efeito é baseado no ambiente que você escolheu para a Aura de Tempestade.

Deserto. Imediatamente depois que uma criatura em sua aura acerta um ataque conta você, pode usar sua reação para forçar essa criatura a fazer um de teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, a criatura recebe dano de fogo igual à metade do seu nível bárbaro.

Mar. Quando você atinge uma criatura em sua aura com um ataque, pode usar sua reação para forçar essa criatura a fazer um de teste de resistência de Força. Em caso de falha, a criatura é derrubada, como se tivesse sido atingido por uma onda.

Tundra. Sempre que o efeito de sua Aura da Tempestade estiver ativado, pode escolher uma criatura que possa ver na aura. Essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Força, ou seu deslocamento é reduzido para 0 até o início do seu próximo turno, pois uma geada mágica o encobre.

Caminho do Fanático

Algumas divindades inspiram seus seguidores a se lançarem em uma fúria selvagem. Esses bárbaros são fanáticos-guerreiros que canalizam sua fúria em espetaculares demonstrações de poder divino.

Uma variedade de deuses em todo o mundo de D&D inspiram seus seguidores a abraçar esse caminho. Tempus em Reinos Esquecidos e Hextor e Erythnul de Greyhawk são exemplos excelentes. Em geral, os deuses que inspiram fanáticos são divindades de combate, destruição e violência. Nem todos são maus, mas poucos são bons.

Características do Caminho do Fanático

Nível de Bárbaro	Característica
3º	Fúria Divina, Guerreiro dos Deuses
6º	Foco Fanático
10º	Presença Zelosa
14º	Fúria Além da Morte

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Fúria Divina

Começando quando escolher esse caminho no 3º nível, você pode canalizar fúria divina em ataques de armas. Enquanto você estiver furioso, a primeira criatura que atingiu em cada um dos seus turnos com um ataque de arma recebe dano extra igual a 1d6 + metade do seu nível bárbaro. O dano extra é necrótico ou radiante; você escolhe o tipo de dano quando adquire essa característica.

Guerreiro dos Deuses

No 3º nível, sua alma está marcada para uma batalha infinita. Se uma magia, como *reviver os mortos*, tiver o único intuito de trazê-lo de volta a vida (mas não como um morto-vivo), o conjurador não precisa de componentes materiais para conjurar a magia em você.

Foco Fanático

A partir do 6º nível, o poder divino que abastece sua fúria pode protegê-lo. Se você falhar em um teste de resistência enquanto estiver furioso, pode refazê-lo, e deve usar o novo resultado. Você pode usar essa característica apenas uma vez por fúria.

Presença Zelosa

No 10º nível, você aprende a canalizar o poder divino para inspirar o fanatismo nos outros. Como uma ação bônus, você desencadeia um grito de batalha imbuído com energia divina. Até dez outras criaturas de sua escolha a até 18 metros que possam lhe ouvir ganham vantagem em jogadas de ataque e testes de resistência até o início do seu próximo turno.

Depois de usar esta característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Fúria Além da Morte

A partir do 14º nível, o poder divino que alimenta sua fúria permite que você ignore os golpes fatais.

Enquanto estiver furioso, ter 0 pontos de vida não o deixa inconsciente. Você ainda deve fazer testes de resistência contra morte, e sofre os efeitos normais de receber dano enquanto estiver em 0 pontos de vida. No entanto, se você morreria devido a falhar nos testes de resistência contra morte, não morre até que sua fúria termine, e só caso ainda esteja com 0 pontos de vida.

Bardo

Música é o fruto da árvore divina que vibra com as *Palavras da Criação. Mas o que eu te pergunto é: pode um bardo ir para a raiz de sua árvore? Pode-se tocar na fonte desse poder? Ah, que tipos de música eles trariam então para este mundo!*

– Fletcher Danairia, Mestre Bardo.

Bardos trazem alívio em tempos ruins; eles concedem sabedoria para compensar a ignorância; e fazem o ridículo parecer sublime. Bardos preservam a história antiga, suas músicas perpetuando a memória dos grandes eventos através do tempo – conhecimento tão importante que é memorizado e transmitido pela história oral, sobrevivendo até quando gravações escritas não o fazem.

Também é o papel do bardo fazer as crônicas de eventos menores e contemporâneos – a história dos heróis de hoje, incluindo seus feitos valorosos tanto quanto suas falhas não-impressionantes.

Claro, o mundo possui muitas pessoas que podem oferecer uma melodia ou contar uma boa história, e tem muita mais a qualquer bardo aventureiro do que uma língua afiada e uma voz afinada. O que realmente diferencia os bardos dos outros – e entre si – é o estilo e substância de suas performances.

Para tomar e segurar a atenção de um público, bardos são normalmente extravagantes e extrovertidos quando atuam. Os mais famosos dentre eles são basicamente o análogo no mundo de D&D para uma estrela pop. Se você está jogando como bardo, considere usar um de seus músicos favoritos como modelo para seu personagem.

Você pode adicionar aspectos únicos a seu bardo considerando as sugestões a seguir.

Obra Prima

Todo bardo bem-sucedido conta com ao menos uma peça de arte de renome, tipicamente uma música ou poema que é conhecido a todos que escutam. Essas obras repercutem por anos, e alguns espectadores tem suas vidas mudadas para sempre pela experiência.

Se o seu personagem está ainda começando, sua obra prima provavelmente ainda está no futuro. Mas, para sobreviver em sua profissão, você certamente já possui uma ou duas peças em seu repertório que provaram entreter a audiência.

Obras Primas

d6	Obra Prima
1	"Os Três Funileiros", uma canção irreverente sobre identidades equivocadas e desejo sem restrições
2	"Valsa dos Miconides", um tom alegre popular entre as crianças
3	"O Asno Dourado de Asmodeus", um poema dramático que você alega ter sido inspirado por sua visita a Avernus
4	"Os Piratas de Luskan", seu relato em primeira mão de ser sequestrado por ladrões dos mares quando crianças
5	"Uma Argola, Dois Pombos e Um Cão Infernal", uma paródia sutil sobre um nobre incompetente
6	"Um Idiota no Abismo", um poema cômico sobre as viagens de um bobo da corte junto de demônios

Instrumento

Na missão bárdica pela derradeira performance e a mais alta aclamação, o instrumento é tão importante quanto a habilidade vocal. Sem dúvida, a qualidade de fabricação do instrumento é um fator crítico; os melhores fazem a melhor música, e alguns bardos eternamente buscam uma melhoria. Talvez tão importante quanto, porém, seja o valor de entretenimento do próprio instrumento; aqueles de construção bizarra ou feito de materiais exóticos irão provavelmente deixar uma imagem duradoura no público.

Você pode ter um instrumento "fora da prateleira", talvez porque é o único que você consegue comprar no momento. Ou, se seu primeiro instrumento foi um presente, pode ser mais elaborado. Você está satisfeito com o que tem, ou deseja trocá-lo por algo realmente distinto?

Instrumentos

d6	Instrumento
1	Um magistralmente construído violino Halfling
2	Uma trombeta élfica de Mithral
3	Uma cítara feita com seda de aranhas drow
4	Um tambor de origem Orc
5	Uma caixa de coaxo de madeira Bullywug
6	A harpa projetada por funileiros gnomos

Embaraço

Quase todo bardo sofreu ao menos uma má experiência em frente de uma audiência, e você provavelmente não é uma exceção. Afinal, a fama não chega a ninguém imediatamente; talvez você tenha tido pequenas dificuldades no começa de sua carreira, ou talvez você demorou a recuperar sua reputação após um show desastroso, no qual o destino conspirou contra você.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Música é algo estúpido. Espera. Mudei de ideia. Música é divertida. Toca mais música. Não, eu estava certo da primeira vez. Música é algo estúpido. Mas eu não vou te mutilar, para caso de que eu mude de ideia novamente.

Esquerda para Direita: Bardos do Colégio de Glamour, Espadas e Sussurros

Os jeitos em que uma apresentação pode fracassar são tão variados quanto os peixes do mar. Porém, não importa que tipo de desastre ocorra, um bardo tem a coragem e confiança para se reerguer – seja simplesmente continuando o show (se possível) ou prometendo voltar depois com um novo ato que certamente irá agradará.

Embaracos

d6	Embaraço
1	A vez que sua música cômica, "As travessuras do Grande Tom' - que, diga-se de passagem, você achou genial – não foi bem recebida pelo Grande Tom
2	A performance matinal quando o Urso-coruja de um circo se soltou e aterrorizou a plateia
3	Quando sua música de abertura era sua entusiástica mas universalmente odiada versão de "Música do Sapo-Mariposa"
4	A primeira e última apresentação pública de "Mirt, Homem na Cidade"
5	A vez que sua peruca pegou fogo, e, após arremessa-la, o palco também
6	Quando você sentou em cima de seu alaúde por acidente durante a última estância de "Serenada da Luz do Luar"

A Musa do Bardo

Naturalmente, todo bardo tem um repertório de músicas e histórias. Alguns bardos são generalistas que podem abordar diversos temas em suas apresentações, e se orgulham de sua versatilidade. Outros adotam uma chegada mais pessoal a sua arte, levada por sua ligação com uma musa – um conceito que inspira muito do que fazem frente a uma audiência.

Um bardo que segue uma musa normalmente o faz para conseguir um conhecimento mais profundo sobre o que essa musa representa e como melhor transmitir isso a outros.

Se o seu bardo tem uma musa, ela pode ser uma das três descritas a seguir, ou uma de sua própria criação.

Natureza. Você sente uma afinidade com o mundo natural, e o belo e misterioso o inspira. Para você, uma simples árvore é profundamente simbólica, suas raízes penetrando no sombrio desconhecido para trazer à tona o poder da terra, enquanto seus galhos tentam alcançar o sol para nutrir suas flores e frutos. Natureza é a testemunha anciã que presenciou a ascensão e queda de todos os reinos, até aqueles cujo nome foi esquecido e aguarda por ser redescoberto. Os deuses da natureza compartilham seus segredos com druidas e sábios, abrindo seus corações e mentes para novas formas de ver, e assim como esses indivíduos, você percebe que sua criatividade floresce enquanto caminha por um campo aberto de grama oscilante ou anda em reverência silenciosa por um arvoredo de velhos carvalhos.

Amor. Você está em uma missão para identificar a essência do amor verdadeiro. Apesar de não desdenhar o amor superficial de carne e osso, a forma profunda de amor que pode inspirar milhares ou trazer alegria a todo momento é o que realmente te interessa. Amor deste tipo aparece de várias formas, e você pode sentir sua presença em todo lugar – do brilho de uma pedra preciosa à música de um simples pescador agradecendo ao mar por sua recompensa. Você está na trilha do amor, o mais precioso e misterioso das emoções, e sua busca enche suas histórias e suas canções com vitalidade e paixão.

Este material foi elaborado por fãs e é distribuído de fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Conflito. Dramas encarnam conflitos, sendo estes a chave principal para as melhores histórias. De um conto matinal de uma briga de taverna a uma saga de uma batalha épica; de uma briga de amantes a uma rixa entre poderosas dinastias, conflito é o que inspira contadores de histórias como você a criar suas melhores obras. Conflitos podem trazer à tona o melhor das pessoas, fazendo com que as suas naturezas heroicas se destaquem e transformem o mundo, ou que outros gravitem para a escuridão e caiam sob a influência do mal. Você se esforça para experimentar ou testemunhar todas as formas de conflito, grandes e pequenas, de modo a estudar estes aspectos eternos da vida e imortalizá-los em suas palavras e música.

Colégios de Bardos

No 3° nível, um bardo ganha a característica do colégio dos bardos. As seguintes opções estão disponíveis para o bardo, além daquelas oferecidas no *Livro do Jogador*: o Colégio do Glamour, o Colégio das Espadas e o Colégio dos Sussurros.

Colégio do Glamour

O Colégio do Glamour é a casa dos bardos que dominaram seus ofícios no vibrante reino de Agrestia das Fadas ou sob a tutela de alguém que morava lá. Treinados por sátiros, eladrins e outros seres feéricos, esses bardos aprendem a usar sua mágica para deleitar e cativar outros.

Os bardos desse colégio são dotados de uma mistura de admiração e medo. Suas apresentações são materiais para lendas. Esses bardos são tão eloquentes que um discurso ou uma música que executem pode fazer com que seus sequestradores o libertem ileso e pode acalmar um dragão furioso. A mesma mágica que lhes permitem dominar bestas, também pode dobrar a mentes. Bardos vilões desse colégio podem aproveitar-se de uma comunidade por semanas, abusando de sua magia para transformar seus habitantes em escravos. Os bardos heróis, em vez disso, usam esse poder para alegrar os oprimidos e prejudicar os opressores.

Características do Colégio do Glamour

Nível do Bardo	Características
3º	Manto da Inspiração, Performance Deslumbrante
6º	Manto de Majestade
14º	Majestade Inquebrável

Manto da Inspiração

Quando se unir ao colégio do Glamour no 3° nível, você ganha a habilidade de entonar uma canção de magia feérica que imerge seus aliados com vigor e velocidade.

Com uma ação bônus, você pode gastar uma de suas Inspirações de Bardo para se conceder uma aparência maravilhosa. Quando fizer isso, escolha um número de criaturas que você possa ver e que possam vê-lo a uma distância de 18 metros de você, até um número de escolhidos igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um). Cada um ganha 5 pontos de vida temporários. Quando uma criatura ganha esses pontos de vida temporários, ela pode usar imediatamente sua reação se deslocar até seu limite sem provocar ataques de oportunidade.

O número de pontos de vida temporários aumenta quando se atinge determinados níveis nesta classe, aumentando para 8 no 5° nível, 11 no 10° nível e 14 no 15° nível.

Ilusões? Que pitoresco. Antes de eu te destruir, faça uma que pareça um grande peixe-dourado – grande como eu! Hum. Isso é grande demais, adeus!
ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS SEM FINS LUCRATIVOS. SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO RESPEITADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Performance Deslumbrante

A partir do 3° nível, você pode carregar sua performance com magia sedutora e feérica.

Se você fizer isto, por pelo menos 1 minuto, você pode tentar inspirar admiração em sua plateia, cantando, recitando um poema ou dançando. No final de sua atuação, escolha um número de humanoides a 18 metros de você que assistiram e escutaram tudo, até um número igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um). Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de conjuração de magia ou ficará encantado por você. Enquanto encantado dessa maneira, o alvo o idolatrará, dirá maravilhas ao seu respeito a qualquer um que fale com ele sobre, e impede qualquer um se oponha a você, evitando violência, a menos que sejam inclinados para lutas em seus interesses. O efeito no alvo se encerra após 1 hora, se ele tomar qualquer dano, ou se testemunhar seus ataques ou danos causados a qualquer um de seus aliados.

Se o alvo obtiver sucesso no teste de resistência, ele não terá noção que tentou encanta-lo.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Manto da Majestade

No 6° nível, você ganha a habilidade de se cobrir com uma magia feérica que faz com que os outros queiram servi-lo. Como uma ação bônus, você conjura *comando*, sem gastar um espaço de magia, e adquire uma aparência de beleza sobrenatural por 1 minuto ou até que sua concentração acabe (como se estivesse concentrando em uma magia). Durante este tempo, você pode conjurar *comando* como uma ação bônus em qualquer um de seus turnos, sem gastar um espaço de magia.

Qualquer criatura encantada por uma conjuração utilizando essa característica automaticamente falha em testes de resistências contra a magia *comando*.

Uma vez usado esta característica, só poderá usá-la novamente após terminar um descanso longo.

Majestade Inquebrável

No 14° nível, sua aparência ganha traços permanentes que faz com que um aspecto de outro mundo, parecendo mais adorável e feroz.

Além disso, como uma ação de bônus, você pode assumir uma presença magicamente majestosa por 1 minuto ou até que esteja incapacitado. Durante a duração, sempre que qualquer criatura tenta atacá-lo pela primeira vez em um turno, o atacante deve fazer um teste de resistência de Carisma contra o CD de resistência à magia. Se falhar, não poderá ataca-lo neste turno e deverá escolher um novo alvo ou o ataque é cancelado. Em caso de um teste bem sucedido, a criatura poderá ataca-lo neste turno,

mas terá desvantagem em qualquer teste de resistência contra suas magias no próximo turno.

Uma vez que assuma essa presença majestosa, não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo ou curto.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Colégio das Espadas

Bardos do colégio das espadas são chamados Lâminas e eles entretêm através de façanhas ousadas com a proeza nas armas. Os Lâminas executam acrobacias como engolir a espada, atirar facas e fazer malabarismo e combates simulados. Embora eles usem suas armas para entreter, eles também são altamente treinados e habilidosos guerreiros natos.

Seus talentos com armas inspiram muitos Lâminas a levarem uma vida dupla. Um Lâmina pode usar uma trupe de circo como cobertura de ações nefastas, como assassinato, roubo e chantagem. Outros Lâminas atacam os ímpios, trazendo justiça contra os cruéis e poderosos. As maiorias dos grupos ficam felizes em aceitar o talento de um Lâmina para acrescentar emoção para as performances, mas poucos artistas confiam plenamente neles.

Lâminas que abandonam suas vidas como artistas sempre se deparam com problemas que tornam impossível com que mantenham suas vidas secretas. Um Lâmina pego roubando ou se envolvendo com a justiça é uma responsabilidade muito grande para a maioria das trupes. Com suas habilidades em armas e magias, esses Lâminas trabalham como responsáveis por guildas de ladrões ou atacam por conta própria como aventureiros.

Características do Colégio das Espadas

Nível do Bardo	Características
3º	Proficiência Bônus, Estilo de Luta, Floreio de Lâminas
6º	Ataque Extra
14º	Floreio de Mestre

Proficiência Bônus

Quando você entra no Colégio das Espadas no 3º nível, você ganha proficiência com armadura media e cimitarras.

Se você é proficiente com uma arma simples ou marcial, você pode usar como foco de feitiço para os seus feitiços difíceis.

Estilo de Luta

No 3º nível, você adota um estilo de luta como sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode escolher um estilo uma opção mais de uma vez, mesmo que algo no jogo lhe permita.

Duelo. Quando você está empunhando uma arma corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra, você ganha um bônus de +2 nas rolagens de ataque com essa arma.

Combate com Duas Armas. Quando você se empenha em duas armas, você pode adicionar o modificador de habilidade ao dano do segundo ataque.

Floreio de Lâminas

No 3º nível, você aprende a realizar exibições impressionantes de proeza e velocidade marcial.

Sempre que você toma a ação de Ataque no seu turno, sua velocidade de caminhada aumenta 3 metros até o final do turno, e se um ataque de arma que você faz como parte desta ação atinge uma criatura, você pode usar uma das seguintes opções de Floreios de Lâmina de sua escolha. Você pode usar apenas uma opção por turno.

Floreio Defensivo. Você pode gastar uma Inspiração de Bardo para causar dano extra ao alvo que acerta. O dano é igual ao número que você rola no dado de inspiração de bardo. Você também adiciona o número rolado a sua CA até o início de seu próximo turno.

Floreio Cortante. Você pode gastar uma de suas Inspirações de Bardo para causar dano extra ao alvo que acerta e a qualquer outra criatura de sua escolha que você possa a 1,5 metros de você. O dano é igual ao número que você rola no dado de inspiração de bardo.

Floreio Móvel. Você pode gastar uma de suas Inspirações de Bardo para causar dano extra ao alvo que acerta. O dano é igual ao número que você rola no dado de inspiração de bardo. Você também pode empurrar o alvo até 1,5 metros de distância de você, além de um valor de 30 centímetros a cada número que você rola naquele dado. Você pode então usar instantaneamente sua reação para se deslocar até um espaço desocupado dentro de 1,5 metros do alvo.

Ataque Extra

No 6º nível, você pode atacar duas vezes ao invés de uma, sempre que você toma a ação Atacar em seu turno.

Floreio do Mestre

No 14º nível, sempre que você usa o Floreio de Lâminas, você pode rolar um d6 e usar ao invés de gastar um dado de Inspiração do Bardo.

Colégio dos Sussurros

A maioria das pessoas está feliz em receber um bardo em seu meio. Bardos do Colégio dos sussurros usam isso como vantagem. Eles parecem ser como outros bardos, compartilhando notícias, cantando músicas e contando histórias ao público que eles reúnem. Em verdade, o Colégio dos sussurros ensina seus estudantes que eles são lobos entre ovelhas. Esses bardos usam seus conhecimentos e magias para descobrir segredos e usa-los contra outros através de extorsão e ameaças.

Muitos outros bardos odeiam o Colégio dos sussurros, o vendo como um parasita que usa a reputação de um bardo para adquirir riqueza e poder. Por esse motivo, os membros deste colégio raramente revelam sua verdadeira natureza. Eles normalmente afirmam seguir outro colégio, ou eles mantem em segredo suas vocações verdadeiras para se infiltrar e explorar cortes reais e outras configurações de poder.

Características do Colégio dos Sussurros

Nível de Bardo	Características
3º	Lâminas Psíquicas, Palavras de Terror
6º	Manto de Sussurros
14º	Conhecimento das Sombras

Lâminas Psíquicas

Quando você entra no Colégio dos Sussurros no 3º nível, você ganha a habilidade de tornar seus ataques de armas magicamente tóxicos para a mente de uma criatura.

Quando você ataca uma criatura com um ataque de arma, você pode gastar uma Inspiração de Bardo para causar um dano extra psíquico de 2d6 no alvo. Você pode fazer isso somente uma vez por turno.

O dano psíquico aumenta quando você alcança certos níveis de bardo, aumentando para 3d6 no 5º nível, 5d6 no 10º nível e 8d6 no 15º nível.

Palavras de Terror

No 3º nível, você aprende a infundir palavras de aparência inocente com uma magia traiçoeira que pode inspirar terror. Se você fala com um humanoide sozinho por pelo menos 1 minuto, você pode tentar semear a paranoia em sua mente. No fim da conversa, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria contra o CD da magia ou ficará com medo de você ou outra criatura que escolher. O alvo ficará assustado dessa maneira por 1 hora, até que seja atacado ou ferido, ou até testemunhar seus aliados sendo atacados ou feridos.

Se o alvo for bem-sucedido em seu teste de resistência, ele tem nenhum indício de que você tentou assustá-lo.

Depois de usar essa característica, você não pode novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Manto dos Sussurros

No 6º nível, você ganha a habilidade de adotar a personalidade de um humanoide. Quando um humanoide morre a 9 metros de sua localização, você pode capturar magicamente sua sombra usando sua reação. Você mantém essa sombra até que a use ou termine um descanso longo.

Você pode usar a sombra como uma ação. Quando faz isso, ela desaparece, transformando-se magicamente em um disfarce que aparece em você. Agora se parece com a pessoa morta, mas saudável e viva. Este disfarce dura uma hora ou até você terminar com uma ação bônus.

Enquanto está no disfarce, você ganha acesso a todas as informações que o humanoide compartilharia livremente com um conhecido casual. Essas informações incluem detalhes gerais sobre seus antecedentes e vida pessoal, mas não incluem segredos. A informação é suficiente para que você possa se passar como a pessoa, inspirando-se em suas memórias.

Outra criatura pode velo através do disfarce se for sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) contra o seu teste de Carisma (Enganação). Você ganha um bônus de +5 no seu teste.

Depois de capturar uma sombra com esta característica, você não pode capturar outra até terminar um descanso curto ou longo.

Conhecimento das Sombras

No 14º nível, você ganha a habilidade de tecer a magia negra em suas palavras e aproveitar os medos mais profundos de uma criatura.

Como uma ação, você sussurra magicamente uma frase que apenas uma criatura de sua escolha dentro de 9 metros pode ouvir. O alvo deve fazer um teste de resistência de sabedoria contra o CD da magia. Ele é bem-sucedido automaticamente se ele não falar a mesma língua sua ou não poder escuta-lo. Em um teste bem-sucedido, seu sussurro soa como murmúrios incompreensíveis e não tem efeito.

Em um teste de resistência falho, o alvo é encantado por você para as próximas 8 horas ou até que você ou um de seus aliados atacá-lo, danificá-lo ou forçá-lo a fazer um teste de resistência. Ele interpreta os sussurros como uma descrição de seu segredo mais mortificante. Você não conhece esse segredo, mas o alvo está convencido de que você sabe. A criatura encantada obedece a seus comandos por medo de que você o revele. Ela não arriscará a sua vida ou lutar por você, a menos que já esteja inclinada a fazer. Isso lhe concede favores e presentes que ofereceria a um amigo próximo.

Quando o efeito acaba, a criatura não compreende o porquê isso o dominou.

Depois de usar esta característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Fale mais alto! É muito difícil te ouvir com o som dos gritos
Não. Não vale a pena. Vou ter que acabar com os gritos
Desintegração para todos os lados, então

Então você conseguiu seus poderes fazendo um contrato com algo? É por escrito, por acaso? Bem deixa pra lá. Apenas me responda. Posso conseguir seus poderes comendo você?

ESTE MATERIAL

Bruxo

VOCÊ ME ACHA LOUCO? EU ACHO QUE A VERDADEIRA *insanidade está se em contentar em viver uma vida de trabalho extenuante quando o conhecimento e o poder estão lá para levar o reino além.*

— Xarren, Arauto de Acamar

Bruxos são descobridores e guardiões de segredos. Eles pressionam ao limite a nossa compreensão do mundo, buscando sempre expandir suas habilidades. Onde sábios ou magos encontram um claro sinal de perigo e encerram suas pesquisas, um bruxo mergulha adiante, independente do custo. Assim, é preciso uma mistura peculiar de inteligência, curiosidade e temeridade para produzir um bruxo. Muitas pessoas descreveriam essa combinação como evidência de loucura. Bruxos veem isso como uma demonstração de bravura.

Bruxos são definidos por dois elementos que funcionam em conjunto para definir seu caminho nesta classe. O primeiro elemento é o evento ou circunstâncias que levaram o bruxo a entrar em um pacto com uma entidade planar. O segundo é a natureza da entidade que o bruxo firmou o pacto. Ao contrário dos clérigos, que tipicamente abraçam uma divindade e o aspecto de um deus, um bruxo não precisa ter amor por um patrono ou vice-versa. As seções que se seguem fornecem maneiras de aprimorar um personagem bruxo para que possam gerar histórias intrigantes e oportunidades de interpretação.

Atitude de Patrono

Todo relacionamento é uma via de mão dupla, mas no caso de bruxo e de seu patrono isso não é necessariamente verdade que os dois lados da via são da mesma largura ou feitos das mesmas coisas. Os sentimentos que um bruxo tem por seu patrono, seja positiva ou negativa, pode ser recíprocos, ou as duas partes do pacto podem se ver com emoções opostas.

Quando você determina a atitude que seu personagem bruxo mantém em relação ao seu patrono, considere também como as coisas parecem do ponto de vista do patrono. Como seu patrono se comporta com você? O seu patrono é um amigo e aliado, ou um inimigo que lhe concede poder somente porque você o forçou a fazer um pacto?

Atitudes do Patrono

d6	Atitude
1	Seu patrono orientou e ajudou sua família por gerações e é gentil em relação a você.
2	Cada interação com seu patrono caprichoso é uma surpresa, seja agradável ou dolorosa.
3	Seu patrono é o espírito de um herói há muito morto que vê o seu pacto como uma forma de continuar a influenciar o mundo.
4	Seu patrono é rigoroso na disciplina, mas o trata com respeito.
5	Seu patrono o enganou para fazer o pacto e o trata como um escravo.
6	Você normalmente é deixado para seus próprios assuntos, sem interferência de seu patrono. Às vezes, você teme as demandas que fará quando aparecer.

Termos Especiais do Pacto

Um pacto pode variar desde um acordo solto até um contrato formal com longas e detalhadas cláusulas e listas de requisitos. Os termos de um pacto — o que um bruxo deve fazer para receber o favor do patrono — são sempre ditados pelo patrono. Em algumas ocasiões, esses termos podem incluem uma cláusula especial que pode parecer estranha ou caprichosa, mas os bruxos levam esses ditames tão a sério quanto os outros requisitos de seus pactos.

Seu personagem tem um pacto que exige que você altere seu comportamento de forma incomum ou aparentemente frívola? Mesmo que seu patrono ainda não tenha imposto um dever para você, isso não quer dizer que ainda não possa acontecer.

Termos Especiais

d6	Termo
1	Quando instruído, você deve tomar medidas imediatas contra um inimigo específico de seu patrono.
2	Seu pacto testa sua força de vontade; você é obrigado a abster-se de álcool e outros intoxicantes.
3	Pelo menos uma vez por dia, você deve inscrever ou esculpir o nome ou o símbolo do seu patrono na parede de uma edificação.
4	Você deve ocasionalmente realizar rituais esquisitos para manter seu pacto.
5	Você nunca pode usar a mesma roupa duas vezes, uma vez que seu patrono encontra essa previsibilidade para ser chato.
6	Quando você usa uma invocação mística, você deve falar o nome do seu patrocinador em voz alta ou o risco de incorrer em seu descontentamento.

Marca do Vínculo

Alguns patronos têm por hábito, e muitas vezes tem prazer com isso, de marcar os bruxos sob sua influência de alguma forma. Uma marca de vínculo deixa claro - para aqueles que sabem sobre tais coisas - que o indivíduo em questão está vinculado ao serviço do patrono. Um bruxo pode se aproveitar dessa marca, reivindicando-a como prova de um pacto, ou pode querer mantê-lo em segredo (se possível) para evitar as dificuldades que isso possa trazer.

Se o pacto de seu bruxo vem com uma marca de vínculo, o que você sente sobre exibi-la provavelmente depende da natureza do seu relacionamento com aquele que lhe deu. A marca é uma fonte de orgulho ou algo que você está secretamente envergonhado?

Marcas do Vínculo

d6	Marca
1	Um dos seus olhos parece com um dos olhos do seu patrono.
2	Cada vez que você acorda, a pequena mancha no rosto aparece em um lugar diferente.
3	Você exibe sintomas visíveis de uma doença, mas não sofre nenhum efeito dele.
4	Sua língua é uma cor não natural.
5	Você tem uma cauda vestigial.
6	Seu nariz brilha no escuro.

Patronos Transcendentais

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica Patrono Transcendental. Além dos Patronos oferecidos no *Livro do Jogador*, o estão disponíveis para o bruxo as seguintes opções: Celestial e Lâmina Maldita.

O Celestial

Seu patrono é um poderoso ser dos Planos Superiores. Você se conectou a um ancião empírico, solar, ki-rin, unicórnio ou outra entidade que reside nos planos das bênçãos eternas. Seu pacto com esse ser permite que você experimente o toque mais alto da luz sagrada que ilumina o multiverso.

Estar conectado a tal poder pode causar mudanças em seu comportamento e crenças. Você pode se encontrar sendo guiado a aniquilar os mortos-vivos, vencer os demônios e proteger os inocentes. Às vezes, seu coração também pode se encher com um desejo profundo pelo reino celestial de seu patrono e uma vontade de vagar por esse paraíso para o resto dos seus dias. Mas você sabe que sua missão, por enquanto, está entre os mortais e que seu pacto obriga você a trazer luz para os lugares escuros do mundo.

Características do Celestial

Nível de Bruxo	Característica
1º	Lista de Magias Expandida, Truques Adicionais, Iluminação Curativa
6ª	Alma Radiante
10ª	Resiliência Celestial
14ª	Vingança Ardente

Lista de Magias Expandida

O Celestial permite que você escolha uma lista expandida de magias quando aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

Magias Expandida do Celestial

Nível de Bruxo	Magia
1º	*curar ferimentos, raio guiador*
2º	*esfera flamejante, restauração menor*
3ª	*luz do dia, revivificar*
4º	*guardião da fé, muralha de fogo*
5º	*coluna de chamas, restauração maior*

Truques Adicionais

No 1º nível, você aprende os truques *luz* e *chama sagrada*. Eles contam como truques de bruxo para você, mas eles não contam para o seu número de truques conhecidos.

Iluminação Curativa

No 1º nível, você ganha a capacidade de canalizar energia celestial para curar ferimentos. Você tem um conjunto de d6s que você gasta para alimentar essa cura. O número de dados reserva é igual a 1 + seu nível de bruxo.

Como uma ação bônus, você pode curar uma criatura que possa ver a 18 metros de alcance gastando dados dessa reserva. O número máximo de dados que pode gastar ao mesmo tempo é igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um dado). Role os

dados que gastou, some-os e restaure a quantidade somada em pontos de vida.

Sua reserva recupera todos os dados gastos quando você terminar um descanso longo.

Alma Radiante

A partir do 6º nível, sua conexão com o Celestial permite que você sirva como um canal para a energia radiante. Você tem resistência ao dano radiante e quando conjurar uma magia que cause dano radiante ou de fogo, pode adicionar seu modificador de Carisma as jogadas de dano radiante ou de dano de fogo dessa magia contra um dos alvos.

Resiliência Celestial

A partir do 10º nível, você ganha pontos de vida temporários sempre que terminar um descanso curto ou longo. Esses pontos de vida temporários equivalem ao seu nível bruxo + seu modificador Carisma. Além disso, escolha até cinco criaturas que possa ver no final deste descanso. Essas criaturas ganham, cada uma, pontos de vida temporários iguais a metade do seu nível de bruxo + seu modificador Carisma.

Vingança Ardente

A partir do 14º nível, a energia radiante que você canaliza o permite que resista à morte. Quando tiver que realizar um teste de resistência contra a morte a morte no início do seu turno, pode, em vez disso, se levantar com uma explosão de energia radiante. Você recupera pontos de vida iguais à metade do seu ponto de vida máximo, e então se levanta se assim o desejar. Cada criatura de sua escolha que esteja dentro do alcance de 9 metros recebe dano radiante igual a 2d8 + seu modificador Carisma, e está cego até o final do turno atual.

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

O Lâmina Maldita

Você fez o seu pacto com uma entidade misteriosa do Pendor das Sombras — uma força que se manifesta em armas mágicas inteligentes esculpidas da matéria da sombra. A poderosa espada *Lâmina Negra* é a mais notável dessas armas, que se espalharam pelo multiverso ao longo dos tempos. A força sombria por trás dessas armas pode oferecer poder para guerreiros que formam pactos com ela. Muitos bruxos da lâmina maldita criam armas que imitam aquelas criadas no Pendor das Sombras. Outros renunciam a tais armas, contentando-se em tecer a magia negra daquele plano ao conjurar suas magias.

Como a Rainha Corvo é conhecida por ter forjado a primeira dessas armas, muitos sábios especulam que ela e a força são uma só e que as armas, juntamente com os bruxos da lâmina maldita, são ferramentas que ela usa para manipular eventos no plano material até seus fins inescrutáveis.

Características da Lâmina Maldita

Nível de Bruxo	Característica
1º	Lista de Magias Expandida, Maldição da Lâmina Maldita, Guerreiro Maldito
6ª	Espectro Amaldiçoado
10ª	Armadura de Maldições
14ª	Mestre das Maldições

Lista de Magias Expandida

A Lâmina Maldita permite que você escolha uma lista expandida de magias quando aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

Magias Expandida da Lâmina Maldita

Nível de Bruxo	Magia
1º	*escudo arcano, destruição colérica*
2º	*nublar, marca da punição*
3º	*piscar, arma elemental*
4º	*assassino fantasmagórico, destruição estonteante*
5º	*destruição banidora, cone de frio*

Maldição da Lâmina Maldita

Começando no 1º nível, você ganha a habilidade de colocar uma maldição perniciosa em alguém. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que possa ver a até 9 metros de alcance. O alvo é amaldiçoado por 1 minuto. A maldição termina mais cedo se o alvo morrer, você morrer, ou se você estiver incapacitado. Até a maldição terminar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus para jogadas de dano contra o alvo amaldiçoado. O bônus é igual ao seu bônus de proficiência.
- Qualquer ataque que faça contra o alvo amaldiçoado é um golpe crítico em um resultado de 19 ou 20 no d20.
- Se o alvo amaldiçoado morrer, você recupera pontos de vida iguais ao seu nível bruxo + seu modificador Carisma (mínimo de 1 ponto de vida). Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Guerreiro Maldito

No 1º nível, você adquire o treinamento necessário para se armar efetivamente para a batalha. Você ganha proficiência em armaduras médias, escudos e armas marciais.

A influência de seu patrono também permite que canalize sua vontade através de uma arma específica. Sempre que terminar um descanso longo, pode tocar uma arma com a qual seja proficiente e que não possua a propriedade de duas mãos. Quando atacar com essa arma, pode usar seu modificador de Carisma, em vez de Força ou Destreza, para os testes de ataque e danos. Este benefício dura até terminar um descanso longo. Se ganhar mais tarde

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Bruxo Lâmina Maldita

Lâmina Maldita. Que nome legal! Então sua espada é perversa ou amaldiçoada ou qualquer coisa? Mas você é perverso, certo? ... Certo, agora não gosto do nome. Os nomes não são legais se eles não fazem sentido. Como o meu: O Xanathar. Vê? É legal, e faz sentido!

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua venda é expressamente proibida. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

a característica Pacto da Lâmina, esse benefício se estende a todas as armas de pacto que conjure com essa característica, independente do tipo da arma.

Espectro Amaldiçoado

A partir do 6º nível, você pode amaldiçoar a alma de uma pessoa que mata, vinculando-a temporariamente aos seus serviços. Quando você mata um humanoide, pode fazer com que seu espírito se levante de seu cadáver como um espectro, cujas estatísticas estão no *Manual dos Monstros*. Quando o espectro aparece, ele ganha pontos de vida temporários iguais à metade do seu nível de bruxo. Role iniciativa para o espectro, que tem seus próprios turnos. Ele obedece aos seus comandos verbais, além disso, ganha um bônus especial em seus testes de ataque iguais ao seu modificador Carisma (mínimo de +0).

O espectro permanece aos seus serviços até o final do próximo descanso longo, momento em que se anula para a vida após a morte.

Depois de vincular um espectro com essa característica, não pode usar a característica novamente até terminar um descanso longo.

Armadura de Maldições

No 10º nível, suas maldições são mais poderosas. Se o alvo amaldiçoado pela Maldição da Lâmina Maldita o atinge com um teste de ataque, pode usar sua reação para rolar um d6. Em um 4 ou superior, o ataque instantaneamente falha sobre você, independentemente do resultado.

Mestre das Maldições

A partir do 14º nível, você pode espalhar sua Maldição da Lâmina Maldita de uma criatura morta para outra criatura. Quando a criatura amaldiçoada pela Maldição da Lâmina Maldita morre, você pode aplicar a maldição a uma criatura diferente que possa ver a até 9 metros de alcance, desde que não esteja incapacitado. Quando aplica a maldição dessa maneira, não recupera pontos de vida da morte da criatura anteriormente amaldiçoada.

Invocações Místicas

No 2º nível, um bruxo ganha a característica Invocações Místicas. Aqui estão as novas opções para essa característica, além das opções presentes no Livro do Jogador. Se uma invocação mística tiver um pré-requisito, deve cumpri-lo para aprender a invocação. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo em que aprende o seu pré-requisito. Um pré-requisito de nível refere-se ao seu nível nesta classe.

Aperto de Hadar

Pré-requisito: truque rajada mística

Uma vez em cada um dos seus turnos, quando atingir uma criatura com sua *rajada mística*, você pode deslocar essa criatura em uma linha reta 3 metros em sua direção.

Arma de Pacto Aprimorada

Pré-requisito: característica Pacto da Lâmina

Você pode usar qualquer arma que conjure com sua caraterística Pacto da Lâmina como um foco de magia para suas magias de bruxo. Além disso, a arma ganha um bônus de +1 em seus testes de ataque e dano, a menos que seja uma arma mágica que já tenha um bônus para esses testes. Além disso, a arma que conjure pode ser um arco curto, arco longo, besta leve ou besta pesada.

Aspecto da Lua

Pré-requisito: característica Pacto do Tomo

Você não precisa mais dormir e não pode ser forçado a dormir de qualquer maneira. Para obter os benefícios de um descanso longo, pode passar todas às 8 horas fazendo atividades leves, como ler o seu Livro das Sombras e manter a vigília.

Dádiva das Profundezas

Pré-requisito: 5º nível

Você pode respirar debaixo d'água e ganha um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada. Também pode conjurar a magia *respirar na água* uma vez sem gastar um espaço de magia. Recupera a capacidade de fazê-lo quando terminar um descanso longo.

Destruição Mística
Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina

Uma vez por turno, quando você atinge uma criatura com sua arma de pacto, você pode gastar um espaço de magia de bruxo causar dano de energia adicional de 1d8 ao alvo, além de mais 1d8 por nível de espaço de magia, e você pode derrubar se o oponente for Enorme ou menor.

Fuga do Escapista
Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar a magia *movimentação livre* uma vez em si mesmo sem gastar um espaço de magia. Você recupera a capacidade de fazê-lo quando terminar um longo descanso.

Lança da Letargia
Pré-requisito: truque rajada mística

Uma vez em cada um de seus turnos quando atingir uma criatura com sua *rajada mística*, você pode reduzir o deslocamento dessa criatura em 3 metros até o final do seu próximo turno.

Maldição Enlouquecedora
Pré-requisito: 5º nível, magia bruxaria ou uma característica de bruxo que amaldiçoe

Como uma ação bônus, você causa uma distorção psíquica em torno do alvo amaldiçoado pela magia bruxaria ou característica de bruxo, como Maldições da Lâmina Maldita ou Símbolo de Mal Agouro. Quando fizer isso, você causa dano psíquico ao alvo amaldiçoado e a cada criatura de sua escolha que possa ver a menos de 1,5 metros de alcance. O dano psíquico é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 dano). Para usar essa invocação, deve poder ver o alvo amaldiçoado e ele deve estar até 9 metros de alcance.

Maldição Incansável
Pré-requisito: 7º nível, magia bruxaria ou uma característica de bruxo que amaldiçoe

Sua maldição cria um vínculo temporário com seu alvo. Como uma ação bônus, pode se teleportar magicamente até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver dentro de 1,5 metros do alvo amaldiçoado pela magia *bruxaria* ou característica de bruxo, como Maldições da Lâmina Maldita ou Símbolo de Mal Agouro. Para se teleportar dessa maneira, precisa poder ver o alvo amaldiçoado.

Manto de Moscas
Pré-requisito: 5º nível

Como ação bônus, pode cercar-se com uma aura mágica que parece o zumbir de moscas. A aura se estende a 1,5 metros de alcance em todas as direções, mas não através da cobertura total. Isso dura até que esteja incapacitado ou o descarte como uma ação bônus. A aura lhe concede vantagem em testes de Carisma (Intimidação), mas desvantagem em todos os outros testes de Carisma. Qualquer outra criatura que comece o seu turno na aura recebe dano de veneno igual ao seu modificador Carisma (mínimo de 0 de dano).

Uma vez que utilize essa invocação, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Olhar Fantasmagórico
Pré-requisito: 7º nível

Como ação, você ganha a capacidade de ver através de objetos sólidos até um alcance de 9 metros. Dentro desse intervalo, adquire uma visão no escuro caso ainda não a possua. Esta visão especial dura 1 minuto ou até a sua concentração terminar (como se estivesse se concentrando em uma magia). Durante esse tempo, você percebe objetos como imagens fantasmagóricas e translúcidas.

Uma vez que utilize essa invocação, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Presente dos Sempre Vivos
Pré-requisito: característica Pacto das Correntes

Sempre que recuperar pontos de vida enquanto o seu familiar estiver a menos de 30 metros de alcance, trate todos os dados rolados para determinar os pontos de vida que recupera como tendo obtido seu valor máximo para você.

Sudário das Sombras
Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar *invisibilidade* à vontade, sem gastar um espaço de magia.

Túmulo de Levisto
Pré-requisito: 5º nível

Como uma reação, quando receber dano, pode se cobrir de gelo, que derrete no final do seu próximo turno. Você ganha 10 pontos de vida temporários por nível de bruxo, o que retira a maior parte possível do dano que desencadeia a característica. Imediatamente depois de reduzir o dano, você ganha vulnerabilidade ao dano de fogo, seu deslocamento é reduzido para 0 e você está incapacitado. Esses efeitos, incluindo quaisquer pontos de vida temporários remanescentes, terminam quando o gelo derrete.

Uma vez que utilize essa invocação, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Clérigo

Se Tornar um Clérigo é Se Tornar um Mensageiro *dos deuses. O poder da dádiva divina é grandioso, mas isso sempre vem com grandes responsabilidades.*

– Riggby, O Patriarca.

Quase todas as pessoas do mundo que reverenciam as divindades, vivem suas vidas sem sequer serem diretamente tocados por seres divinos. Assim sendo, eles nunca saberão a sensação de ser um clérigo - Alguém que não é apenas um devoto adorador, mas que também foi investido com uma medida do poder de uma divindade.

Há tempos que a questão tem sido debatida: Um mortal torna-se clérigo por consequência de profunda devoção a uma divindade, então atraindo sua benção? Ou é o deus que vê potencial em uma pessoa e o convoca a seu serviço? Ultimamente, talvez, a resposta dessa pergunta não importe. De qualquer modo, os clérigos aparecem, o mundo precisa de clérigos tanto quanto os clérigos e divindades precisam uns dos outros.

Se você estiver jogando com um personagem clérigo, as seções a seguir oferecem caminhos para adicionar alguns detalhes para a história e personalidade do personagem.

Templo

A maioria dos clérigos começam suas vidas a serviço de sacerdotes em alguma ordem, então, mais tarde, descobrem que foram abençoados por seus deuses com as qualidades para se tornar um clérigo. Para preparar para este novo dever, candidatos tipicamente recebem instruções de um clérigo de um templo ou outro lugar de estudo dedicado à sua divindade.

Alguns templos são separados do mundo para que seus ocupantes possam focar em sua devoção, enquanto outros templos abrem suas portas para ministrar e curar as massas. O que é digno de nota sobre o templo em que você estudou?

Templos

d6	Templo
1	Seu templo é dito ser a mais antiga estrutura sobrevivente construída para homenagear seu deus.
2	Acólitos de várias divindades de mentalidade semelhante receberam instruções junto ao seu templo.
3	Você vem de um templo famoso pela cervejaria que opera. Alguns dizem que você cheira como uma das suas cervejas.
4	Seu templo é uma fortaleza e um campo de prova que treina sacerdotes guerreiros.
5	Seu templo é um lugar pacífico e humilde, cheio de hortas e sacerdotes simples.
6	Você serviu em um templo de Outro Plano.

Lembrança

Muitos clérigos têm itens junto de seu equipamento pessoal que simboliza sua fé, os recordam de seu juramento, ou de outra forma ajudar a mantê-los nos caminhos escolhidos. Mesmo que esse item não esteja imbuído de poder divino, é de vital importância para o proprietário devido ao que representa.

Lembrancas

d6	Lembrança
1	O osso do dedo de um santo.
2	Um livro de liga-metálica que diz como caçar e destruir criaturas infernais.
3	Um apito de porco que lembra seu humilde e amado mentor.
4	Uma trança de seu tecido da cauda de um unicórnio.
5	Um pergaminho que descreve o melhor modo de livrar o mundo dos necromantes.
6	Uma pedra rúnica dita ser abençoada por seu deus.

Segredo

Nenhuma alma mortal está inteiramente livre de incertezas ou dúvidas. Mesmo um clérigo deve lidar com desejos obscuros ou a atração proibida de se voltar contra os ensinamentos da divindade de alguém.

Se você não considerou esse aspecto do seu personagem, veja as entradas da tabela para algumas possibilidades ou use-as para inspiração. Seu profundo e sombrio segredo pode envolver algo que você fez (ou está fazendo), ou pode ser enraizado no caminho que você sente sobre o mundo e seu papel nele.

Segredos

d6	Segredo
1	Um diabrete oferece-lhe conselhos. Você tenta ignorar a criatura, mas às vezes o conselho é útil.
2	Você acredita que, em uma análise final, os deuses não são mais do que criaturas mortais ultra poderosas.
3	Você reconhece o poder dos deuses, mas você acha que a maioria dos eventos são ditados por pura coincidência.
4	Embora você possa trabalhar magia divina, nunca sentiu verdadeiramente a presença da essência divina dentro de si mesmo.
5	Você está atormentado por pesadelos que você acredita serem enviados por seu deus como punição para alguma transgressão desconhecida.
6	Em tempos de desespero, você sente que você é apenas um brinquedo dos deuses, e você se ressente de seu afastamento.

Clérigo da Forja

Servindo um Patrono, Filosofia ou Forca

O clérigo comum é um servo ordenado de um deus particular e escolhe um Domínio Divino associado a essa divindade. A magia do clérigo flui do deus ou do reino sagrado deste deus, e muitas vezes o clérigo tem um símbolo sagrado que representa essa divindade.

Alguns clérigos, especialmente em um mundo como Eberron, servem a todo um panteão, em vez de uma única divindade. Em certas campanhas, um clérigo pode, em vez disso, servir uma força cósmica, como a vida ou a morte, ou uma filosofia ou conceito, como o amor, a paz ou um dos nove alinhamentos. O capítulo 1 do *Guia do Mestre* explora opções como estas, na seção "Deuses do Seu Mundo".

Fale com o seu Mestre sobre as opções divinas disponíveis em sua campanha, quer sejam deuses, panteões, filosofias ou forças cósmicas. Seja qual for o que seu clérigo acabe servindo, escolha um Domínio Divino que seja apropriado para ele, e se ele não possui um símbolo sagrado, trabalhe com o seu Mestre para projetar um. As características da classe Clérigo geralmente se referem à sua divindade. Se você é dedicado a um panteão, força cósmica ou filosofia, suas funções de clérigo ainda funcionam para você, conforme escrito. Pense nas referências a um deus como referências ao divino que você serve que lhe concede sua magia.

Domínios Divinos

No 1º Nível, um clérigo ganha a característica do Domínio Divino. As seguintes opções de domínios estão disponíveis para um clérigo. Em adição àquelas oferecidas no *Livro do Jogador*: Forja e Sepultura.

Domínio da Forja

Os deuses da forja são patronos de artistas que trabalham com metal, de um ferreiro humilde que mantém uma aldeia em ferraduras e lâminas de arado para o poderoso artesão elfo, cujas flechas de mithral de ponta de diamante derrubaram os senhores demoníacos. Os deuses da forja ensinam que, com paciência e trabalho árduo, até mesmo o metal mais intratável pode ser transformado de um nódulo para um objeto belamente forjado. Os clérigos dessas divindades procuram objetos perdidos pelas forças da escuridão, liberam as minas invadidas pelos minérios e descobrem materiais raros e maravilhosos necessários para criar potentes itens mágicos. Os seguidores desses deuses orgulham-se de seu trabalho e estão dispostos a criar e usar armaduras pesadas e armas poderosas para protegê-los. As divindades deste domínio incluem Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus e Goibhniu.

Características do Domínio da Forja

Nível de Clérigo	Característica
1º	Magias de Domínio, Proficiência Bônus, Benção da Forja
2º	Canalizar Divindade: Benção do Artesão
6º	Alma da Forja
8º	Impacto Divino (1d8)
14º	Impacto Divino (2d8)
17º	Santo da Forja e Fogo

Magias de Domínio

Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da Forja. Veja a característica de classe Domínio Divino para ver como magias de domínio funcionam.

Magias do Domínio da Forja

Nível de Clérigo	Magia
1º	*identificação, destruição lancinante*
3º	*esquentar metal, arma mágica*
5º	*arma elemental, proteção contra energia*
7º	*fabricar, muralha de fogo*
9º	*animar objetos, criação*

Este material foi elaborado para fãs e é de uso não-comercial. Sua impressão ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Proficiência Bônus

Quando escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armadura pesada e ferramentas de ferreiro.

Benção da Forja

No 1º Nível, você ganha a habilidade de imbuir magica em uma arma ou armadura. No fim de um descanso longo, pode tocar um objeto não mágico que seja uma armadura ou uma arma simples ou marcial. Até o fim do seu próximo descanso longo ou até você morrer, o objeto se torna um item mágico, garantindo um bônus de +1 para sua CA se for uma armadura ou +1 de bônus nas rolagens de ataque e dano dessa arma.

Uma vez utilizado essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Canalizar Divindade: Benção do Artesão

Começando no 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar itens simples.

Você conduz um ritual de uma hora de duração que cria um item não mágico que precisa incluir algum metal: Uma arma simples ou marcial, uma armadura, 10 peças de munição, um conjunto de ferramentas ou outro objeto metálico (ver capítulo 5, "Equipamento", no *Livro do Jogador*, para exemplo desses itens). A criação é completada no final da hora, aglutinando-se em um espaço desocupado da sua escolha em uma superfície dentro de 1,5 metros de você.

O que você criar não pode valer mais do que 100 po. Como parte desse ritual, você precisa dispor de metal, cujo pode incluir moedas, com o valor igual à criação. O metal irreversivelmente une-se e se transforma na sua criação no fim do ritual, magicamente formando até partes não metais da criação.

O ritual pode criar uma duplicata de um item não mágico que contem metal, como uma chave, se você possuir o original durante o ritual.

Alma da Forja

Começando no 6º nível, sua maestria em forja garante habilidades especiais:

- Você ganha resistência a dano de fogo.
- Enquanto vestindo armadura pesada, você ganha +1 de bônus em CA.

Impacto Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir seus ataques com armas com o poder incandescente da forja. Uma vez por turno, quando acertar uma criatura com um ataque com arma, pode fazer o ataque causar um dano extra de 1d8 de dano de fogo. Ao alcançar o 14º nível, o dano é aumentado para 2d8.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Acho que se você não pode desintegrá-lo ou comer seu cadáver em chamas, faz muito mais sentido quanto qualquer outra coisa

Clérigo da Sepultura

Santo da Forja e Fogo

No 17º nível, você é abençoado com afinidade ao fogo e metal e se torna mais poderoso:

- Você ganha imunidade a dano de fogo.
- Enquanto vestindo armadura pesada, você tem resistência a dano cortante, concussão e perfurante de ataques não mágicos.

Domínio da Sepultura

Deuses da sepultura guardam a linha entre a vida e a morte. Para estas divindades, a morte e a vida após a morte são uma parte fundamental do multiverso. Profanar a paz dos mortos é uma abominação. As divindades da sepultura incluem Kelemvor, Wee Jas, os Espíritos Ancestrais da Corte Divina, Hades, Anubis e Osiris. Os seguidores dessas divindades procuram colocar os espíritos errantes para descansar, destruir os mortos-vivos e aliviar o sofrimento dos moribundos. Sua magia também permite que eles adiem a morte por um tempo. Particularmente para uma pessoa que ainda tem um grande trabalho para realizar no mundo. Este é um atraso da morte, não uma negação, pois a morte acabará por ser entregue.

Características do Domínio da Sepultura

Nível de Clérigo	Característica
1º	Magias de Domínio, Círculo da Mortalidade, Olhos da Sepultura
2º	Canalizar Divindade: Caminho da Sepultura
6º	Sentinela na Porta da Morte
8º	Conjuração Potente
17º	Guardião das Almas

Magias de Domínio

Você ganha magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da Sepultura. Veja a característica de classe Domínio Divino para ver como as magias de domínio funcionam.

Magias do Domínio da Sepultura

Nível de Clérigo	Magia
1º	*falsa vitalidade, perdição*
3º	*raio do enfraquecimento, repouso tranquilo*
5º	*revivificar, toque vampírico*
7º	*malogro, proteger contra a morte*
9º	*cúpula antivida, reviver os mortos*

Círculo da Mortalidade

No 1º Nível, você ganha a habilidade de manipular a linha entre vida e morte. Quando você normalmente rolaria um ou mais dados parar restaurar os pontos de vida de uma criatura a 0 pontos de vida com uma magia, pode usar os maiores valores possíveis de cada dado.

Em adição, você aprende o truque *estabilizar*, cujo não conta no número de truques de clérigo que conhece. Para você, ela tem 9 metros de alcance, e pode conjurá-la como uma ação bônus.

Olhos da Sepultura

No 1º Nível, você ganha a habilidade de ocasionalmente sentir a presença de dos mortos-vivos, cuja existência é um insulto ao ciclo natural da vida. Como uma ação, pode abrir sua consciência para detectar magicamente os mortos-vivos. Até o final da sua próxima rodada, conhece a localização de qualquer morto-vivo dentro de 18 metros que não esteja atrás de cobertura total e que não esteja protegido contra magias de adivinhação. Esse sentido não diz nada sobre as capacidades ou a identidade de uma criatura.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

Canalizar Divindade: Caminho da Sepultura

Começando no 2º Nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para marcar a terminação da vida de outra criatura. Como uma ação, você escolhe uma criatura que possa ver dentro de 9 metros, amaldiçoando-a até o final da próxima rodada. Da próxima vez que você ou um aliado atingir a criatura amaldiçoada com um ataque, a criatura tem vulnerabilidade a todos os danos desse ataque, e então a maldição termina.

Sentinela na Porta da Morte

No 6º Nível, você ganha a habilidade de impedir o progresso da morte. Como uma reação quando você ou uma criatura que possa ver dentro de 9 metros sofrem um acerto crítico, você pode transformar esse acerto em um acerto normal. Todos os efeitos desencadeados por um acerto crítico são cancelados. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando você termina um descanso longo.

Conjuração Potente

Começando no 8º Nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque.

Guardião das Almas

A partir do 17º nível. Você pode aproveitar um vestígio de vitalidade de uma alma em despedida e usá-la para curar os vivos. Quando um inimigo que possa ver morre a menos de 18 metros, você ou uma criatura da sua escolha que esteja a menos de 18 metros de você recupera pontos de vida iguais ao número de dados de vida do inimigo. Você pode usar essa característica somente se você não estiver incapacitado. Depois de usá-lo, não pode fazê-lo novamente até o início do seu próximo turno.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado à fã. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Sempre gostei de druidas, porque eles são feitos de ingredientes naturais. E eu acredito que todos deveriam ter uma dieta mais saudável.

Este conteúdo foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Druida

Mesmo na morte, cada criatura desempenha o *seu papel na manutenção do Grande Equilíbrio. Mas agora cresce um desequilíbrio, uma força que procura dominar a natureza. Esse é o comportamento destrutivo das raças mortais. Quanto mais longe da natureza suas ações os levam, mais corruptora sua influência se torna. Como druidas, buscamos principalmente proteger e educar, preservar o Grande Equilíbrio, mas há momentos em que devemos enfrentar o perigo e erradicá-lo.*

– Safhran, Arquidruida

Os druidas são os cuidadores do mundo natural, e é dito que com o tempo um druida se torna a voz da natureza, falando a verdade que é muito sutil para a população geral ouvir. Muitos que se tornam druidas acham que eles naturalmente gravitam em direção à natureza; suas forças, ciclos e movimentos enchem suas mentes e espíritos com admiração e percepção. Muitos estudiosos e sábios têm estudado a natureza, escrevendo volumes sobre seu mistério e poder, mas os druidas são um tipo especial de ser: Em algum momento, eles começam a encarnar essas forças naturais, produzindo fenômenos mágicos que as ligam ao espírito da natureza e ao fluxo da vida. Por causa de seu poder estranho e misterioso, os druidas são muitas vezes reverenciados, evitados ou considerados perigosos pelas pessoas ao seu redor.

Seu personagem druida pode ser um verdadeiro adorador da natureza, aquele que sempre desprezou a civilização e encontrou consolação na natureza. Ou seu personagem poderia ser um filho da cidade que agora se esforça para fazer o mundo civilizado em harmonia com a natureza. Você pode usar as seções que se seguem para aprimorar seu druida, independentemente de como seu personagem veio à tona.

Item Precioso

Alguns druidas carregam um ou mais itens que são sagrados para eles ou têm um profundo significado pessoal. Tais itens não são necessariamente mágicos, mas cada um é um objeto cujo significado conecta a mente e o coração do druida com um conceito profundo ou uma visão espiritual.

Quando você decide o que o item precioso do seu personagem é, pense em dar uma história de origem: como você conseguiu o item e por que ele é importante para você?

Itens Preciosos

d6	Item
1	Um galho da árvore de reunião que fica no centro da vossa aldeia
2	Um frasco de água da fonte de um rio sagrado
3	Ervas especiais unidas em um pacote
4	Uma tigela de bronze com imagens de animais gravados
5	Um chocalho feito de uma cabaça seca e bagas de azevinho
6	Uma foice de ouro em miniatura dada a você por seu mentor

Aspecto Orientador

Muitos druidas sentem um forte vínculo com um aspecto específico do mundo natural, como um corpo de água, um animal, um tipo de árvore ou algum outro tipo de planta. Você se identifica com o seu aspecto escolhido; pelo seu comportamento ou pela sua própria natureza, é um exemplo que você procura imitar.

Aspectos Orientadores

d6	Aspecto Orientador
1	As Árvores de Teixo te lembram da renovação de sua mente e espírito, deixando o velho morrer e com a nova primavera, ressurgir.
2	Os carvalhos representam força e vitalidade. Meditar sob um carvalho enche seu corpo e mente com determinação e fortaleza.
3	O fluxo interminável do rio lembra a grande extensão do mundo. Você procura atuar com os interesses de longo prazo da natureza em mente.
4	O mar é um caldeirão constante e agitado de poder e caos. Isso lembra que aceitar mudanças é necessário para se manter no mundo.
5	Os pássaros no céu são evidências de que mesmo as criaturas menores podem sobreviver se permanecerem acima da briga.
6	Conforme demonstrado pelas ações do lobo, a força de um indivíduo não é nada comparado ao poder da matilha.

Mentor

Não é incomum que os potenciais druidas procurem (ou sejam procurados por) instrutores ou anciãos que lhes ensinem o básico de suas artes mágicas. A maioria dos druidas que aprendem de um mentor começa seu treinamento em uma idade jovem, e o mentor tem um papel vital na formação de atitudes e crenças de um aluno.

Se o seu personagem recebeu treinamento de outra pessoa, quem ou o que era esse indivíduo e qual era a natureza do seu relacionamento? O seu mentor o imbuiu com uma perspectiva específica ou de outra forma influenciou sua abordagem para atingir os objetivos do seu caminho escolhido?

Druida do Círculo dos Sonhos

Eu não sonho porque eu não durmo. Eu sempre estou acordado para que ninguém me ataque pelas costas. Se eu sonhasse, eles seriam maiores que os seus, porque minha cabeça é maior.

Mentores

d6	Mentor
1	Seu mentor foi um Treant sábio que ensinou você a pensar em termos de anos e décadas, em vez de dias ou meses.
2	Você foi ensinado por uma Dríade que observou um portal adormecido para o abismo. Durante seu treinamento, você foi encarregado de procurar ameaças escondidas para o mundo.
3	Seu tutor sempre interagiu com você na forma de um falcão. Você nunca viu a forma humanoide do tutor.
4	Você foi um dos vários jovens que foram orientados por um velho druida, até que um de seus companheiros traiu seu grupo e matou seu mestre.
5	Seu mentor apareceu apenas em visões. Você ainda não conhece essa pessoa, e você não tem certeza de que tal pessoa existe de forma mortal.
6	Seu mentor foi um Homem-Urso que ensinou você a tratar todos os seres vivos com igual consideração.

Círculos Druídicos

No 2° um druida ganha as características de um Círculo Druídico. As opções a seguir estão disponíveis para um druida, além dos oferecidos no *Livro do Jogador*: o Círculo dos Sonhos e o Círculo do Pastor.

Este material foi elaborado por fãs e é de venda proibida. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Círculo dos Sonhos

Os druidas que são membros do Círculo dos Sonhos são provenientes de regiões que têm fortes laços com a Agrestia das Fadas e seus reinos de sonho. A tutela dos druidas do mundo natural faz com que uma aliança natural entre eles e fadas de bom alinhamento. Esses druidas procuram preencher o mundo com uma maravilha sonhadora. Sua magia cura feridas e traz alegria aos corações abatidos, e os reinos que eles protegem são lugares reluzentes e frutíferos, onde os sonhos e a realidade se misturam e onde os cansados podem encontrar o descanso.

Características do Círculo dos Sonhos

Nível de Druida	Característica
2º	Bálsamo da Corte de Verão
6º	Lareira de Sombra e Luar
10º	Caminhos Ocultos
14º	Caminhante dos Sonhos

Bálsamo da Corte de Verão

No 2º nível, você fica imbuído das bênçãos da Corte de Verão. Você é uma fonte de energia que oferece um descanso para ferimentos. Você tem uma infusão de energia feérica representada por um número de d6 igual ao seu nível druida.

Como uma ação de bônus, você pode escolher uma criatura que possa ver dentro de 36 metros de alcance e gastar uma série desses dados igual à metade do seu nível druida ou menos. Role os dados gastos e adicione-os. O alvo recupera um número de pontos de vida igual ao total. O alvo também ganha um ponto de vida temporário por dado gasto. Você recupera todos os dados gastos quando terminar um descanso longo.

Lareira de Sombra e Luar

No 6º nível, sua casa pode estar onde quer que esteja. Durante um descanso curto ou longo, você pode invocar o poder sombrio da Corte do Crepúsculo para ajudar a proteger seu descanso. No início do seu descanso, você toca um ponto no espaço, e surge uma esfera de magia invisível de 9 metros de raio, centrada nesse ponto. A cobertura total bloqueia a esfera.

Enquanto estiver dentro da esfera, você e seus aliados ganham um bônus de +5 em Destreza (Furtividade) e Sabedoria (Percepção), e qualquer luz dentro da esfera (uma fogueira, tochas ou similares) não são visíveis de fora dela. A esfera desaparece ao final do descanso ou quando saírem da esfera.

Caminhos Ocultos

A partir do 10º nível, você pode usar os caminhos escondidos e mágicos que algumas fadas usam para atravessar o espaço em um piscar de olhos. Como uma ação de bônus no seu turno, você pode se teleportar até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver. Alternativamente, pode usar sua ação para teleportar uma criatura disposta que você toque até 9 metros para um espaço

desocupado que possa ver.

Pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (no mínimo uma vez) e recupera todas as utilizações gastas quando terminar um descanso longo.

Caminhante dos Sonhos

No 14º nível, a magia da Agrestia das Fadas lhe concede a capacidade de viajar mentalmente ou fisicamente através dos países dos sonhos.

Quando terminar um pequeno descanso, você pode conjurar uma das seguintes magias, sem gastar um espaço de magia ou exigir componentes materiais: sonho (com você atuando como o mensageiro), *vidência* ou *círculo de teleporte*.

Este uso do *círculo de teleporte* é especial. Ao invés de abrir um portal para um círculo de teleporte permanente, ele abre um portal para o último local onde terminou um descanso longo no seu plano de existência atual. Se você não descansou muito no seu plano atual, a magia falhará, mas não será desperdiçada.

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Círculo do Pastor

Os Druidas do Círculo do Pastor comungam com os espíritos da natureza, especialmente os espíritos dos animais e das fadas, e chamam a esses espíritos para ajudar. Esses druidas reconhecem que todos os seres vivos desempenham um papel no mundo natural, no entanto, eles se concentram em proteger animais e criaturas feéricas que têm dificuldade em se defender. Os pastores, como são conhecidos, veem essas criaturas como suas responsabilidades. Eles impedem os monstros que os ameaçam, repreendem os caçadores que matam mais presas do que o necessário e impedem a civilização de invadir os habitats raros dos animais e os locais sagrados para as fadas. Muitos desses druidas são mais felizes longe das cidades, que se contentam em passar os dias em companhia dos animais e das criaturas feéricas das selvas.

Os membros deste círculo se tornam aventureiros para se oporem às forças que ameaçam suas responsabilidades ou buscam conhecimento e poder que os ajudem a proteger melhor seus desígnios. Onde quer que estes druidas forem, os espíritos da natureza estarão com eles.

Características do Círculo do Pastor

Nível de Druida	Característica
2º	Voz da Natureza, Espírito Totêmico
6º	Invocador Poderoso
10º	Espírito Guardião
14º	Chamado de Fidelidade

Voz da Natureza

No 2º nível, você ganha a capacidade de conversar com bestas e muitos feéricos.

Você aprende a falar, ler e escrever Silvestre. Além disso, os animais podem entender o seu discurso, e você ganha a capacidade de decifrar seus ruídos e movimentos. A maioria dos animais não tem inteligência para transmitir ou entender conceitos sofisticados, mas uma besta amigável pode transmitir o que viu ou ouviu no passado recente. Esta habilidade não lhe concede amizade com bestas, embora você possa combinar essa habilidade com presentes para angariar favores com eles como faria com qualquer PdM.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no

Druida do Círculo do Pastor

Espírito Totêmico

A partir do 2º nível, você pode chamar espíritos da natureza para influenciar o mundo ao seu redor. Com uma ação bônus, você pode invocar magicamente um espírito incorpóreo até um ponto que possa ver em até 18 metros de alcance. O espírito cria uma aura em um raio de 9 metros em torno desse ponto. Ele conta como nem uma criatura nem um objeto, embora tenha a aparência espectral da criatura que representa.

Como uma ação bônus, você pode mover o espírito até 18 metros em um ponto que possa ver.

O espírito persiste por 1 minuto ou até você ficar incapacitado. Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

O efeito da aura do espírito depende do tipo de espírito que você convoca das opções abaixo:

Espírito do Urso. O espírito do urso concede a você e seus aliados seu poder e resistência. Cada criatura de sua escolha na aura quando o espírito aparecer ganha pontos de vida temporários iguais a 5 + seu nível de druida. Além disso, você e seus aliados ganham vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força enquanto permanecerem na aura.

Espírito do Falcão. O espírito do falcão é um caçador consumado, ajudando você e seus aliados com sua visão afiada. Quando uma criatura fizer um teste de ataque contra um alvo na aura do espírito, você pode usar sua reação para conceder vantagem a esse teste. Além disso, você e seus aliados têm vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) enquanto estiverem na aura.

Espírito do Unicórnio. O espírito do unicórnio concede proteção aos que estão nas proximidades. Você e seus aliados ganham vantagem em todos os testes de habilidades feitos para detectar criaturas dentro aura do espírito. Além do mais, se você conjurar uma magia usando um espaço de magia que restaure pontos de vida para qualquer criatura dentro ou fora da aura, cada criatura de sua escolha na aura também recupera pontos de vida iguais ao seu nível druida.

Invocador Poderoso

A partir do 6º nível, bestas e feéricos que você conjure são mais resistentes do que o normal. Qualquer besta ou feérico convocado ou criado por uma magia que tenha usado ganha os seguintes benefícios:

- A criatura surge com mais pontos de vida do que o normal: 2 pontos de vida adicionais por cada Dado de Vida que ela tenha.
- O dano de suas armas naturais será considerado mágico com o objetivo de superar a imunidade e resistência a ataques e danos não mágicos.

Espírito Guardião

A partir do 10º nível, o seu Espírito Totêmico protege os animais e feéricos que invoque com sua magia. Quando uma besta ou feérico que tenha convocado ou criado com uma magia termina seu turno na aura do Espírito Totêmico, essa criatura recupera pontos de vida iguais a metade do nível de druida.

Chamado de Fidelidade

A partir do 14º nível, os espíritos da natureza com os quais você comunga o protegem quando estiver mais indefeso. Se você for reduzido a 0 pontos de vida ou estiver incapacitado contra sua vontade, pode ganhar imediatamente os benefícios da magia *conjurar animais*, como se fosse conjurado usando um espaço de magias do nível 9. Convoca quatro bestas de sua escolha, desde que sejam de um nível de desafio 2 ou inferior. Os animais conjurados aparecem em até de 6 metros de alcance. Se eles não recebem nenhum comando seu, eles o protegem contra danos e atacam seus inimigos. A magia dura 1 hora, não requer nenhuma concentração, ou até que a descarte (não é necessária nenhuma ação).

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Aprendendo Forma Selvagem

A característica Forma Selvagem do *Livro do Jogador* permite que você se transforme em uma besta que tenha visto. Essa regra oferece uma tremenda flexibilidade, facilitando a acumulação de uma variedade de opções de forma de bestas conhecidas, mas você deve respeitar as limitações na tabela de Formas de Besta nesse livro.

Quando você ganha Forma Selvagem como um druida de 2º nível, pode se perguntar quais bestas já tenha visto. As tabelas a seguir organizam bestas do *Manual dos Monstros* de acordo com os ambientes mais prováveis dos animais. Considere o ambiente em que seu druida cresceu e, em seguida, consulte a tabela apropriada para uma lista de animais que seu druida provavelmente tenha visto até o 2º nível.

Essas tabelas também podem ajudar você e seu mestre a determinar quais animais você pode ver em suas viagens. Além disso, as tabelas incluem a classificação de desafio de cada besta e anote se uma besta tem um deslocamento de voo ou natação.

Esta informação irá ajudá-lo a determinar se você se qualifica para assumir a forma desse bicho.

As tabelas incluem todos os animais individuais que são elegíveis para Forma Selvagem (até um ND de 1) ou a característica Formas de Círculo do Círculo da Lua (até um ND de 6).

Ártico

ND	Besta	Voo/Natação
0	Coruja	Voo
1/8	Falcão de sangue	Voo
1/4	Coruja gigante	Voo
1	Urso marrom	–
2	Urso polar	Natação
2	Tigre dente de sabre	–
6	Mamute	–

Costa

ND	Besta	Voo/Natação
0	Caranguejo	Natação
0	Águia	Voo
1/8	Falcão de sangue	Voo
1/8	Caranguejo gigante	Natação
1/8	Serpente venenosa	Natação
1/8	Stirge	Voo
1/4	Lagarto gigante	–
1/4	Aranha-lobo gigante	–
1/4	Pteranodonte	Voo
1	Águia gigante	Voo
1	Sapo gigante	Natação
2	Plesiossauro	Natação

Deserto

ND	Besta	Voo/Natação
0	Gato	–
0	Hiena	–
0	Chacal	–
0	Escorpião	–
0	Abutre	Voo
1/8	Camelo	–
1/8	Cobra voadora	Voo
1/8	Mula	–
1/8	Serpente venenosa	Natação
1/8	Stirge	Voo
1/4	Cobra constritora	Natação
1/4	Lagarto gigante	–
1/4	Serpente venenosa gigante	Natação
1/4	Aranha-lobo gigante	–
1	Hiena gigante	–
1	Aranha gigante	–
1	Sapo gigante	Natação
1	Abutre gigante	Voo
1	Leão	–
2	Cobra constritora gigante	Natação
3	Escorpião gigante	–

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e distribuição são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Floresta

ND	Besta	Voo/Natação
0	Babuíno	–
0	Texugo	–
0	Gato	–
0	Veado	–
0	Hiena	–
0	Coruja	Voo
1/8	Falcão de sangue	Voo
1/8	Cobra voadora	Voo
1/8	Rato gigante	–
1/8	Arminho gigante	–
1/8	Serpente venenosa	Natação
1/8	Mastim	–
1/8	Stirge	Voo
1/4	Javali	–
1/4	Cobra constritora	Natação
1/4	Alce	–
1/4	Texugo gigante	–
1/4	Morcego gigante	Voo
1/4	Sapo gigante	Natação
1/4	Lagarto gigante	–
1/4	Coruja gigante	Voo
1/4	Serpente venosa gigante	Natação
1/4	Aranha-lobo gigante	–
1/4	Pantera	–
1/4	Lobo	–
1/2	Gorila	–
1/2	Urso negro	–
1/2	Vespa gigante	Voo
1	Urso marrom	–
1	Lobo atroz	–
1	Hiena gigante	–
1	Aranha gigante	–
1	Sapo gigante	Natação
1	Tigre	–
2	Javali gigante	–
2	Cobra constritora gigante	Natação
2	Alce gigante	–

Planície

ND	Besta	Voo/Natação
0	Gato	–
0	Veado	–
0	Águia	Voo
0	Bode	–
0	Hiena	–
0	Chacal	–
0	Abutre	Voo
1/8	Falcão de sangue	Voo
1/8	Cobra voadora	Voo
1/8	Arminho gigante	–
1/8	Serpente venenosa	Natação
1/8	Stirge	Voo
1/4	Bico de machado	–
1/4	Javali	–
1/4	Alce	–
1/4	Serpente venosa gigante	Natação
1/4	Aranha-lobo gigante	–
1/4	Pantera (leopardo)	–
1/4	Pteranodonte	Voo
1/4	Cavalo de montaria	–
1/4	Lobo	–
1/2	Bode bigante	–
1/2	Vespa gigante	Voo
1	Águia gigante	Voo
1	Hiena gigante	–
1	Abutre gigante	Voo
1	Leão	–
1	Tigre	–
2	Alossauro	–
2	Javali gigante	–
2	Alce gigante	–
2	Rinoceronte	–
3	Anquilossauro	–
4	Elefante	–
5	Tricerátops	–

Colina

ND	Besta	Voo/Natação
0	Babuíno	–
0	Águia	Voo
0	Bode	–
0	Hiena	–
0	Corvo	Voo
0	Abutre	Voo
1/8	Falcão de sangue	Voo
1/8	Arminho gigante	–
1/8	Mastim	–
1/8	Mula	–
1/8	Serpente venenosa	Natação
1/8	Stirge	Voo
1/4	Bico de machado	–
1/4	Javali	–
1/4	Alce	–
1/4	Coruja gigante	Voo
1/4	Aranha-lobo gigante	–
1/4	Pantera (Puma)	–
1/4	Lobo	–
1/2	Bode gigante	–
1	Lobo atroz	–
1	Águia gigante	Voo
1	Hiena gigante	–
1	Leão	–
2	Javali gigante	–
2	Alce gigante	–

Montanha

ND	Besta	Voo/Natação
0	Águia	Voo
0	Bode	–
1/8	Falcão de sangue	Voo
1/8	Stirge	Voo
1/4	Pteranodonte	Voo
1/2	Bode gigante	–
1	Águia gigante	Voo
1	Leão	–
2	Alce gigante	–
2	Tigre dentes de sabre	–

Pântano

ND	Besta	Voo/Natação
0	Rato	–
0	Corvo	Voo
1/8	Rato gigante	–
1/8	Serpente venenosa	Natação
1/8	Stirge	Voo
1/4	Cobra constritora	Natação
1/4	Sapo gigante	Natação
1/4	Lagarto gigante	–
1/4	Serpente venenosa gigante	Natação
1/2	Crocodilo	Natação
1	Aranha gigante	–
1	Sapo gigante	Natação
2	Cobra constritora gigante	Natação
5	Crocodilo gigante	Natação

Subterrâneo

ND	Besta	Voo/Natação
0	Besouro de fogo gigante	–
1/8	Rato gigante	–
1/8	Stirge	Voo
1/4	Morcego gigante	Voo
1/4	Centopeia gigante	–
1/4	Lagarto gigante	–
1/4	Serpente venenosa gigante	Natação
1	Aranha gigante	–
1	Sapo gigante	Natação
2	Cobra constritora gigante	Natação
2	Urso polar (urso da caverna)	Natação

Subaquático

ND	Besta	Voo/Natação
0	Piranha	Natação
1/4	Cobra constritora	Natação
1/2	Cavalo marinho gigante	Natação
1/2	Tubarão dos arrecifes	Natação
1	Polvo gigante	Natação
2	Cobra constritora gigante	Natação
2	Tubarão caçador	Natação
2	Plesiossauro	Natação
3	Baleia assassina	Natação
5	Tubarão gigante	Natação

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Divino? Arcano? Que diferença faz de onde a mágica vem? Ou você tem ou não tem. Felizmente, eu tenho de sobra.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Feiticeiro

A prática e o estudo são para amadores. O *verdadeiro poder é um direito de nascença.*

- Hennet, descendente de Tiamat

Em se tratando de extrair suas habilidades em momentos de necessidade, feiticeiros são os que têm mais facilidade em comparação a outros personagens. Seu poder não só repousa dentro deles, como também é provável que demande algum esforço para mantê-lo acuado. Todo feiticeiro nasce para o cargo, ou tropeça nele por alguma chance cósmica. Diferente de outros personagens, que devem ativamente aprender, abraçar e perseguir seus talentos, os feiticeiros têm seu poder impulsionado por eles mesmos.

Pelo fato de muitos povos não gostarem da ideia de pensar que existem pessoas que simplesmente nascem mágicas, feiticeiros tendem a causar desconfiança e suspeita a quem cruza com eles. No entanto, muitos feiticeiros conseguem superar esse preconceito por meio de ações que beneficiam seus contemporâneos menos magicamente dotados.

Os feiticeiros são frequentemente definidos pelos eventos que cercam a manifestação de seu poder. Para aqueles que o recebem como um direito de nascimento esperado, seu aparecimento é motivo de celebração. Outros feiticeiros são tratados como párias, banidos de suas casas depois da chegada repentina e aterrorizante de suas habilidades.

Jogar com um personagem feiticeiro por ser tão gratificante quanto desafiador. As seções abaixo oferecem sugestões sobre como aprimorar e personalizar sua personalidade.

Origem Arcana

Alguns feiticeiros compreendem de onde seu poder veio, com base em como suas habilidades se manifestaram. Outros só podem especular, uma vez que seus poderes vieram para eles de uma maneira que não sugere nenhuma causa particular.

O seu personagem conhece a fonte do seu poder mágico? Isso é compatível com algum parente distante, um evento cósmico ou do acaso? Se o seu feiticeiro não sabe de onde o seu poder surgiu, seu Mestre pode usar esta tabela (ou selecionar uma origem) e revelá-la quando a informação for relevante na campanha.

Origens Arcanas

d6	Origem
1	Seu poder surge da linhagem da sua família. Você está relacionado com alguma criatura poderosa, ou você herdou uma bênção ou uma maldição.
2	Você é a reencarnação de um ser de outro plano de existência.
3	Uma entidade poderosa entrou no mundo. Sua magia mudou você.
4	Seu nascimento foi profetizado em um texto antigo, e você é predito para usar seu poder para fins terríveis.
5	Você é o produto de gerações de criação cuidadosa e seletiva.
6	Você foi feito em um tanque por um alquimista

Reação

Quando um novo feiticeiro entra no mundo, no nascimento ou depois, quando o poder de alguém se torna evidente, as consequências desse evento dependem muito de como suas testemunhas reagem ao que viram.

Quando os poderes do seu feiticeiro apareceram, como o mundo ao seu redor respondeu? Outras pessoas eram favoráveis, temerárias ou algum entre os dois?

Reações

d6	Reação
1	Seus poderes são vistos como uma grande benção por parte de quem está à sua volta, e você deverá usá-los em serviço a sua comunidade.
2	Seus poderes causaram destruição e até mesmo uma morte quando se tornaram evidentes, e você foi tratado como um criminoso.
3	Seus vizinhos odeiam e temem seu poder, fazendo com que eles o evitem.
4	Você chamou a atenção de um culto sinistro que planeja explorar suas habilidades.
5	Pessoas ao seu redor acreditam que seus poderes são uma maldição cobrada sobre sua família por uma transgressão passada.
6	Acredita-se que seus poderes estão ligados a uma antiga linha de reis loucos que supostamente terminou em uma revolta sangrenta há mais de um século.

Marca Sobrenatural

Um feiticeiro em repouso é quase indistinguível de uma pessoa normal; É somente quando a magia deles se demostra que os feiticeiros revelam sua verdadeira natureza. Mesmo assim, muitos feiticeiros têm uma característica física sutil, mas reveladora que os define além de outras pessoas.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Esquerda para Direita: Alma Favorecida, Feiticeiro da Tempestade, Adepto das Sombras

Se o seu feiticeiro tiver uma marca sobrenatural, pode ser uma que seja facilmente escondida, ou pode ser uma fonte de orgulho que você constantemente exibe.

Marcas Sobrenaturais

d6	Marca
1	Seus olhos são de uma cor incomum, como vermelho.
2	Você tem um dedo extra em um pé.
3	Uma das suas orelhas é visivelmente maior que a outra.
4	Seu cabelo cresce a uma taxa prodigiosa.
5	Você enruga o nariz repetidamente enquanto esta mastigando.
6	Uma mancha vermelha aparece em seu pescoço uma vez por dia, depois desaparece após uma hora.

Sinal de Feitiçaria

Como o mundo sabe bem, alguns feiticeiros são melhores do que outros no controle de sua conjuração. Às vezes, uma exibição selvagem de magia ocorre erroneamente de um feiticeiro que lança um feitiço. Mas mesmo quando a magia dispara como planejado, o ato da conjuração é frequentemente acompanhado por um sinal revelador que deixa claro de onde veio essa energia mágica.

Quando seu personagem feiticeiro lança um feitiço, se revela um sinal de feitiçaria? Este sinal está vinculado à sua origem ou a algum outro aspecto de quem você é, ou é um fenômeno aparentemente aleatório?

Sinais de Feiticaria

d6	Sinal
1	Você pronuncia os componentes verbais de seus feitiços em uma voz crescente de um titã.
2	Por um momento depois de lançar um feitiço, a área ao seu redor fica escura e sombria.
3	Você sua abundantemente enquanto joga um feitiço e por alguns segundos depois disso.
4	Seu cabelo e suas roupas são brevemente balançados, como por uma brisa, sempre que você invoca um feitiço.
5	Se você está de pé quando joga um feitiço, você se ergue seis polegadas no ar e gentilmente flutua de volta.
6	Ilusórias chamas azuis adornam sua cabeça enquanto você começa sua conjuração então desaparecem bruscamente.

Origens de Feitiçaria

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica Origens de Feitiçaria. As seguintes opções estão disponíveis para um feiticeiro, além dos oferecidos no *Livro do Jogador*: Alma Favorecida, Adepto das Sombras e Feiticeiro da Tempestade.

Alma Favorecida

Às vezes, a centelha da magia que alimenta um feiticeiro vem de uma fonte divina que brilha dentro da alma. Ter uma alma tão abençoada é um sinal de que sua mágica inata pode vir de uma conexão familiar distante, mas poderosa, a um ser divino. Talvez seu antepassado fosse um anjo, transformado em um mortal e enviado para lutar em nome de Deus. Ou o seu nascimento pode se alinhar com uma antiga profecia, marcando você como servo dos deuses ou um escolhido portador da magia divina.

Um Alma Favorecida, com um magnetismo natural, é visto como uma ameaça por algumas hierarquias religiosas. Como um estranho que domina o poder sagrado, um Alma Favorecida pode minar uma ordem existente, reivindicando uma ligação direta com o divino.

Em algumas culturas, somente aqueles que podem reivindicar o poder de um Alma Favorecida pode comandar o poder religioso. Nessas terras, as posições eclesiásticas são dominadas por algumas linhagens e preservadas ao longo das gerações.

Características do Alma Favorecida

Nível de Feiticeiro	Característica
1º	Magia Divina, Favorecido pelos Deuses
6º	Cura Fortalecida
14º	Asas Transcendentais
18º	Recuperação Sublime

Magia Divina

Seu vínculo com o divino permite que você aprenda magias da classe clérigo. Quando o sua característica como conjurador permite que você aprenda ou substitua um truque ou uma magia de feiticeiro de 1º nível ou superior, você pode escolher a nova magia da lista de magias do clérigo ou da lista de magias do feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições para selecionar a magia, e isso a torna uma magia de feiticeiro para você.

Além disso, escolha um alinhamento pela fonte do seu poder divino: o bem, o mal, a ordem, o caos ou a neutralidade. Você aprende uma magia adicional com base nessa afinidade, como mostrado abaixo. É uma magia de feiticeiro para você, mas não conta para o seu número de magias conhecidas. Se você substituir mais tarde essa magia, você deve substituí-la por uma magia da lista de magias do clérigo.

Afinidade	Magia
Bem	*curar ferimentos*
Mal	*infligir ferimentos*
Ordem	*benção*
Caos	*perdição*
Neutralidade	*proteção contra o mal e o bem*

Favorecido pelos Deuses

A partir do 1º nível, o poder divino protege seu destino. Se você falhar em um teste de resistência ou errar um ataque, pode rolar 2d4 e adicioná-lo ao total, possivelmente alterando o resultado. Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO PARA O USO EXCLUSIVO DE SUA IMPRESSÃO E É DESTINADO A FÃS, EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO RESERVADOS. DESENHADOS NO MATERIAL.

Cura Fortalecida

A partir do 6º nível, a energia divina que o percorre pode fortalecer as magias de cura. Sempre que você ou um aliado dentro de 1,5 metros de alcance rola dados para determinar o número de pontos de vida que uma magia restaura, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para repetir qualquer número desses dados uma vez, desde que você não esteja incapacitado. Você pode usar essa característica apenas uma vez por turno.

Asas Transcendentais

A partir do 14º nível, você pode usar uma ação bônus para manifestar um par de asas espectrais em suas costas. Enquanto as asas estão presentes, você tem um deslocamento de voo de 9 metros. As asas duram até que você esteja incapacitado, morra, ou as desfaça com uma ação bônus.

A afinidade que você escolheu para sua característica de Magia Divina determina a aparência das asas espectrais: asas de águia para o bem ou a ordem, asas de morcego para o mal ou o caos e asas da libélula para a neutralidade.

Recuperação Sublime

No 18º nível, você ganha a capacidade de superar lesões graves. Como uma ação bônus, quando tiver menos da metade de seus pontos de vida restantes, pode recuperar um número de pontos de vida igual à metade dos seus pontos de vida máximos. Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um longo descanso.

Adepto das Sombras

Você é uma criatura de sombra, pois sua magia inata vem do próprio Pendor das Sombras. Você pode traçar sua linhagem para uma entidade desse lugar, ou talvez tenha sido exposto à sua energia caída e transformado por ela.

O poder da magia das sombras molda uma aura estranha pálida sobre sua presença física. A centelha da vida que o sustenta está abafada, como se ela lutasse para permanecer viável contra a energia escura que imbui sua alma. Na sua opção, você pode escolher ou rolar na tabela Peculiaridades do Adepto das Sombras para criar uma peculiaridade para o seu personagem.

Peculiaridades do Adepto das Sombras

d6	Peculiaridade
1	Você está sempre gelado ao toque.
2	Quando você está dormindo, você não parece respirar (embora você ainda deva respirar para sobreviver).
3	Você mal sangra, mesmo quando gravemente ferido.
4	Seu coração bate uma vez por minuto. Este evento às vezes o surpreende.
5	Você tem dificuldade em lembrar que as criaturas vivas e os cadáveres devem ser tratados de maneira diferente.
6	Você piscou. Uma vez. Semana passada.

Características do Adepto das Sombras

Nível de Feiticeiro	Característica
1º	Olhos da Escuridão, Força do Túmulo
3º	Olhos da Escuridão (escuridão)
6º	Cão do Mal Presságio
14º	Caminhar nas Sombras
18º	Forma Umbral

Olhos da Escuridão

A partir do 1º nível, você tem uma visão no escuro de alcance de 36 metros.

Quando você alcança o 3º nível nesta classe, aprende a magia *escuridão*, que não conta para o seu número de magias conhecidas. Além disso, pode conjura-la, gastando 2 pontos de feitiçaria ou gastando um espaço de magia. Se conjura-la com pontos de feitiçaria, pode ver através da escuridão criada pela magia.

Força do Túmulo

A partir do 1º nível, sua existência em um estado de crepúsculo entre a vida e a morte dificulta a sua derrota. Quando receber dano que o reduz a 0 pontos de vida, pode fazer um teste de resistência de Carisma (CD 5 + o dano recebido). Em um sucesso, em vez disso, cai para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica se for reduzido a 0 pontos de vida por dano radiante ou por um golpe crítico.

Depois de fazer um teste de resistência desse bem-sucedido, não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

Cão do Mal Presságio

No 6º nível, você ganha a habilidade de invocar uma criatura uivante da escuridão para perseguir seus inimigos. Como uma ação bônus, pode gastar 3 pontos de feitiçaria para invocar magicamente um cão do mal presságio para atacar uma criatura que possa ver dentro de 36 metros de alcance. O cão usa as estatísticas do lobo atroz (ver o *Manual dos Monstros* ou o apêndice C no *Livro do Jogador*), com as seguintes alterações:

- O cão é tamanho médio, não grande, e conta como uma monstruosidade, não uma fera.
- Ele aparece com uma quantidade de pontos de vida temporários iguais à metade do seu nível de feiticeiro.
- Ele pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fosse terreno difícil. O cão leva 5 dano de energia se terminar a sua vez dentro de um objeto.
- No início do turno dele, o cão conhece automaticamente a localização do alvo. Se o alvo estava escondido, ele não está mais escondido do cão.

O cão aparece em um espaço desocupado de sua escolha dentro de 9 metros do alvo. Role iniciativa para o cão. No turno dele, ele pode se mover apenas em direção ao seu alvo pela rota mais direta, e pode usar sua ação apenas para atacar seu alvo. O cão pode fazer ataques de oportunidade, mas apenas contra o alvo. Além disso, enquanto o cão fica a até 1,5 metros do alvo, o alvo tem desvantagem na em testes de resistência contra qualquer magia que conjurar. O cão desaparece se for reduzido a 0 pontos de vida, se seu alvo for reduzido para 0 pontos de vida ou após 5 minutos.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Caminhar nas Sombras

No 14º nível, você ganha a habilidade de passar de uma sombra para outra. Quando estiver em luz fraca ou escuridão, com uma ação bônus, pode se teleportar magicamente até 36 metros para um espaço desocupado que possa ver que também esteja em luz fraca ou escuridão.

Forma Umbral

A partir do 18º nível, pode gastar 6 pontos de feitiçaria com uma ação bônus para se transformar magicamente em uma forma de sombras. Nesta forma, você tem resistência a todos os danos, exceto dano de energia e dano radiante, e pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terrenos difíceis. Você recebe 5 dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Você permanece nessa forma por 1 minuto. Ela termina caso fique incapacitado, caso morra, ou se a desfizer como uma ação bônus.

Feiticeiro da Tempestade

Sua mágica inata vem do poder elemental do ar. Muitos com este poder podem traçar a origem de sua magia a uma experiência de quase morte causada pela Grande Tormenta, mas talvez você tenha nascido durante um enorme temporal tão poderoso que as pessoas ainda contam histórias sobre isso, ou sua linhagem pode incluir a influência do poderosas criaturas de ar, como um djinni. Seja qual for o caso, a magia da tempestade permeia seu ser.

Os feiticeiros da tempestade são membros inestimáveis da tripulação de um navio. Sua magia permite que eles exerçam controle sobre o vento e clima em suas proximidades. Suas habilidades também são úteis para repelir ataques de sahuagin, piratas e outras ameaças aquáticas.

Características do Feiticeiro da Tempestade

Nível de Feiticeiro	Característica
1º	Orador do Vendo, Magia Tempestuosa
6º	Coração da Tempestade, Guia da Tempestade
14º	Fúria da Tempestade
18º	Alma do Vento

Orador do Vento

A magia arcana que você comanda é infundida com o elemento do ar. Você pode falar, ler e escrever Primordial. Conhecer este idioma permite que compreenda e possa ser entendido por aqueles que falam seus dialetos: Aquan, Auran, Ignan e Terran.

Magia Tempestuosa

A partir do 1º nível, você pode usar uma ação bônus no seu turno para causar rajadas giratórias de elemental da ar para envolvê-lo brevemente, imediatamente antes ou depois de conjurar uma magia de 1º nível ou superior. Ao fazê-lo, pode voar até 3 metros sem provocar ataques de oportunidade.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Coração da Tempestade

No 6º nível, você ganha resistência a dano elétrico e trovejante. Além disso, sempre que começar a conjurar uma magia de 1 º nível ou superior que cause dano elétrico ou trovejante, a magia tempestuosa se manifesta de você. Esta manifestação faz com que as criaturas de sua escolha que possa ver dentro de 3 metros de alcance recebam dano elétrico ou trovejante (escolha um tipo de dano cada vez que essa característica se ativa) igual à metade do seu nível de feiticeiro.

Guia da Tempestade

No 6º nível, você ganha a habilidade de controlar sutilmente o clima ao seu redor.

Se estiver chovendo, pode usar uma ação para que a chuva pare de cair em uma esfera de 6 metros de raio centrada em si mesmo. Você pode encerrar esse efeito como uma ação bônus.

Se estiver ventando, pode usar uma ação bônus a cada rodada para escolher a direção que o vento sopra em uma esfera de raio de 30 metros centrada em si mesmo. O vento sopra nessa direção até o final do seu próximo turno. Essa característica não altera a velocidade do vento.

Fúria da Tempestade

A partir do 14º nível, quando for atingido por um ataque corpo-a-corpo, pode usar sua reação para causar dano elétrico. O dano é igual ao seu nível de feiticeiro. O atacante também deve fazer um teste de resistência de Força contra a CD das suas magias de feiticeiro. Em uma falha, o atacante é empurrado em linha reta até 6 metros de distância de você.

Alma do Vento

No 18º nível, você ganha imunidade a dano elétrico e trovejante.

Você também ganha um deslocamento mágico de voo de 18 metros. Como uma ação, pode reduzir seu deslocamento de voo para 9 metros por 1 hora e escolher um número de criaturas dentro de 9 metros de você, igual a 3 + seu modificador de Carisma. As criaturas escolhidas ganham um deslocamento mágico de voo de 9 metros por 1 hora. Uma vez que reduza seu deslocamento de voo desta maneira, não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Qual é a dos pessoas com o clima? É apenas o céu chorando e gritando porque está longe de mim.

Guerreiro

Avise-me quando tiver terminado de falar.

— Tordek

De todos os aventureiros nos mundos de D&D, o guerreiro talvez seja o maior paradoxo. Por um lado, uma singular característica da classe é que não há dois lutadores que realizem suas artes da mesma maneira; suas armas, armaduras e táticas diferem em um vasto espectro. Por outro lado, independentemente das ferramentas e métodos que se utilizam, a motivação no coração de cada guerreiro tem a mesma verdade básica: é melhor ferir do que ser ferido.

Embora alguns guerreiros aventureiros arrisquem suas vidas lutando por glória ou tesouro, outros estão principalmente preocupados com o bem-estar de terceiros. Eles colocam mais valor sobre a prosperidade da sociedade, da aldeia ou do grupo do que na sua própria segurança. Mesmo que haja ouro a vista. A verdadeira recompensa para a maioria dos Guerreiros é enviar seus inimigos a sua condenação.

As seções abaixo oferecem maneiras de adicionar uma pequena profundidade e alguns toques pessoais para o seu personagem Guerreiro.

Símbolo Heráldico

Os Guerreiros geralmente lutam por uma causa. Alguns lutam em nome de reinos cercado por monstros, enquanto outros buscam apenas pela glória pessoal. Em ambos os casos, um guerreiro frequentemente exibe um símbolo heráldico que representa essa causa, seja adotando o escudo de uma nação, Brasão de uma linhagem real, ou emblema que represente um interesse próprio.

Seu personagem pode estar afiliado a uma organização ou uma causa, e assim pode viajar sob um estandarte de qualquer tipo. Se não for esse o caso, considere inventar um símbolo heráldico que representa um aspecto de sua natureza ou exprime como você vê o seu propósito no mundo.

Este material foi elaborado por fãs e é de venda são, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Paus e pedras podem quebrar meus ossos, mas espadas nunca irão me machucar – contanto que eu fique bem lá no alto e com bom ângulo de tiro.

Símbolos Heráldicos

d6	Símbolo
1	Um exuberante dragão dourado em um campo verde, representando bravura e busca por riqueza.
2	O punho de um gigante da tempestade agarrando um relâmpago que sai de uma nuvem, representando ira e poder.
3	Espadas cruzadas em frente a um portão de castelo significando a defesa de um reino ou cidade
4	Uma Faca na caveira simbolizando o tormento que você traz a seus inimigos.
5	Uma Fênix em um anel de fogo, uma expressão de um espírito indomável.
6	Três gotas de Sangue sob uma lâmina de uma espada em um fundo preto, simbolizando três inimigos que você jurou matar.

Instrutor

Alguns Guerreiros são combatentes naturais que têm o dom para sobreviver na batalha. Outros aprenderam o básico da sua proeza de combate em seus anos de formação militar ou alguma outra organização marcial, quando foram ensinados pelos líderes desses grupos.

Um terceiro tipo de guerreiro vem dos escalões daqueles que receberam instruções individuais de algum talentoso veterano de ofício. Esse instrutor era, ou talvez ainda seja, bem versado em um certo aspecto do combate que se relaciona com os antecedentes do aluno.

Se você decidir que seu personagem tinha um Instrutor individual, qual é a especialidade dessa pessoa? Você imita seu instrutor em seu modo de lutar ou você toma os ensinamentos do seu instrutor e adapta a seu próprio modo?

Instrutores

d6	Instrutor
1	**Gladiador.** Seu instrutor era um escravo que lutou pela liberdade na arena, ou alguém que de bom grado escolheu a vida de gladiador para ganhar dinheiro e fama.
2	**Militar.** Seu treinador serviu com um grupo de soldados e sabe muito sobre como trabalhar em equipe.
3	**Guarda da Cidade.** Controle de multidão e manutenção da paz são as especialidades do seu instrutor.
4	**Guerreiro Tribal.** Seu instrutor cresceu em uma tribo, onde lutar pela vida era praticamente uma ocorrência diária.
5	**Lutador de Rua.** Seu treinador se destaca no combate urbano, combinando combate de perto com silêncio e eficiência.
6	**Mestre de Armas.** Seu mentor ajudou você a se tornar um só com a arma escolhida, transmitindo conhecimento altamente especializado de como empunha-la mais efetivamente.

Flechas são as piores coisas, elas vão muito mais longe que os raios dos meus olhos. Por isso fico longe do ar livre o tempo todo. Aliás, ser cauteloso é totalmente supervalorizado.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO RESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Estilo de Assinatura

Muitos guerreiros distinguem-se de seus colegas adotando e aperfeiçoando um estilo ou método particular de combate. Embora este estilo possa ser um crescimento natural da personalidade de um lutador, nem sempre é o caso – A maneira como alguém vê o mundo geralmente não necessariamente dito como aquela pessoa age quando há vidas em jogo.

Você tem um estilo de combate que reflete sua perspectiva de vida, ou alguma outra coisa dentro de você extravasa quando as armas são desembainhadas?

Estilos de Assinatura

d6	Estilo
1	**Elegante.** Você se move com graça, precisão e total controle, nunca usa mais energia do que precisa.
2	**Brutal.** Seus ataques chovem como golpes de martelo, a intenção é quebrar os ossos ou mandar o sangue pelos ares.
3	**Astuto.** Você está de prontidão para atacar no exato momento e usar pequenas táticas para aumentar as probabilidades ao seu favor.
4	**Fácil.** Você raramente transpira ou exibe qualquer coisa além de uma expressão estoica na batalha.
5	**Energético.** Você canta e ri durante o combate enquanto seu espírito dispara. Você é mais feliz quando você tem um inimigo diante de ti e uma arma na mão.
6	**Sinistro.** Você franze o cenho para os inimigos e desdenha deles enquanto luta, gosta de zomba-los enquanto os derrota.

Arquétipos Marciais

No 3º nível, um Guerreiro ganha a característica Arquétipo Marcial. Além dos oferecidos no *Livro do Jogador*. As seguintes opções estão disponíveis para o Guerreiro: Arqueiro Arcano, Cavaleiro e Samurai.

Arqueiro Arcano

Um Arqueiro Arcano estuda um método élfico único de arquearia que mistura magia em ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Os Arqueiros Arcanos são alguns dos maiores guerreiros de elite entre os elfos. Eles vigiam as fronteiras dos domínios élficos, mantendo um olho afiado para intrusos e usando flechas infundidas com magia para derrotar monstros e invasores antes que eles possam chegar aos povoados. Ao longo dos séculos, os métodos destes elfos arqueiros foram aprendidos por membros de outras raças que também pode equilibrar a aptidão arcana com o arco e flecha.

Características do Arqueiro Arcano

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Tradição do Arqueiro Arcano, Disparo Arcano (2 opções)
7º	Tiro Curvado, Flecha Mágica, Disparo Arcano (3 opções)
10º	Disparo Arcano (4 opções)
15º	Disparo Sempre Pronto, Disparo Arcano (5 opções)
18º	Disparo Arcano (6 opções, disparos aperfeiçoados)

Tradição do Arqueiro Arcano

No 3º nível, você aprende a teoria mágica de alguns dos segredos da natureza - típicos para praticantes desta tradição marcial élfica. Você escolhe ganhar proficiência entre as pericias Arcanismo ou Natureza, e você escolhe aprender entre os truques *prestidigitação* ou *druidismo*.

Disparo Arcano

No 3º nível, você aprende a liberar efeitos mágicos especiais com alguns de seus tiros. Quando você ganha essa característica, aprende duas opções de Disparo Arcano da sua escolha (ver "Opções de Disparo Arcano" abaixo).

Uma vez por turno quando você dispara uma flecha mágica de um arco curto ou arco longo como parte da ação atacar, pode adicionar uma das opções de Disparo Arcano para essa flecha. Você decide usar essa opção quando a flecha acerta uma criatura, a menos que a opção não envolva uma rolagem de ataque. Você tem dois usos dessa característica, e recupera todos os usos quando terminar um descanso curto ou longo.

Você ganha uma opção adicional de Disparo Arcano de sua escolha quando alcança certos níveis nesta classe: 7º, 10º, 15º e 18º. Cada opção também melhora quando se tornar um Guerreiro do 18º nível.

Flecha Mágica

No 7º nível, você ganha a capacidade de infundir flechas com magia. Sempre que disparar uma flecha não mágica de um arco curto ou arco longo, pode torná-la mágico para o propósito de superar a resistência e a imunidade não mágica para ataques e danos. A magia desaparece da flecha imediatamente após acertar ou errar o alvo.

Tiro Curvado

No 7º nível, você aprende a direcionar uma flecha sem destino em direção a um novo alvo. Quando realiza um ataque com uma flecha mágica e erra, pode usar uma ação bônus para rolar novamente a jogada de ataque contra um alvo diferente dentro de 18 metros do alvo original.

Disparo Sempre Pronto

A partir do 15º nível, o seu tiro com arco mágico está disponível sempre que a batalha começar. Se você rolar a iniciativa e não tiver utilizações de Tiro Arcano restantes, recupera uma utilização.

Opções de Disparo Arcano

A característica do Disparo Arcano permite que você escolha opções para ela em certos níveis. As opções são apresentadas aqui em ordem alfabética. Todas elas são efeitos mágicos, e cada um está associado a uma das escolas de magia.

Se uma opção requer um teste de resistência, o teste do Disparo Arcano é CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destaque no material.

Esquerda para Direita: Samurai, Cavaleiro, e Arqueiro Arcano

Flecha da Explosão. Você infunde sua flecha com energia extraída da escola de evocação. A energia detona após o ataque. Imediatamente após a flecha atingir a criatura, o alvo e todas as outras criaturas dentro de 3 metros de distância recebe 2d6 de dano de energia cada.

O dano de energia aumenta para 4d6 quando você alcança 18º nível nesta classe.

Flecha da Sedução. Sua magia de encantamento faz com que essa flecha temporariamente seduza seu alvo. A criatura acertada pela flecha recebe dano adicional psíquico de 2d6, e escolha um dos seus aliados dentro de 9 metros do alvo. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria, ou está encantado pelo aliado escolhido até o início do seu próximo turno. Este efeito acaba se o aliado escolhido atacar o alvo encantado, causar dano a ele, ou força-lo a fazer um teste de resistência.

O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você alcança 18º nível nesta classe.

Flecha do Agarrar. Quando esta flecha atinge seu alvo, a magia de conjuração cria uns emaranhados de espinheiros venenosos que agarram e envolve o alvo. A criatura atingida pela flecha recebe 2d6 de dano venenoso adicionais, o deslocamento é reduzido em 3 metros e a primeira vez que o alvo se mover 30 centímetros ou mais em um turno sem teleportar, recebe 2d6 de dano cortante. O alvo ou qualquer criatura que possa alcança-lo pode usar sua ação para remover o espinheiro com um teste de Força (Atletismo) contra a CD do Disparo Arcano. Caso contrário, os espinheiros duram 1 minuto ou até que você use esta opção novamente.

O dano do veneno e o dano de corte aumentam para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha do Banimento. Você usa magia de abjuração para tentar temporariamente banir seu alvo para um local inofensivo em Agrestia das Fadas. A criatura atingida pela flecha deve ter sucesso em um teste de resistência de carisma ou deve ser banido. Enquanto banido dessa forma, a velocidade do alvo é 0, e está incapacitado. No final do próximo turno da criatura, o alvo reaparece no espaço que originalmente estava ou no mais próximo desocupado caso aquele espaço estiver ocupado.

Depois de atingir o 18º nível nesta classe, o alvo recebe 2d6 de dano de energia quando a flecha o atinge.

Flecha do Enfraquecimento. Você tece uma magia necromante a sua flecha. A criatura atingida pela flecha leva 2d6 de dano necrótico extra. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição, ou o dano causado por seus ataques de armas é reduzido para metade até o início do seu próximo turno.

O dano necrótico aumenta para 4d6 quando você alcança 18º nível nesta classe.

Flecha Perfurante. Você usa sua magia de transmutação para dá a sua flecha uma qualidade etérea. Quando você usa essa opção, você não faz uma rolagem de ataque para o ataque. Em vez disso, a flecha dispara em uma linha, possui 30 centímetros de largura e 9 metros de comprimento, antes de desaparecer. A flecha passa inofensivamente pelos objetos, ignorando cobertura. Cada criatura nessa linha deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em uma falha, a criatura recebe o dano como tivesse sido acertado por uma flecha mais 1d6 de dano perfurante. Em um sucesso, o alvo recebe metade do dano.

O dano perfurante aumenta para 2d6 quando você alcança 18º nível nesta classe.

Flecha Perseguidora. Usando magia de adivinhação, você concede sua flecha a capacidade

de perseguir um alvo. Quando você usa esta opção, você não faz uma jogada de ataque para acertar. Em vez disso, escolha uma criatura que você viu no último minuto. A flecha voa em direção àquela criatura, movendo-se em torno de cantos e curvas se necessária e ignorando três quartos de cobertura e meia cobertura. Se o alvo estiver dentro do alcance da arma e há um caminho grande o suficiente para que a flecha viaje para o alvo, o alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Caso contrário, a flecha desaparecerá depois de viajar o máximo que puder. Em uma falha, o alvo recebe o dano como se fosse atingido pela flecha, mais 1d6 de dano de energia, e você aprende a posição atual do alvo. Em um teste com sucesso, o alvo leva metade do dano, e você não sabe sua localização.

O dano de energia aumenta para 2d6 quando você alcança 18º nível nesta classe.

Flecha Sombria. Você entrelaça sua magia de ilusão na sua flecha, fazendo com que cegue a visão do seu inimigo com sombras. A criatura atingida pela flecha recebe 2d6 de dano psíquico extra, e deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria ou será impedido de ver qualquer coisa além dos seus 1,5 metros de distância, até o seu próximo turno.

O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você alcança 18º nível nesta classe.

Cavaleiro

O arquétipo de Cavaleiro destaca-se no combate montado. Geralmente nascido entre a nobreza e criado na corte, um cavaleiro pode igualmente liderar a cavalaria do reino em uma investida ou trocar réplicas espirituosas em um jantar real. Cavaleiros também sabem como proteger aqueles que estão sob sua responsabilidade do mal, servindo frequentemente como protetores de seus superiores e dos fracos. Comprometidos com os seus deveres ou ganhar prestígio, muitos desses guerreiros deixam suas vidas de conforto para embarcarem em gloriosas aventuras.

Características do Cavaleiro

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Bônus de Proficiência, Nascido Para a Sela, Marca Inabalável
7º	Manobra de Proteção
10º	Mantenha a Formação
15º	Investida Feroz
18º	Defensor Vigilante

Bônus de Proficiência

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em uma das seguintes habilidades de sua escolha: Lidar com Animais, História, Intuição, Atuação ou Persuasão. Alternativamente, você aprende um idioma de sua escolha.

Nascido Para a Sela

A partir do 3º nível, seu domínio como cavaleiro torna-se evidente. Você tem vantagem em testes de resistência para evitar cair da sua montaria. Se você cair de sua montaria e não descer mais do que 3 metros, poderá cair em pé se você não estiver incapacitado.

Finalmente, montar ou desmontar uma criatura custa a ti apenas 1,5 metros de deslocamento, em vez de metade do seu deslocamento.

Cavaleiros, Samurais, e História

Enquanto cavaleiros e samurais existem no mundo real, nossas inspirações para ambos os arquétipos de combate são tiradas da cultura popular (contos populares, filmes e quadrinhos), e não da história. Nossa intenção é capturar o elemento cinematográfico e heróico de ambos os arquétipos no jogo, em vez de criar uma representação histórica precisa.

Marca Inabalável

No início do 3º nível, você pode ameaçar seus inimigos, frustrar seus ataques e puni-los por causar dano aos outros. Quando atingir uma criatura com um ataque de arma corpo-a-corpo, pode marcar a criatura até o final do seu próximo turno. Este efeito acaba prematuramente se você estiver incapacitado ou caso morra, ou se alguém marcar a criatura.

Enquanto estiver dentro de 1,5 metros de alcance, uma criatura marcada por você tem desvantagem em qualquer ataque que não o tenha como alvo.

Além disso, se uma criatura marcada por você causar dano a alguém além de ti, você pode fazer um ataque armado especial corpo-a-corpo contra a criatura marcada como uma ação bônus no seu próximo turno. Você tem vantagem no ataque, e se ele atingir, a arma de ataque causa dano extra pro alvo igual metade do seu nível de guerreiro.

Independentemente do número de criaturas que você marcar, só poderá fazer esse ataque especial um número de vezes igual a seu modificador de Força (mínimo de uma vez) e recupera suas utilizações quando terminar um descanso longo.

Manobra de Proteção

No 7º nível, você aprende a afastar os golpes que o sejam direcionado, a sua montaria e a outras criaturas próximas. Se você ou uma criatura que possa ver a 1,5 metros de alcance for atingida por um ataque, poderá rolar 1d8 como uma reação caso esteja empunhando uma arma corpo-a-corpo ou um escudo. Role um dado e adicione o número rolado para a CA do alvo contra esse ataque. E se o ataque ainda atingir, o alvo tem resistência contra o dano do ataque.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de uma vez), e recupera todas as utilizações gastas quando terminar um descanso longo.

Mantenha a Formação

No 10º nível, você se torna um mestre em travar seus inimigos. Criaturas provocam um ataque de oportunidade a você quando eles se movem 1,5 metros ou mais, enquanto dentro do seu alcance, e se você, atingir uma criatura com um ataque de oportunidade, o deslocamento do alvo é reduzido para 0 até o final do turno atual.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Então, há nomes diferentes para diferentes tipos de pessoas que balançam a espada? Por quê? Deixe-me tentar: grande chacoalhador de espada e pequeno chacoalhador de espada. Não, parece que é o tamanho da espada que importa. Que tal: saco de carne grande com uma espada e saco de carne pequeno com uma espada

Investida Feroz

A partir do 15º, você pode controlar seus inimigos mais facilmente, se estiver montado ou não. Caso se desloque pelo menos 3 metros em linha reta antes de atacar uma criatura e acertá-la com o seu ataque, esse alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou será derrubado ao chão. Você pode usar essa característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

Defensor Vigilante

A partir do 18º nível, você responde ao perigo com extraordinária agilidade. Em combate, obtém uma reação especial que pode realizar uma vez no turno de cada criatura exceto em seu turno. Você pode usar essa reação especial somente para fazer um ataque de oportunidade, e não pode usá-lo no mesmo turno qual realizou uma reação normal.

Samurai

O Samurai é um lutador que se baseia em um implacável espírito de luta para vencer inimigos. A determinação do samurai é quase indestrutível, e os inimigos no caminho do Samurai tem duas escolhas: render-se ou Morrer lutando.

Características do Samurai

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Bônus de Proficiência, Espírito Guerreiro (5 Pv Temp.)
7º	Cortesão Elegante
10º	Espírito Incansável, Espírito Guerreiro (10 Pv Temp.)
15º	Golpe Rápido, Espírito Guerreiro (15 Pv Temp.)
18º	Força Diante da Morte

Bônus de Proficiência

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em uma das seguintes perícias de sua escolha: História, Intuição, Atuar ou Persuasão. Alternativamente, você aprende um idioma de sua escolha.

Espírito Guerreiro

A partir do 3º nível, seu ímpeto em batalha pode o resguardar e ajudá-lo a atingir o êxito. Como uma ação bônus em seu turno, pode se dar vantagem em jogadas de ataque usando armas até o final do seu turno. Quando fizer isso, também ganhará 5 pontos de vida temporários. O número de pontos de vida temporário aumenta quando atingir determinados níveis nessa classe, incrementado para 10 no 10º nível e 15 no 15º nível.

Você pode usar essa característica três vezes, e recupera todas as utilizações quando terminar um descanso longo.

Cortesão Elegante

A partir do 7º nível, sua disciplina e atenção a detalhes permite que se destaque em situações sociais. Sempre que fizer um teste de Carisma (Persuasão), ganha um bônus para o teste igual ao seu modificador Sabedoria.

Seu autocontrole também o faz ganhar proficiência em teste de resistência de Sabedoria. Caso já possua essa proficiência, em vez disso, ganhe proficiência em teste de resistência de Inteligência ou de Carisma (sua escolha)

Espírito Incansável

A partir do 10º nível, quando rolar iniciativa e não tiver nenhuma utilização de Espirito da Batalha restante, recupera uma utilização.

Golpe Rápido

A partir do 15º nível, você aprende a trocar a precisão dos seus ataques por um golpe veloz. Se escolher fazer uma ação de Ataque no seu turno e tiver vantagem em um ataque contra um dos alvos, pode renunciar à vantagem desse rolamento para fazer um ataque armado adicional contra esse alvo. Você pode fazer isso somente uma vez por turno.

Força Diante da Morte

A partir do 18º nível, seu espírito guerreiro pode atrasar o abraço da morte. Se receber um dano que o reduz a 0 pontos de vida e não te matar por definitivo, poderá usar sua reação para atrasar o efeito de cair inconsciente, e pode imediatamente realizar mais um turno extra, interrompendo o turno atual. Enquanto tiver 0 pontos de vida durante o turno extra, sofrer ferimentos provoca fracasso no teste de resistência contra a morte, o que normalmente acontece, e três fracassos no teste de resistência contra a morte ainda podem mata-lo. Quando o turno extra se encerrar, você cai inconsciente se ainda estiver com 0 pontos de vida.

Depois que utilizar essa característica, não poderá utilizar novamente até que termine um descanso longo.

Este material foi elaborado, por ele é destinado a seu, Sua impressão ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Ladrões são os piores. Eu odeio qualquer pessoa que manipula minhas coisas quando não estou olhando, especialmente se elas não colocam de volta onde elas a encontraram.

VOCÊ ADQUIRIU UM ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL

Ladino

As pessoas esquecem o ponto principal em se *aventurar e adentrar tumbas empoeiradas que é trazer de volta tesouros escondidos que lá estão. Lutar é para os tolos. Homens mortos não podem usufruir de suas fortunas.*

– Barnabas Lâmina-Cortante

Quando a força bruta não é capaz de realizar o serviço, ou quando a magia não é acessível ou adequada, o ladino toma a dianteira. Através de habilidades bem encaixadas de evasão, furtividade e enganação, os ladinos são capazes de entrar e sair de problemas de maneira que apenas alguns poucos personagem podem imitar.

Alguns ladinos que decidiram se aventurar são ex-criminosos que decidiram que é preferível esquivar-se de monstros à permanecer sempre um passo a frente da lei. Outros são assassinos profissionais em busca de lucrativos contratos em que possam aplicar suas habilidades. Alguns simplesmente amam ultrapassar qualquer desafio que esteja em seu caminho.

Em aventura, o ladino é uma mistura de cautela - poucos ladinos apreciam combate – e sim uma fome voraz por tesouros. Na maioria das vezes, na mente de um ladino, arregaçar as mangas contra uma criatura não apenas matar, mas se tornar o novo dono de seu tesouro.

As seções a seguir irão explorar certas facetas do que é ser um ladino e o que você pode adicionar de profundidade ao seu personagem.

Prazer Criminoso

Muito do que os ladinos fazem gira em torno de obter tesouros ou guiar outros a fazerem o mesmo. Poucas são as dificuldades para se conseguir isto. exceto que muitos ladinos são atraídos para o outro lado, por uma compulsão que encobre seu pensamento - é uma necessidade que deve ser satisfeita, mesmo que isso seja arriscado demais.

Esse prazer criminoso do ladino poderá ser a aquisição de item físico, algo para ser experimentado, ou uma maneira de se conduzir em determinadas ocasiões. Um ladino pode não ser capaz de deixar qualquer espécie de tesouro feito de prata, exemplo: mesmo que o referido tesouro estivesse no pescoço de um guarda do castelo. Outro exemplo seria: não poder passar um dia sem furtar uma algibeira ou duas, apenas para se manter em forma.

Que tipo de tentação seu ladino não poderá resistir quando a oportunidade se fizer presente, mesmo que ceder a este desejo possa significar problemas para você e seus companheiros?

Prazeres Criminosos

d6	Prazer
1	Grandes gemas
2	Sorriso de um rosto bonito
3	Um novo anel para seu dedo
4	A chance de acabar com ego de alguém
5	A melhor comida e bebida
6	Aumentar sua coleção de moedas exóticas

Inimigo

Naturalmente, aqueles que aplicam a lei são destinados a lutar contra aqueles que as infringem, é raro para um ladino não ter estampado ao menos um cartaz de procurado. Por traz disso é natural de sua profissão que os ladinos por muitas vezes tem contatos com criminosos. Se por falta de escolha ou necessidade. Algumas dessas pessoas podem ser adversários também, eles são provavelmente muito parecidos e difíceis se lidar do que um membro mediano da cidade.

Se a historia de seu personagem não inclui um inimigo você poderia trabalhar com seu Mestre por qual razão o seu inimigo apareceu em sua vida. Possivelmente, por um tempo você tinha sido sujeitado a fazer coisas nefastas até que isto se tornou conhecido por você. Tal incidente poderia ser a base para uma próxima aventura.

Teria o seu personagem ladino um inimigo que também é criminoso? Se sim, como essa relação afeta sua vida?

Inimigos

d6	Inimigo
1	O capitão pirata de um navio qualquer certa vez você serviu; o que você chamou de seguir em frente, o capitão chamou de motim.
2	Um mestre espião que você sem querer concedeu informações ruins e que levaram ao assassinato do alvo errado.
3	O mestre local de uma guilda de ladrões que deseja que você faça parte do grupo ou saia da cidade.
4	Um colecionador que utiliza de meios escusos para obter suas obras-primas.
5	Um receptador que usa você como mensageiro para marcar reuniões ilícitas.
6	O proprietário de uma rinha de briga onde certa vez você quebrou a banca.

Esquerda para Direita: Espadachim, Mentor, Batedor, e Inquiridor

Benfeitor

Poucos são os ladino que se tornam benfeitores antes terem sido ajudados por alguém, que depois dessa ajuda teria uma divida significativa para com esse benfeitor.

Se a historia do seu personagem não inclui um personagem deste tipo, você poderia trabalhar com seu Mestre como esse benfeitor apareceu em sua vida. Talvez você tenha sido beneficiado por algo que sem benfeitor fez sem que você tenha percebido e só agora se tornou de seu conhecimento. Quem lhe ajudou no passado, se você sabia ou não na época, e que você deve como recompensa para esta pessoa?

Benfeitores

d6	Benfeitor
1	Um contrabandista livrou você de ser capturado, mas perdeu a carga fazendo isso. Agora você deve a esta pessoa o valor da carga em serviços.
2	Um rei-mendigo lhe escondeu de seus perseguidores por muitas vezes. Em troca de futuras considerações.
3	Um magistrado certa vez lhe manteve fora da prisão em troca de informações de um influente senhor do crime.
4	Seus pais usaram suas economias para lhe manter longe quando era mais jovem. Agora eles estão sem recursos e falidos.
5	Um dragão não o devorou quando teve a chance, e em troca disto você prometeu reservar certos tipos de tesouros para ele.
6	Certa vez um druida ajudou você a sair de uma saia-justa, agora qualquer animal aleatório que você vê poderia ser esse benfeitor, que talvez veio reivindicar seu favor.

Arquétipos Ladinos

No 3º nível, um ladino ganha a característica Arquétipo Ladino. As seguintes opções estão disponíveis para um ladino, além das oferecidas no *Livro do Jogador*: o Inquiridor, o Mentor, o Batedor e o Espadachim.

Inquiridor

Como arquétipo Inquiridor você é notável em desenterrar segredos e mistérios irreparáveis. Você confia em seus olhos afiados para detalhes, mas também em sua habilidade finamente aprimorada para ler palavras e atos de outras criaturas e determinar suas reais intenções. Você se destaca em derrotar as criaturas que se escondem e se alimentam de pessoas comuns, e seu domínio da tradição e suas duvidas deduções tornam-se bem equipados para expor e acabar com os males ocultos.

Características de Inquiridor

Nível de Ladino	Característica
3º	Ouvir do Enganador, Olhar do Detalhe, Combatente Perspicaz
9º	Olhar Constante
13º	Olhar Inflexível
17º	Olhar da Fraqueza

Ouvir do Enganador

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, desenvolve um talento para descobrir mentiras. Sempre que faz um teste de Sabedoria (Intuição) para determinar se uma criatura está mentindo, trate um resultado de 7 ou inferior no d20 como um 8.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou vendas são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Olhar do Detalhe
Começando no 3º nível, você pode usar sua ação bônus para fazer um teste de Sabedoria (Percepção) para detectar um objeto ou uma criatura, ou fazer um teste de Percepção (Investigação) para descobrir pistas.

Combatente Perspicaz
No 3º nível você obtém a habilidade de decifrar a tática do oponente e desenvolver uma forma de contra-ataque. Como uma ação bônus você pode realizar um teste de Sabedoria (Intuição) contra o teste de Carisma (Enganação) do alvo que possa ver e que não esteja incapacitado. Se for bem sucedido você pode usar o Ataque Furtivo contra o alvo mesmo se não tiver vantagem no ataque, mas não se possuir desvantagem. Esse benefício dura por 1 minuto ou até você ser bem sucedido usando esta característica em outro alvo.

Olhar Constante
Começando no 9º nível você tem vantagem em qualquer tipo de teste de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Investigação) caso não tenha se movido mais da metade de seu deslocamento no mesmo turno.

Olhar Inflexível
A partir do 13º nível seus sentidos são quase impossíveis de serem despistado. Como uma ação, você percebe a presença de ilusões, metamorfos que não estejam em sua forma original e outras magias projetadas para despistar os sentidos em até 9 metros de alcance, caso não esteja cego ou caído. Você sente que algum efeito está tentando enganá-lo, mas não obtém nenhuma visão sobre o que está escondido ou em sua verdadeira natureza.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e recupera todas as utilizações gastas quando terminar um descanso longo.

Olhar da Fraqueza
No 17º nível você aprende a explorar a fraqueza de uma criatura estudando calmamente sua tática e seus movimentos. Enquanto seu olhar de fraqueza estiver sobre o alvo seu Ataque Furtivo é incrementado em 3d6.

Mentor
Seu foco está em pessoas, na influencia e nos segredos que elas tem. Muitos espiões, cortesãs e manipuladores escolhem este arquétipo, conduzindo sua vida de intriga. Palavras são suas armas assim como por muitas vezes facas ou veneno, segredos e favores são alguns de seus maiores tesouros.

Características do Mentor

Nível de Ladino	Característica
3º	Mestre da Intriga, Mestre de Tática
9º	Manipulador Perspicaz
13º	Redirecionar
17º	Alma do Enganador

Mestre da Intriga
Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, obtém proficiência com kit de disfarce, kit de falsificação e um conjunto de jogo de sua preferência. Também aprende dois idiomas adicionais (de sua preferência).

Além disto, pode infalivelmente imitar os padrões de fala e sotaques de uma criatura que ouviu por ao menos 1 minuto, possibilitando que se passe por um nativo de uma terra particular que lhe ensinou tal idioma.

Mestre de Tática
Começando no 3º nível, você pode usar a ação de Ajuda como uma ação bônus. Além disto, quando usar a ação de Ajuda para socorrer um aliado que esteja recebendo um ataque de uma criatura, o alvo deste ataque pode estar dentro de um raio de 9 metros de alcance, ao invés de 1,5 metros, isso se o alvo puder ver e ouvi-lo.

Manipulador Perspicaz
No 9° nível, se gastar ao menos 1 minuto observando e interagindo com outra criatura fora de combate, pode obter certas informações e compará-las com as suas. O Mestre dirá se a criatura e de igual, superior ou inferior no que diz respeito as seguintes características a sua escolha:

- Valor de Inteligência
- Valor de Sabedoria
- Valor de Carisma
- Nível de Classe (caso exista)

Como opção do Mestre você também sabe a cerca da historia do personagem e um dos seus traços de personalidade, se tiver algum.

Redirecionar
A partir do 13º nível, às vezes você pode redirecionar para outra criatura um ataque direcionado a você. Quando for alvo de um ataque enquanto uma criatura dentro de 1,5 metros de alcance está concedendo cobertura contra esse ataque, pode usar sua reação para que o alvo do ataque seja essa criatura em vez de você.

Alma do Enganador
A partir do 17º nível, seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia, ou outros meios, ao menos que você o permita. Você pode pressentir falsos pensamentos, sendo bem sucedido em um teste de Carisma (Enganação) resistido contra a Sabedoria (Intuição) do leitor da mente.

Além disso, não importa o que você diga, a magia que determinaria se você está dizendo a verdade indica que está sendo sincero se você escolher, e você não pode ser compelido a dizer a verdade pela magia.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Batedor

Você é hábil em furtividade e sobrevivência longe das ruas de uma cidade, permitindo que alcance à frente de seus companheiros durante as expedições. Os ladinos que abraçam este arquétipo sentem-se em casa no deserto e entre os bárbaros e os patrulheiros, e muitos batedores servem como olhos e ouvidos. Emboscadores, espiões, caçadores de recompensas - estes são apenas alguns dos papéis que os batedores assumem à medida que vagam pelo mundo.

Características de Batedor

Nível de Ladino	Característica
3º	Escaramuça, Sobrevivente
9º	Mobilidade Superior
13º	Mestre da Emboscada
17º	Golpe Súbito

Escaramuça

A partir do 3° nível, você é difícil de encontrar durante uma luta. Você pode mover-se até a metade do seu deslocamento com uma reação quando um inimigo termina seu turno dentro de 1,5 metros de alcance. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Sobrevivente

Quando você escolhe este arquétipo no 3° nível, você ganha proficiência nas perícias Natureza e Sobrevivência. Seu bônus de proficiência é duplicado para qualquer teste de perícia que faça que use qualquer uma dessas proficiências.

Mobilidade Superior

No 9° nível, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros. Se você possui um deslocamento de escalada ou natação, este aumento aplica-se a esse deslocamento também.

Mestre de Emboscada

A partir do 13° nível, você se destaca nas principais emboscadas.

Você tem vantagem em testes de iniciativa. Além disso, a primeira criatura que atingiu durante a primeira rodada de um combate torna-se mais fácil para você e outros atacarem. As ações de ataque contra esse alvo têm vantagem até o início do seu próximo turno.

Golpe Súbito

Começando no 17° nível, você pode atacar com velocidade mortal. Se você tomar a ação Ataque em seu turno, pode fazer um ataque adicional como uma ação bônus. Este ataque pode se beneficiar do seu Ataque Furtivo mesmo se você já o usou neste turno, mas somente se o ataque for o único que fizer contra este alvo neste turno.

Espadachim

O foco de seu treinamento sobre a arte da lamina, dividido em velocidade, elegância e em fascínio partes iguais. Enquanto alguns guerreiros são brutos revestidos em armaduras pesadas, seu estilo de luta está muito mais para uma performance. Duelistas e piratas geralmente escolhem este arquétipo.

Um espadachim se destaca em combate de uma mão e pode lutar com duas armas enquanto se afasta de seu oponente.

Características de Espadachim

Nível de Ladino	Característica
3º	Passo Elegante, Audácia Devassa
9º	Penachar
13º	Manobra Elegante
17º	Mestre Duelista

ESTE MATERIAL ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SEM FINS LUCRATIVOS. VENDAS SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Passo Elegante

Quando você escolhe esse arquétipo no 3° nível, você aprende como entrar e sair de um terreno ameaçado sem sofrer as consequências disto. Durante este turno após efetuar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, esta criatura não pode efetuar ataques de oportunidades contra você pelo resto do seu turno.

Audácia Devassa

A partir do 3° nível sua confiança o impulsiona para batalha. Você pode adicionar um bônus igual a seu modificador de Carisma em sua iniciativa.

Você também obtém uma forma adicional para usar seu Ataque Furtivo, você não precisa de vantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metros do alvo, não tenha outra criatura a 1,5 metros de alcance, e não tenha desvantagem na jogada de ataque. Todas as outras regras ainda são aplicadas a você.

Penachar

No 9° nível seu encanto torna-se extraordinariamente sedutor. Como uma ação você pode fazer um teste de Carisma (Persuasão) resistido contra Sabedoria (Intuição) da criatura. Criatura deve estar apta para lhe ouvir e vocês devem compartilhar do mesmo idioma.

Se for bem sucedido e a criatura for hostil, ela tem desvantagens nas jogadas de ataque contra alvos que não o tenham como alvo e não pode realizar ataques de oportunidades em alvos que não seja você. Este efeito dura 1 minuto, até que um dos seus companheiros ataque o alvo ou ele seja alvo de magias ou o alvo se afaste mais de 18 metros.

Se você for bem sucedido em uma criatura não hostil, ela fica enfeitiçada por você por 1 minuto. Enquanto o encanto durar a ela irá considerá-lo confiável. Este efeito encerra imediatamente se você ou seus companheiros fizerem algo prejudicial a criatura.

Manobra Elegante

Começando no 13° nível, você pode usar sua ação bônus no seu turno para ganhar vantagem no próximo teste de Destreza (Acrobacia) ou Força (Atletismo) feito neste mesmo turno.

Mestre Duelista

A partir do 17° nível, sua maestria pode transformar um erro em um sucesso em combate. Se você errar uma jogada de ataque, pode repetir novamente o teste, desta vez com vantagem. Uma vez que usar esta característica só poderá usar novamente depois de terminar um descanso curto ou longo.

O que é um Espadachim? Você decora fivelas ou usa espartilho? Não me diga, a palavra até que é engraçada

Este material foi elaborado por fãs, para fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Mago

Magia requer compreensão. O conhecimento de *como e por que mágica funciona e nossos esforços para ampliar esse conhecimento, trouxeram os principais avanços da civilização, durante as eras.*

– Gimble, o Ilusionista

Apenas algumas pessoas seletas no mundo são manejadores de magia. Dentre todos esses, os magos ficam no auge do ofício. Mesmo os menos poderosos deles podem manipular forças que influenciam as leis da natureza, e os mais talentosos entre eles podem conjurar magias com efeitos de estremecer o mundo.

O preço que os magos pagam por seu domínio é o mais valioso dos objetos: o tempo. São necessários anos de estudo, instrução e experimentação para aprender a aproveitar a energia mágica e conduzir magias para sua própria mente. Para os magos aventureiros e outros conjuradores que aspiram aos mais altos níveis de escalão, o estudo nunca termina, nem a busca do conhecimento e do poder.

Se você estiver jogando com um mago, aproveite a oportunidade para tornar seu personagem mais do que apenas um estereotipado conjurador. Use os conselhos a seguir para adicionar alguns detalhes intrigantes sobre como seu mago interage com o mundo.

Livro de Magia

A posse mais preciosa do seu mago, seu livro de magias, pode ser um volume de aparência inofensiva cujas capas não mostram nenhuma indicação de seu interior. Ou você pode dar um toque próprio a ele, como muitos magos fazem, carregando livros de magia bem diferentes. Se você não possui tal item atualmente, um de seus objetivos pode ser encontrar um livro que satisfaça as suas exigências de aparência ou de manufatura.

Livros de Magias

d6	Livro de Magia
1	Um tomo com paginas de um fino metal, as magias são escritas nele com ácido
2	As magias são escritas em longas tiras de couro que são enroladas em um bordão para facilitar o transporte
3	Um tomo maltratado cheio de pictogramas que somente você consegue entender
4	Pequenas pedras talhadas com magias e guardadas em um pequeno saco de couro
5	Um livro queimado, assolado pela baforada de um dragão, com os manuscritos de suas magias pouco visíveis em suas paginas
6	Um tomo cheio de páginas negras cuja escrita é visível somente em luz fraca ou escuridão

Ambição

Poucos magos aspirantes comprometem-se com o estudo da magia sem algum objetivo pessoal em mente. Muitos magos usam suas magias como ferramenta para obterem um benefício tangível, em bens materiais, ou em posições, para eles mesmos ou para seus companheiros. Para outros, o aspecto teórico da magia deve ter um forte apelo, que incentiva os magos a procurar o conhecimento que suporta as novas teorias sobre o arcanismo, ou que confirme as antigas.

Além do óbvio, por que o seu personagem mago estuda magia e o que quer alcançar? Se você ainda não fez essas perguntas, pode fazê-lo agora, e as respostas que abordar provavelmente afetará o seu futuro se desenrolar.

Ambições

d6	Ambição
1	Você quer provar que os deuses não são tão poderosos quanto as pessoas pensam.
2	Imortalidade é o objeto final dos seus estudos.
3	Se você conseguir compreender completamente a magia, pode desbloquear seu uso para todos e começar uma era de igualdade.
4	Magia é uma ferramenta perigosa. Você a usa para proteger algo que é importante para você.
5	O poder arcano de ser tirado daqueles que querem abusar dele.
6	Você quer se tornar o mais poderoso mago de todos as gerações.

Observe. Eu amo esse truque.
Eu mago! Você não pode usar magia.
Oops, agora você pode.
Oops, agora você não pode mais. Ha ha ha!

Excentricidade

Incontáveis horas de estudos solitários e pesquisas podem ter um efeito negativo nas qualidades sociais de qualquer um. Magos também não são uma exceção. Um costume estranho, ou dois não são necessariamente uma desvantagem, apesar que uma excentricidade este tipo é geralmente inofensiva e pode ser até uma fonte de diversão.

Se o seu personagem tem alguma excentricidade ela é manifestada fisicamente, ou mentalmente? Você é reconhecido por certas pessoas por causa disso? Você vai batalhar para superar isso, ou vai adotar essa pequena excentricidade como parte da sua fama?

Excentricidades

d6	Excentricidade
1	Você tem o costume de bater seus pés incessantemente, o que as vezes incomoda aqueles que estiverem próximos.
2	Sua memoria é bastante boa, porém você tem problemas em fingir que se esqueceu de alguma coisa quando isto se adequa aos seus propósitos.
3	Você nunca entra em uma sala sem olhar se tem algo pendurado no teto.
4	Sua posse o mais preciosa é um verme morto que você mantém dentro de um frasco de poção.
5	Quando você quer que as pessoas te deixem sozinho, começa a falar sozinho. Isso geralmente assusta as pessoas.
6	Seu senso de moda, ou mais precisamente a falta dele, as vezes faz com que outras pessoas achem que você é um mendigo.

Tradição Arcana

No 2° nível, o mago ganha a característica de Tradição Arcana. Há também, disponível a opção de Magia de Guerra, além das opções disponíveis no *Livro do Jogador*.

Mago de Guerra

Uma variedade de escolas de magia se especializa em treinar magos para guerras. A tradição do Mago de Guerra combina os princípios de evocação e abjuração, em vez de se especializar em apenas uma delas. Ela ensina técnicas que qualificam as magias do conjurador, enquanto provê métodos para que magos reforcem suas defesas.

Seguidores desta tradição são conhecidos como magos de guerra. Eles enxergam sua magia, tanto como arma, como armadura, um recurso superior a qualquer peça de aço. Magos de guerra agem rápido na batalha, usando suas magias para obterem um controle tático sobre a situação. As suas magias atingem com força, enquanto suas habilidades defensivas repelem as tentativas de seus oponentes de contra-atacar. Os magos de guerra também são adeptos a transformar a energia mágica de outros conjuradores contra eles mesmos.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Mago de Guerra

Em grandes confrontos, um mago de guerra pode se juntar à evocadores, abjuradores e outros tipos de magos. Evocadores em particular, às vezes provocam os magos de guerra por dividir sua atenção entre defesa e ataque. Um mago de guerra normalmente responderia a isso com algo como: "Qual o lado bom de poder conjurar uma poderosa *bola de fogo*, se eu morrer antes de conseguir conjurá-la?"

Características do Mago de Guerra

Nível do Mago	Característica
2	Deflexão Arcana, Astúcia Tática
6	Surto de Poder
10	Magia Duradoura
14	Blindagem Defletora

Deflexão Arcana

No 2° nível, você aprendeu a moldar sua magia para se fortificar contra danos. Quando for atingido por um ataque ou falhar num teste de resistência, pode usar sua reação para ganhar +2 na CA contra aquele ataque ou um bônus de +4 naquele teste de resistência.

Quando utilizar essa característica, não pode conjurar magias que não sejam truques até o final do próximo turno.

Magia de Guerra? Isso faz de você um Mago de Guerra? Ouvi falar sobre eles. Eles se vestem de púrpura. Eu acho. Mas você não está vestido de púrpura. Isso é decepcionante. Vá se trocar.

Astúcia Tática

A partir do 2° nível, sua aguda capacidade de avaliar situações táticas lhe permite agir rapidamente em batalha. Você pode se dar um bônus aos seus testes de iniciativa igual ao seu modificador de Inteligência.

Surto de Poder

A partir do 6° nível, você pode armazenar energia mágica dentro de si mesmo para fortalecer suas magias ofensivas posteriormente. Em sua forma armazenada, esta energia é chamada de Surto de Poder.

Você pode armazenar um número máximo de surtos de poder igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de um). Sempre que terminar um descanso longo, seu número de surtos de poder é reiniciado para um. Sempre que terminar com sucesso uma magia *dissipar magia* ou *contramágica*, ganha um surto de poder, como se roubasse a mágica da magia que evitou. Se terminar um descanso longo sem surtos de poder, ganha um surto de poder.

Uma vez por turno, quando causar dano a uma criatura ou objeto com uma magia de mago, pode gastar um surto de poder para causar dano de energia adicional a esse alvo. O dano adicional causado é igual à metade do seu nível de mago.

Magia Duradoura

A partir do 10° nível, a magia que você canaliza ajuda a evitar danos. Enquanto mantiver a concentração em uma magia, você tem um bônus de +2 na CA e todos os testes de resistência.

Blindagem Defletora

No 14° nível, sua Deflexão Arcana se infunde com uma magia mortal. Quando utilizar sua característica Deflexão Arcana, pode gerar energia mágica sobre si mesmo. Até três criaturas de sua escolha que possa ver dentro do alcance de 18 metros entre cada uma recebem dano de energia igual à metade do seu nível de mago.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Monge

Não confunda meu silêncio com aceitação da sua *vilania. Enquanto você vociferava e ameaçava, eu pensei em quatro maneiras diferentes de quebrar seu pescoço com minhas próprias mãos.*

– Ember, Grão Mestre dos Flores

Monges trilham um caminho de contradição. Eles estudam suas artes como os magos o fazem, e como um mago, eles não vestem armaduras e tipicamente evitam usar armas. Mesmo assim são combatentes mortais e suas habilidades estão à altura de um furioso bárbaro ou um guerreiro bem treinado. Monges abraçam essa suposta contradição, porque está diretamente ligada a filosofia de todo estudo monástico.

O treinamento do monge no foco interno faz com que muito desses indivíduos se afastem da sociedade, mais preocupados com suas experiências pessoais do que com o que acontece em outros lugares. Monges aventureiros são espécimes raros dentro de um tipo mais raro ainda, levando sua jornada para perfeição além das muralhas de seus monastérios.

Jogar com um monge oferece intrigantes oportunidades para tentar algo diferente. Para aprofundar seu personagem monge ainda mais, considere usar as opções que virão a seguir.

Monastério

Um monge estuda em um monastério preparando-se para uma vida de ascetismo. Muito desses que entram em um monastério fazem dele seu lar para o resto de suas vidas, com exceção dos aventureiros e outros que tenham algum motivo para sair. Para esses indivíduos, o poder do monastério serve como um refúgio entre as incursões mundo afora ou como porto seguro em tempos de necessidade.

Que tipo de lugar é seu monastério e onde ele está localizado? Ele contribuiu para sua experiência de uma forma incomum ou peculiar?

Monastérios

d6	Monastério
1	Seu monastério foi esculpido num paredão de uma montanha, que se ergue sobre um traiçoeiro caminho.
2	Seu monastério está no alto dos galhos de uma imensa árvore em Agrestia das Fadas.
3	Seu monastério foi fundado por tempos atrás por um gigante das nuvens e está dentro de um castelo das nuvens que só pode ser alcançado somente voando.
4	Seu monastério foi construído próximo a um sistema vulcânico de fontes termais, gêiseres e lagos de enxofre. Você recebe visitas frequentes de comerciantes Azers.
5	Seu monastério foi fundado por gnomos e está em um labirinto subterrâneo de túneis e salas.
6	Seu monastério foi esculpido de um iceberg nas fronteiras gélidas do mundo.

Ícone Monástico

Mesmo no estilo de vida monástico, que evita materialismo e posses materiais, o simbolismo tem um importante significado em definir a identidade de uma ordem. Algumas ordem monásticas trata certas criaturas com especial apreço, ou porque a criatura está ligada a história da ordem ou porque serve como exemplo de uma qualidade que o monge deve buscar.

Se o monastério do seu personagem possuir um ícone especial, você pode usar uma imagem rudimentar da criatura em algum lugar discreto em sua roupa que servirá como marca de identificação. Ou talvez o ícone da sua ordem não tenha uma forma física, mas é expressado por um gesto ou postura que você adota, e os outros monges saberão como interpretar.

Ícones Monásticos

d6	Ícone
1	**Macaco.** Reflexos rápidos e a habilidade de viajar pelo alto das árvores são os dois motivos que sua ordem admira o macaco.
2	**Tartaruga Dragão.** Os monges do seu monastério costeiro venera a tartaruga dragão, recitando antigas orações e oferecendo flores em honra ao espírito vivo do mar.
3	**Ki-rin.** Seu monastério tem como propósito vigiar e proteger a terra da maneira dos Ki-rin.
4	**Urso Coruja.** Os monges do seu monastério reverenciam uma família de urso corujas e coexistem com eles por gerações
5	**Hidra.** Sua ordem destaca a habilidade da hidra de desferir diversos ataques simultaneamente.
6	**Dragão.** Um dragão uma vez habitou seu monastério. Sua influência permanece muito tempo depois de sua partida.

Esquerda para Direita: Mestre Bêbado, Kensei, e Alma Solar

Mestre

Durante seus estudos, você provavelmente estava sobre a tutela de um mestre que o ensinou os preceitos da ordem. Seu mestre foi o responsável por moldar sua compreensão das artes marciais e sua atitude diante do mundo. Que sorte de pessoa foi seu mestre e como sua relação com seu mestre afetou você?

Mestres

d6	Mestre
1	Seu mestre foi um tirano que você deveria derrotar em um combate para completar suas instruções.
2	Seu mestre foi gentil e o ensinou a perseguir a causa da paz.
3	Seu mestre foi implacável em forçar você além de seus limites. Você quase perdeu um olho durante uma sessão de treinamento especialmente brutal.
4	Seu mestre parecia uma pessoa de bom coração enquanto o treinava, mas traiu o seu monastério no final.
5	Seu mestre é distante e frio. Você suspeita que possa existir uma relação entre vocês
6	Seu mestre é bom e generoso, nunca criticou o seu progresso. Entretanto, você sente que nunca atende as expectativas colocadas sobre você.

Tradições Monásticas

No 3° nível um monge ingressa numa tradição monástica. Além das opções oferecidas no *Livro do Jogador*, as seguintes tradições estão disponíveis: o Estilo do Mestre Bêbado, o Estilo do Kensei e o Estilo da Alma Solar.

Estilo do Mestre Bêbado

O Estilo do Mestre Bêbado ensina seus alunos a se moverem ridiculamente, com movimentos imprevisíveis de um bêbado. Um mestre bêbado balança, cambaleante em seus passos desequilibrados, apresentando o que parece ser um incompetente combatente que está insatisfeito em lutar. Os movimentos erráticos do mestre bêbado escondem uma dança cuidadosamente executada repleta de bloqueios, esquivas, avanços, ataques e recuos.

Um mestre bêbado muitas vezes gosta de bancar o idiota para trazer alegria aos desanimados ou demonstrar humildade para o arrogante, mas quando entra em batalha, o mestre bêbado pode ser um inimigo magistral.

Características do Estilo do Mestre Bêbado

Nível de Monge	Característica
3°	Proficiências Bônus, Técnica Bêbada
6°	Balanço Bêbado
11°	Sorte do Bêbado
17°	Frenesi do Bêbado

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

EXPRESSAMENTE PROIBIDA. DE DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E REVOGADOS UNILATERALMENTE.

Proficiências Bônus

Quando você escolhe essa tradição no 3° nível, você recebe proficiência na perícia atuação se você não tiver. Suas técnicas de artes marciais misturam treinamento em combate com a precisão de um dançarino e a excentricidade de um palhaço, Você também ganha proficiência para usar suprimento do cervejeiro se você não tiver.

Técnica Bêbada

No 3° nível você aprende como girar e desviar rapidamente como parte da sua Rajada de Golpes. Quando usar sua Rajada de Golpes, você ganha o benefício da ação Desengajar e seu deslocamento é aumentado em 3 metros até o final do turno.

Balanço Bêbado

No 6° nível você pode, repentinamente, mover-se de forma cambaleante. Você ganha os seguintes benefícios.

Levantar do Chão. Quando você estiver caído poderá levantar-se usando 3 metros de seu deslocamento, no lugar de usar metade do deslocamento.

Redirecionar Ataque. Quando uma criatura errar um ataque corpo-a-corpo contra você, você poderá gastar 1 ponto de ki como reação para fazer com que esse ataque acerte outra criatura à sua escolha, desde que você possa ver essa criatura e ela esteja a 1,5 metros de você

Sorte do Bêbado

A partir do 11° nível, você parece ter uma maré de sorte no momento certo. Quando fizer um teste de habilidade, um ataque ou um teste de resistência e tiver desvantagem nas jogadas, você pode usar 2 pontos de ki para cancelar a desvantagem na jogada.

Frenesi do Bêbado

No 17° nível você ganha a habilidade de fazer um número de ataques esmagadores contra um grupo de inimigos. Quando usar sua Rajada de Golpes, você pode fazer até três ataques adicionais (totalizando cinco ataques da Rajada de Golpes), desde que cada ataque da Rajada de Golpes atinja uma criatura diferente nesse turno.

Estilo do Kensei

Monges do Estilo do Kensei treinam incansavelmente com suas armas, ao ponto em que a arma se tora uma extensão do corpo. Estabelecida em dominar lutas com espadas, a tradição se expandiu, incluindo diferentes armas.

Um kensei vê uma arma da mesma forma que um calígrafo ou pintor aprecia a caneta ou o pincel. Não importa a arma, o Kensei a vê como uma ferramenta usada para expressar a beleza e precisão das artes marciais. Esse nível de domínio faz de um Kensei um inigualável guerreiro, sendo esse o resultado de uma intensa devoção, prática e estudo.

Características do Estilo do Kensei

Nível de Monge	Característica
3°	Caminho do Kensei (2 armas)
6°	Uno Com a Lâmina, Caminho do Kensei (3 armas)
11°	Aguçar a Lâmina, Caminho do Kensei (4 armas)
17°	Precisão Infalível, Caminho do Kensei (5 armas)

Caminho do Kensei

Quando você escolhe essa tradição no 3° nível, seu treinamento em artes marciais o leva a dominar o uso de certo tipo de armas. Esse caminho também inclui instruções na fina arte da caligrafia ou pintura. Você ganha os seguintes benefícios.

Armas Kensei. Escolha dois tipos de armas para serem suas armas Kensei: Uma arma corpo a corpo e outro arma a distância. As armas podem ser armas simples ou armas marciais que não tenham as propriedades pesada e especial. O arco longo é uma escolha válida. Você ganha proficiência com essas armas caso não tenha. As armas escolhidas são armas de monge para você. Muitas características dessa tradição funcionam somente com suas armas Kensei. Quando alcançar os níveis, 6°, 11° e 17° na classe de monge, você poderá escolher outro tipo de arma, a distância ou corpo a corpo, para ser uma arma Kensei para você, seguindo os critérios acima.

Esquiva Rápida. Se você fizer um ataque desarmado, como parte da sua ação de ataque, e estiver segurando uma Arma Kensei, você pode usá-la para se defender (desde que seja uma arma corpo-a-corpo). Enquanto a arma estiver em sua mão e você não estiver incapacitado, você ganha um bônus de +2 na CA até o começo do próximo turno.

Tiro do Kensei. Você pode usar sua ação bônus, no seu turno, para fazer seus ataques a distância com uma Arma Kensei mais mortais. Quando você usa essa habilidade, qualquer alvo que você atingir usando uma Arma Kensei a distância aplica dano adicional de 1d4 do tipo da arma escolhida. Você mantém esse benefício até o final do seu turno atual.

Caminho do Pincel. Você ganha proficiência ou com Suprimentos de Caligrafia ou com Ferramentas de Pintor, escolha um.

Uno Com a Lâmina

No 6° Nível você imbui seu Ki para suas Armas Kensei, garantindo os seguintes benefícios.

Por que o samurai atravessou a estrada? Agora você diz "Por quê?". Ok, aqui está a parte da brincadeira. Eu kensei. Entendeu? O que? Por que, você não está rindo? Essa piada é ouro maciço, e minha entrega foi perfeita. Talvez você não tenha entendido porque você é estúpido.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SEM FINS DE LUCRO. A IMPRESSÃO E/OU VENDA DESTE MATERIAL EXPRESSAMENTE PROIBIDA. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Armas Kensei Mágicas. Seus ataques com Armas Kensei contam como armas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Golpe Habilidoso. Quando atingir um alvo com uma Arma Kensei, você pode gastar 1 ponto de Ki para que a Arma causa dano extra igual ao seu dado de Artes Marciais. Você pode usar essa característica somente uma vez em cada um dos seus turnos.

Aguçar a Lâmina

No 11° nível, você ganha a habilidade de incrementar suas Armas utilizando seu Ki. Com uma ação bônus você pode gastar até 3 pontos de Ki para dar, a uma Arma Kensei que você toque, um bônus nas rolagens de ataque e dano. O bônus é igual ao número de pontos de Ki que você gastou. Esse bônus dura 1 minuto ou até você usar essa característica novamente. Essa característica não tem efeito em Armas Mágicas que já tenham bônus nos testes de ataque e dano.

Precisão Infalível

No 17° nível seu domínio com armas garante a você uma extraordinária precisão. Quando errar um ataque usando uma arma de monge no seu turno, você pode atacar novamente. Essa característica só poderá ser usada uma vez em cada um dos seus turnos.

Estilo da Alma Solar

Monges do Estilo da Alma Solar aprendem a canalizar sua energia vital em calcinantes raios solares.

Características do Estilo da Alma Solar

Nível de Monge	Característica
3°	Raio Solar Radiante
6°	Golpe do Arco Abrasador
11°	Explosão Calcinante
17°	Escudo Solar

Raio Solar Radiante

Quando escolher essa tradição no 3° nível, você pode lançar raios mágicos radiantes.

Você ganha uma nova opção de ataque que pode ser usada junto com a ação de Ataque. Esse ataque especial é um ataque a distância com alcance de 9 metros. Você é proficiente com ele e você adiciona seu modificador de Destreza nos testes de ataque e dano. O dano é do tipo radiante e o dado de dano é 1d4. Esse dado se altera conforme você ganha níveis de monge, de acordo com a coluna de Artes Marciais da tabela de monge.

Quando usar a ação de Ataque no seu turno e utilizar esse ataque especial como parte dele, você pode gastar 1 ponto de Ki para fazer esse ataque especial duas vezes, com uma ação bônus.

Quando ganhar a habilidade de ataque extra, esse Ataque Especial pode ser usado em qualquer um dos ataques que você fizer como parte da sua ação de Ataque.

Golpe do Arco Abrasador

No 6° nível, você ganha a habilidade de canalizar seu ki em abrasadoras ondas de energia. Imediatamente após ter feito a ação de ataque no seu turno, você pode gastar 2 pontos de ki para conjurar a magia *mãos flamejantes* como ação bônus.

Cada ponto adicional de ki gasto aumenta o nível da magia *mãos flamejantes* em 1. O número máximo de pontos de Ki (2 mais quaisquer pontos adicionais) que você pode gastar na magia é igual a metade do seu nível de monge.

Explosão Calcinante

No 11° nível, você ganha a habilidade de criar um orbe de luz que entra em erupção causando uma explosão devastadora. Com uma ação, você magicamente cria um orbe e o lança em um ponto, a sua escolha dentro de 45 metros, que rompe em uma esfera de luz radiante por um breve, mas mortal momento.

Cada criatura em uma esfera de 8 metros de raio deve ser bem sucedida num teste de resistência em constituição, ou sofrerá 2d6 de dano radiante. Uma criatura não precisa fazer o teste caso esteja em cobertura total que seja opaca.

Você pode aumentar o dano da esfera gastando pontos de Ki. Cada ponto gasto, até o máximo de 3, aumenta o dano em 2d6.

Escudo Solar

No 17° nível, você é rodeado por uma aura mágica luminosa. Você espalha luz plena em um raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros. Você pode extinguir ou restaurar a luz como uma ação bônus.

Se uma criatura o atingir quando sua luz brilhar, você pode usar sua reação para causar dano radiante a criatura, o dano radiante é igual a 5 mais seu modificador de Sabedoria.

Então você tem essa alma, mas não pode vê-la ou tocá-la. E quando você morre, essa coisa invisível deixa seu corpo e vai para um lugar que você não pode ver. E você pensa que eu que sou louco?

Viver pelo juramento? Isso parece ridículo, por que alguém faria isso? Não há nada de errado em fazer promessas, mas apenas os idiotas as cumprem

Paladino

O verdadeiro valor de um paladino é medido não *em inimigos derrotados ou masmorras saqueadas. É medido em vidas salvas e corações voltados para as causas da misericórdia e da justiça.*

– Isteval

Um paladino é uma encarnação viva de um juramento – uma promessa ou um voto manifestado na pessoa de um guerreiro sagrado que tem habilidade e determinação para ver a causa até o fim. Alguns paladinos se dedicam expressamente a proteger os inocentes e a disseminar a justiça pelo mundo, enquanto outros decidem alcançar esse objetivo conquistando aqueles que os desafiam e levando-os a julgamento.

Embora nenhum paladino no mundo possa ser descrito como típico, alguns deles são limitados – mentalmente – pessoas que se recusam a tolerar até mesmo o menor desvio de suas próprias perspectivas. Os paladinos que ocupam a vida de aventura, no entanto, raramente permanecem tão rígidos em suas atitudes – apenas para evitar afastar seus companheiros.

Você pode criar seu personagem paladino usando as sugestões abaixo. É importante ter em mente que a maioria dos paladinos não são robôs. Eles têm dúvidas e preconceitos e abrigam pensamentos contraditórios, assim como qualquer outro personagem possui. Alguns são compelidos por uma motivação interna que às vezes pode estar em desacordo com os princípios de seus juramentos.

Objetivo Pessoal

Os preceitos do juramento de um paladino fornecem propósito ao personagem e lhe dão um objetivo final ou uma intenção geral que o paladino cumpre e segue. Além disso, alguns paladinos são conduzidos por um objetivo pessoal que complementam ou transcendem as regras de seu juramento. Se o seu personagem paladino tem um objetivo pessoal, esse objetivo pode ser surgir de algum evento de sua vida e, portanto, não diretamente ligado ao juramento.

Objetivos Pessoais

d6	Objetivo
1	**Paz.** Você luta para que as futuras gerações não precisem lutar.
2	**Vingança.** Seu juramento é o veículo através do qual você irá corrigir um antigo erro.
3	**Dever.** Você vai viver de acordo com o que jurou fazer ou morrer tentando.
4	**Liderança.** Você ganhará uma grande batalha sobre a qual os bardos vão cantar e, ao fazê-lo, você se tornará um exemplo para inspirar os outros.
5	**Fé.** Você sabe que seu caminho é justo, ou então os deuses não o teriam estabelecido.
6	**Glória.** Você vai liderar o mundo em uma grande nova era, que será marcada com seu nome.

Símbolo

Os paladinos são conscientes da influência dos símbolos, e muitos deles adotam ou projetam um dispositivo artístico que tem uma imagem distintiva.

Seu símbolo pode ser exibido em uma faixa, uma bandeira ou sua vestimenta para que todos possam ver. Ou pode ser menos óbvio, como uma bugiganga ou um token que você carrega escondido contigo.

Símbolos

d6	Símbolo
1	Um dragão, emblemático da sua nobreza em paz e sua ferocidade no combate
2	Um punho cerrado, porque você está sempre pronto para lutar por suas crenças
3	Uma mão aberta levantada, indicando sua preferência pela diplomacia sobre o combate
4	Um coração vermelho, mostrando ao mundo seu compromisso com a justiça
5	Um coração negro, significando que emoções como a piedade, não influenciam sua dedicação ao seu juramento
6	Um olho em alerta, o que significa que você está sempre atento a todas as ameaças contra sua causa

Nêmesis

A adesão a um juramento sagrado exige que os paladinos tomem uma posição ativa ao levar suas crenças para o mundo. Esta atividade naturalmente leva a conflitos com criaturas ou entidades que se opõem a essas crenças. Entre esses oponentes, muitas vezes se destaca como o inimigo mais persistente ou mais formidável do paladino – um inimigo cuja presença ou influência é um fator constante na vida de um paladino.

Seu personagem paladino pode ter um inimigo que data dos dias antes de você tomar seu caminho. Ou você poderia ser um alvo porque quando você se tornou um paladino, você imediatamente atraiu a atenção daqueles que o fariam ser um. Se você tem um inimigo, quem ou o que ele é? Quem de seus inimigos você considera ser a maior ameaça para alcançar seus objetivos?

Nêmesis

d6	Nêmesis
1	Um poderoso Orc chefe de guerra que ameaça invadir e destruir tudo o que é sagrado
2	Um demônio ou um celestial, o agente de um poder dos Planos Exteriores, que foi acusado de corrupção ou de redimir você, conforme apropriado
3	Um dragão cujos servos lhe perseguem
4	Um sumo sacerdote que vê você como um tolo equivocado e quer que você abandone sua religião
5	Um paladino rival que treinou com você, mas depois do juramento – quebro-o e o responsabilisa por isso.
6	Um vampiro que jurou vingança contra todos os paladins depois de ser derrotado por um

Tentação

Embora os paladinos sejam dedicados aos seus juramentos, eles são mortais e, portanto, possuem defeitos. Muitos deles exibem um tipo de comportamento ou mantêm uma atitude que não está de acordo com os mais altos ideais de sua vocação.

Qual é a tentação que seu personagem sucumbe ou tenha dificuldade em resistir?

Tentações

d6	Tentação
1	**Fúria.** Quando sua raiva é despertada, você tem dificuldade em pensar em linha reta e teme que você possa fazer algo que você se arrependerá.
2	**Orgulho.** Suas ações são dignas de nota, e ninguém toma nota delas mais frequentemente do que você.
3	**Luxúria.** Você não consegue resistir a um rosto atraente e um sorriso agradável.
4	**Inveja.** Você está atento ao que alguns povos famosos realizaram, e você se sente insuficiente quando seus atos não se comparam aos deles.
5	**Desespero.** Você considera a grande força dos inimigos que você deve derrotar, e às vezes você não vê nenhuma maneira de alcançar a vitória final.
6	**Ganância.** Independentemente de quanta glória e tesouro você acumula, nunca é suficiente para você.

Juramentos Sagrados

No 3º nível, um paladino ganha o recurso do Juramento Sagrado. As opções a seguir estão disponíveis para um paladino, além dos oferecidos no Manual do Jogador: o Juramento de Conquista e o Juramento de Redenção.

Paladino da Conquista

Juramento da Conquista

O Juramento da Conquista chama os paladinos que buscam a glória na batalha e a subjugação de seus inimigos. Eles devem esmaga as forças do caos. Às vezes, chamados de cavaleiros tiranos ou monges de ferro, aqueles que seguem a este juramento, se reúnem em ordens sombrias que servem deuses ou filosofias de guerra e a um grande poder ordenado.

Alguns desses paladinos chegam a conspirar com os poderes dos Nove Infernos, valorizando o domínio da lei sobre o bálsamo da misericórdia. O Arquidiabo Bel, senhor da guerra de Avernus, conta muitos desses paladinos – chamados cavaleiros do inferno – como seus mais fervorosos adeptos. Os cavaleiros do inferno cobrem suas armaduras com troféus tirados de inimigos caídos, um aviso sombrio para quem se atreve a se opor a eles e aos decretos de seus senhores. Esses cavaleiros são muitas vezes resgatados por outros paladinos desse juramento, que acreditam que os cavaleiros do inferno vagaram muito para a escuridão.

Dogmas da Conquista

Um paladino que toma este juramento tem os princípios da conquista queimados no braço.

Apagar a Chama da Esperança. Não basta apenas derrotar um inimigo na batalha. Sua vitória deve ser tão esmagadora que a vontade de seus inimigos de lutar é quebrada para sempre. Uma lâmina pode acabar com uma vida. O medo pode acabar com um império.

Regra com Punho de Ferro. Uma vez que você conquistou, não tolere nenhuma dissidência. Sua palavra é lei. Aqueles que obedecerem serão

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

favorecidos. Aqueles que o desafiam, serão punidos como um exemplo para todos os que o seguem.

Força Acima de Tudo. Você deve governar até surgir alguém mais forte. Então você deve ficar mais forte e enfrentar o desafio, ou cair em sua própria ruína.

Características do Juramento da Conquista

Nível de Paladino	Características
3º	Magias de Juramento, Canalizar Divindade
7º	Aura da Conquista (3 m)
15º	Repreensão Arrogante
18º	Aura da Conquista (9 m)
20º	Conquistador Invencível

Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino listados na tabela de Juramento da Conquista. Veja as caractéristicas da classe de Juramento Sagrado para saber como as magias do juramento funcionam.

Magias do Juramento da Conquista

Nível de Paladino	Características
3º	*armadura de agathys, comando*
5º	*imobilizar pessoa, arma espiritual*
9º	*rogar maldição, medo*
13º	*dominar besta, pele rochosa*
17º	*névoa mortal, dominar pessoa*

Canalizar Divindade

Quando você segue este juramento, no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir. Veja a característica da classe do Juramento Sagrado sobre como funciona a Canalização Divina.

Presença Conquistadora. Você pode usar sua Canalização Divina para exalar uma presença aterrorizante. Com uma ação, você pode forçar cada criatura de sua escolha que você possa ver, dentro de um raio de 9 metros de você para fazer um teste resistência de sabedoria. Em uma falha, uma criatura fica com medo de você por 1 minuto. A criatura assustada pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Ataque Guiado. Você pode usar sua Canalização Divina para atacar com precisão sobrenatural. Quando você faz uma rolagem de ataque, você pode usar sua Canalização Divina para ganhar um bônus de +10 na rolagem. Você pode fazer essa escolha depois de ver o resultado, mas antes que o mestre diga se o ataque acertou ou errou.

Este material foi elaborado por fãs e é disponibilizado a fãs, sua impressão e venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Aura da Conquista

A partir do 7º nível, você emana constantemente uma aura ameaçadora enquanto você não estiver incapacitado. A aura se estende a 3 metros de você em todas as direções, mas não através de cobertura total.

Se uma criatura tem medo de você, sua velocidade é reduzida para 0 metros dentro da aura, e essa criatura toma dano psíquico igual à metade do seu nível de paladino se ela começar seu turno dentro dela.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta a 9 metros.

Repreensão Arrogante

A partir do 15º nível, aqueles que se atrevem a atacar você, são psiquicamente punidos por sua audácia. Sempre que uma criatura atinge você com um ataque, essa criatura toma dano psíquico igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1) se você não estiver incapacitado.

Conquistador Invencível

No 20º nível, você ganha a capacidade de aproveitar uma extraordinária proeza marcial. Com uma ação, você pode tornar-se magicamente um avatar da conquista, ganhando os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você ganha resistência a todo tipo de dano;
- Quando você faz aum ação de ataque em seu turno, você pode fazer um ataque adicional como parte dessa ação;
- Seus ataques de armas corpo-a-corpo são golpes críticos em uma rolagem de 19 ou 20 no d20.

Depois de usar essa caracteristica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Juramento da Redenção

O Juramento da Redenção estabelece um caminho difícil ao paladino, ele exige que o guerreiro sagrado use a violência apenas como último recurso. Paladinos que se dedicam para este juramento acreditam que qualquer pessoa possa ser redimida e que o caminho da benevolência e da justiça é aquele que qualquer pessoa pode caminhar. Esses paladinos enfrentam criaturas malignas com a esperança de transformar seus inimigos na luz, e eles matam seus inimigos somente quando tal ação claramente salvará outras vidas. Os paladinos que seguem esse caminho são conhecidos como redentores.

Os redentores são idealistas, eles não são tolos. Os redentores sabem que os mortos-vivos, demônios, diabos e outras ameaças sobrenaturais podem ser inerentemente malignos. Contra tais criaturas, os paladinos que seguem este juramento, trazem a ira completa de suas armas e magias. No entanto, os redentores ainda rezam para que, um dia, até criaturas malignas, encontrarão a sua própria redenção.

Dogmas da Rendenção

Os princípios do Juramento da Redenção mantêm um paladino com um alto padrão de paz e justiça.

Paz. A violência é uma arma de último recurso. Diplomacia e compreensão são os caminhos para a paz duradoura.

Inocência. Todas as pessoas começam a viver em um estado inocente, e é o meio ambiente deles ou a influência das forças das trevas que as levam ao mal. Definindo um exemplo apropriado e trabalhando para curar as feridas de um mundo profundamente imperfeito, você pode ajustar qual quer um no caminho justo.

Redenção. Então você se sente mal por ter feito algo, e então tem que fazer algo para se sentir melhor? Por que não mata e come alguém? Isso sempre me faz sentir melhor.

Paciência. A mudança leva tempo. Aqueles que caminharam pelo caminho dos ímpios devem receber lembretes para mantê-los honestos e verdadeiros. Uma vez que você plantou a semente da justiça em uma criatura, você deve trabalhar dia após dia para permitir que essa semente sobreviva e floresça.

Sabedoria. Seu coração e mente devem permanecer claros, pois eventualmente você será forçado a admitir a derrota. Embora toda criatura possa ser redimida, alguns estão tão aprofundados no caminho do mal, que você não tem mais escolha do que acabar com suas vidas pelo bem maior. Qualquer ação desse tipo deve ser cuidadosamente ponderada e as conseqüências completamente entendidas, mas uma vez que você tomou a decisão, siga com ela sabendo que este é seu caminho.

Características do Juramento da Rendencão

Nível de Paladino	Características
3º	Magias de Juramento, Canalizar Divindade
7º	Aura do Guardião (3 m)
15º	Espírito Protetor
18º	Aura do Guardião (9 m)
20º	Emissário da Rendenção

Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino listados na tabela de Juramento de Redenção. Veja as caracteristicas da classe de Juramento Sagrado para saber como os feitiços do juramento funcionam.

Magias do Juramento da Rendencão

Nível de Paladino	Características
3º	*santuário, sono*
5º	*imobilizar pessoa, acalmar emoções*
9º	*contramágica, padrão hipnótico*
13º	*esfera resiliente de otiluke, pele rochosa*
17º	*imobilizar monstro, muralha de energia*

Canalizar Divindade

Quando você segue este juramento no 3º nível, você ganha as seguintes duas opções de Canalização Divina.

Emissário da Paz. Você pode usar sua Canalização Divina para aumentar sua presença com o poder divino. Como ação bônus, você concede um bônus de +5 ao teste de Carisma (Persuasão) pelos próximos 10 minutos.

Repreendendo a Violência. Você pode usar sua Canalização Divina para repreender aqueles que usam a violência. Imediatamente após um atacante a até 9 metros de você, causar danos com um ataque contra uma criatura diferente de você, você pode usar sua reação para forçar o atacante a fazer um teste de resistência de sabedoria. Caso falhe no teste, o atacante recebe dano radiante igual ao dano que acabou de fazer. Em sucesso, recebe metade do dano.

Paladino da Redenção

Aura do Guardião

A partir do 7º nível, você pode proteger os outros de danos ao custo de sua própria saúde. Quando uma criatura dentro de 3 metros de você receber dano, você pode usar sua reação para magicamente, tire esse dano, ao invés d'aquela criatura. Esta característica não transfere quaisquer outros efeitos que possam acompanhar o dano, e esse dano não pode ser reduzido de forma alguma.

No 18º nível, o alcance desta aura aumenta para 9 metros.

Espírito Protetor

A partir do 15º nível, uma presença sagrada repara suas feridas na batalha. Você recupera pontos de vida iguais a 1d6 + metade do seu nível de paladino se você terminar o seu turno em combate com menos da metade de seus pontos de vida restantes e você não estiver incapacitado.

Emissário da Rendenção

No 20º nível, você se torna um avatar da paz, o que lhe dá dois benefícios:

- Você tem resistência a todos os danos causados por outras criaturas (seus ataques, feitiços e outros efeitos).
- Sempre que uma criatura atingir você com um ataque, ela recebe dano radiante igual à metade do dano que você recebe.

Se você atacar uma criatura, conjurar uma magia sobre ela, ou causar danos a ela por qualquer meio, além dessa característica, nenhum desses benefícios funciona contra essa criatura até você terminar um descanso longo.

Este material foi elaborado por fãs e dedicado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Patrulheiro

Eu passo muito da minha vida longe da civilização, *mantendo-me em suas fronteiras para protegê-los. Não presuma minhas razões, não dobrei meus joelhos a eles, mas fiz mais para protegê-lo do que todos os seus cavaleiros juntos.*

— Soveliss

Os patrulheiros são viajantes e buscadores de mente livre que patrulham as bordas do território civilizado, devolvendo as ameaças das terras ermas e longínquas. É um trabalho ingrato, já que seus esforços raramente são compreendidos e quase nunca são recompensados. No entanto, os patrulheiros persistem em seus deveres, nunca duvidando que seu trabalho torne o mundo mais seguro.

Um relacionamento com a civilização informa a personalidade e a história de cada patrulheiro. Alguns patrulheiros se veem como responsáveis pela lei e portadores da justiça na fronteira da civilização, respondendo a nenhum poder soberano. Outros são sobreviventes que evitam completamente a civilização. Eles vencem monstros para se manter seguros enquanto vivem e viajam pelas perigosas áreas selvagens do mundo. Se seus esforços também beneficiam os reinos e outros reinos civilizados que eles evitam, assim seja.

Se você está criando ou jogando um personagem patrulheiros, as seções a seguir oferecem ideias para enfeitar o personagem e melhorar sua experiência de jogo.

Visão do Mundo

A visão de um patrulheiro do mundo começa (e às vezes termina) com a visão desse personagem sobre os povos civilizados e os lugares que eles ocupam. Alguns patrulheiros têm uma atitude em relação à civilização que está profundamente enraizada no desdém, enquanto outros lamentam as pessoas que juraram proteger no campo de batalha, é impossível distinguir a diferença entre um patrulheiro e outro. Na verdade, para aqueles que os viram agir e foram beneficiados por sua proeza, dificilmente é importante o motivo pelo qual os patrulheiros fazem o que fazem. Dito isto, não há dois patrulheiros que possam expressar suas opiniões sobre qualquer assunto da mesma maneira.

Se ainda não pensou sobre os detalhes da visão de mundo do seu personagem, considere colocar um ponto melhor nas coisas resumindo esse ponto de vista em uma breve declaração (como as entradas na tabela a seguir). Como esse sentimento pode afetar a maneira como você se comporta?

Visões do Mundo

d6	Visão
1	Cidades e metrópoles são os lugares ideais para quem não pode sobreviver por conta própria
2	O avanço da civilização é a melhor maneira de frustrar o caos, mas seu alcance deve ser monitorado.
3	As cidades e as cidades são um mal necessário, mas uma vez que o ambiente selvagem esteja livre de ameaças sobrenaturais, não precisaremos deles mais.
4	Muros são para covardes, que se amontoam atrás deles, enquanto outros fazem o trabalho de tornar o mundo seguro.
5	Visitar uma cidade não é desagradável, mas depois de alguns dias sinto o irresistível chamado para voltar à natureza.
6	As cidades produzem fraqueza isolando o povo das lições ásperas da natureza.

Terra Natal

Todos os patrulheiros, independentemente de como eles vieram a ocupar a profissão, tem uma forte conexão com o mundo natural e seus vários terrenos. Para alguns patrulheiros, a região selvagem é onde eles cresceram, seja como resultado de nascer lá ou se mudar para lá em uma idade jovem. Para outros patrulheiros, a civilização era originalmente sua casa, mas a região selvagem tornou-se uma segunda pátria.

Pense na história de fundo do seu personagem e decida que terreno se sente melhor, seja nascido lá ou não. O que esse terreno diz sobre sua personalidade? Isso influencia quais magias você escolhe para aprender? As suas experiências formaram a forma de quem são os seus inimigos prediletos?

Terras Natais

d6	Terra Natal
1	Você patrulhou uma floresta antiga, escurecida e corrompida por várias passagens para o plano das sombras.
2	Como parte de um grupo de nômades, você adquiriu as habilidades para sobreviver no deserto.
3	Sua vida anterior no Subterrâneo preparou você para os desafios que se relacionam com seus habitantes.
4	Você morava nos limites de um pântano, em uma área ameaçada por criaturas terrestres e aquáticas.
5	Porque você cresceu entre os picos, encontrar o melhor caminho pelas montanhas é sua segunda natureza.
6	Você percorreu o extremo norte, aprendendo a se proteger e a prosperar em um reino dominado pelo gelo.

Esquerda para Direita: Andarilho do Horizonte, Exterminador de Monstros, e Perseguidor Obscuro

Inimigo Juramentado

Todo patrulheiro começa com um inimigo predileto (ou dois). A determinação de um inimigo favorecido pode estar ligada a um evento específico no início da vida do personagem, ou pode ser totalmente uma questão de escolha. O que estimulou seu personagem a selecionar um inimigo em particular? A escolha foi feita por causa da tradição ou da curiosidade, ou você tem um rancor a liquidar?

Inimigos Juramentados

d6	Inimigo
1	Você procura vingança em favor da natureza pelas grandes transgressões que seu inimigo cometeu.
2	Seus antepassados ou predecessores lutaram contra essas criaturas, e você também.
3	Você não tem inimizade em relação ao seu inimigo. Você persegue tais criaturas como um caçador rastreia um animal selvagem.
4	Você acha seu inimigo fascinante, e você coleciona livros de contos e história sobre isso.
5	Você coleciona lembranças de seus inimigos caídos para lembrá-lo de cada morte.
6	Você respeita o seu inimigo escolhido, e você vê suas batalhas como um teste das respectivas habilidades.

Conclaves de Patrulheiro

No 3º nível o patrulheiro ganha acesso as características de arquétipo. As opções a seguir estão disponíveis ao patrulheiro em adição a aqueles oferecidos no Livro do Jogador: o Perseguidor Obscuro, o Andarilho do Horizonte e o Exterminador de Monstros.

Perseguidor Obscuro

Perseguidores Obscuros se sentem em casa em ambientes escuros: nas profundezas da terra, becos sombrios, florestas primitivas e qualquer lugar que seja aonde a luz sejam ínfimas. A maioria das pessoas entra em tais lugares com receio, mas um Perseguidor Obscuro se aventura corajosamente na escuridão, buscando emboscar ameaças antes que essas possam chegar ao mundo externo. Esses patrulheiros são frequentemente encontrados no Subterrâneo, mas eles vão a qualquer lugar onde o mal se esconde nas sombras.

Características do Perseguidor Obscuro

Nível de Patrulheiro	Característica
3º	Magia do Perseguidor Obscuro, Emboscador Terrível, Visão Umbral
7º	Mente de Ferro
11º	Agitação Perseguidora
15º	Evasiva Sombria

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Então você se esqueira no escuro? Você sabe sobre muitas coisas, mas os seres humanos podem ver no escuro, certo? Todos nós o vemos. Estar nas pontas dos pés não o transforma em invisível.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Magia do Perseguidor Obscuro

A partir do 3º nível, você aprende magias adicionais quando alcança certos níveis nesta classe, conforme mostrado na tabela de Magias do Perseguidor Obscuro. A magia conta como uma magia de patrulheiro para você, mas não conta para o número de magias conhecidas de patrulheiro.

Magias do Perseguidor Obscuro

Nível de Patrulheiro	Magia
3º	*disfarçar*
5º	*truque de corda*
9º	*medo*
13º	*invisibilidade maior*
17º	*similaridade*

Emboscador Terrível

No nível 3, você domina a arte da emboscada. Você recebe um bônus nas suas jogadas de iniciativa igual ao seu modificador de Sabedoria.
No primeiro turno de cada combate, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros, que dura até o fim desse turno. Se você realizar uma ação de ataque nesse turno, pode realizar um ataque com arma adicional como parte dessa ação. Se esse ataque acertar o alvo recebe um dano adicional de 1d8 do mesmo tipo de dano da arma.

Visão Umbral

No 3º nível você ganha visão no escuro com alcance de 18 metros. Caso já possua visão escura proveniente de sua raça, ela aumenta em 9 metros.

Você também é um adepto de evitar criaturas que dependem da visão no escuro. Enquanto nas trevas, fica invisível a qualquer criatura que dependa de visão no escuro para enxergá-lo nas trevas.

Mente de Ferro

No 7º nível, você afiou suas habilidades para resistir a poderes de alterações mentais das suas presas. Você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria. Caso já possua essa proficiência, então ela passa a ser em testes de resistência de Inteligência ou Carisma.

Agitação Perseguidora

No 11º nível, você aprende a atacar com uma velocidade tão inesperada que pode transformar uma falha em outro ataque. Uma vez em cada um de seus turnos, quando obtiver uma falha com um ataque com arma, pode fazer outro ataque de arma como parte da mesma ação.

Evasiva Sombria

A partir do 15º nível você pode se esquivar de maneiras imprevisíveis com um punhado de sombras sobrenaturais à sua volta. Sempre que uma criatura faz uma jogada de ataque contra você e não possua vantagem na jogada, você pode usar a sua reação para impor desvantagem sobre ela. Você deve usar essa característica antes de conhecer o resultado da jogada de ataque.

Andarilho do Horizonte

Andarilhos do horizonte guardam o mundo contra ameaças que se originam de outros planos ou que procuram devastar o reino mortal com magia de outro mundo. Eles procuram portais para outros planos e os vigiam, se arriscando aos Planos Internos e Externos conforme necessário para perseguir seus inimigos. Esses patrulheiros também são amigos de qualquer força no multiverso especialmente dragões benevolentes, fadas e elementais, que trabalham para preservar a vida e a ordem dos planos.

Características do Andarilho do Horizonte

Nível de Patrulheiro	Característica
3º	Magia do Andarilho do Horizonte, Detectar Portais, Guerreiro Planar (1d8)
7º	Passo Etéreo
11º	Ataque Distante, Guerreiro Planar (2d8)
15º	Defesa Espectral

Magia do Andarilho do Horizonte

A partir do 3º nível, você aprende magias adicionais quando alcança certos níveis nesta classe, conforme mostrado na tabela de Magias do Andarilho do Horizonte. A magia conta como uma magia de patrulheiro para você, mas não conta para o número de magias conhecidas de patrulheiro.

Magias do Andarilho do Horizonte

Nível de Patrulheiro	Magia
3º	*proteção contra o bem e mal*
5º	*passo nebuloso*
9º	*velocidade*
13º	*banimento*
17º	*círculo de teleporte*

Detectar Portais

No 3º nível, você ganha a habilidade de detectar magicamente a presença de um portal de planos. Como uma ação, você detecta a distância e direção para o portal mais próximo dentro de um quilômetro e meio de distância.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Veja a seção "Viagem Planar" no capítulo 2 do Guia do Mestre para exemplos de portais planares.

Guerreiro Planar

No 3º nível, você aprende a aproveitar a energia do multiverso para aumentar seus ataques.

Como uma ação bônus, escolha uma criatura que possa ver dentro de 9 metros de alcance. Na próxima vez que atingir essa criatura neste turno com um ataque de arma, todos os danos causados pelo ataque se tornam um dano de energia, e a criatura recebe um

dano de energia adicional de 1d8 do ataque. Quando você atinge o 11º nível nesta classe, o dano adicional aumenta para 2d8.

Passo Etéreo

No 7º nível, você aprende a atravessar o Plano Etéreo. Como uma ação bônus, pode conjurar a magia forma etérea com essa característica, sem gastar um espaço de magia, mas a magia termina no final do turno atual.

Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Ataque Distante

No 11º nível, você ganha a habilidade de passar entre os planos em um piscar de olhos. Quando realiza um ataque, pode se teleportar até 3 metros antes de cada ataque para um espaço desocupado que possa ver.

Se você atacar pelo menos duas criaturas diferentes com a ação, você pode fazer um ataque adicional contra uma terceira criatura.

Defesa Espectral

No 15º nível, sua capacidade de se mover entre os planos o permite que deslize através das bordas dos planos para diminuir os danos causados durante a batalha. Quando receber dano de um ataque, pode usar sua reação para se dar resistência a todos os danos desse ataque neste turno.

Exterminador de Monstros

Você se dedicou a caçar criaturas da noite e praticantes de magia sombria. Um Exterminador de Monstros procura vampiros, dragões, feéricos malignos, demônios e outras ameaças mágicas. Treinados em técnicas sobrenaturais para superar esses monstros, os exterminadores são especialistas em desenterrar e derrotar inimigos poderosos e místicos.

Características do Exterminador de Monstros

Nível de Patrulheiro	Característica
3º	Magia do Exterminador de Monstros, Sentido do Caçador, Exterminador de Presas
7º	Defesa Sobrenatural
11º	Nêmeses do Conjurador
15º	Contra-Ataque do Exterminador

Magia do Exterminador de Monstros

A partir do 3º nível, você aprende magias adicionais quando alcança certos níveis nesta classe, conforme mostrado na tabela de Magias do Exterminador de Monstros. A magia conta como uma magia de patrulheiro para você, mas não conta para o número de magias conhecidas de patrulheiro.

Magias do Exterminador de Monstros

Nível de Patrulheiro	Magia
3º	*proteção contra o bem e mal*
5º	*zona da verdade*
9º	*círculo mágico*
13º	*banimento*
11º	*imobilizar monstro*

Este material foi elaborado por fãs e apreciadores de RPG. Sua impressão, venda ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais devem ser observados e destacados no material.

Sentido do Caçador

No 3º nível, você ganha a habilidade de se igualar a uma criatura e discernir magicamente a melhor maneira de machucá-la. Como uma ação, escolha uma criatura que possa ver dentro de 18 metros de alcance. Você imediatamente aprende se a criatura tem imunidades, resistências ou vulnerabilidades de dano e quais são. Se a criatura estiver escondida de adivinhação magica, você sente que não tem imunidades, resistências ou vulnerabilidades de dano.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você recupera todas as utilizações gastos quando terminar um descanso longo.

Exterminador de Presas

A partir do 3º nível, você pode concentrar sua ira em um inimigo, aumentando o dano que inflige. Como uma ação bônus, você escolhe uma criatura que possa ver dentro de 18 metros de alcance como o alvo dessa característica. A primeira vez em cada turno que você atingir esse alvo com um ataque de arma, causa um dano adicional de 1d6 da arma.

Este benefício dura até que você termine um descanso curto ou longo. O efeito se encerra caso designe uma criatura diferente.

Defesa Supernatural

No 7º nível, você ganha resiliência adicional contra os ataques de sua presa em sua mente e corpo. Sempre que o alvo do Exterminador de Presas forçá-lo a fazer um teste de resistência e sempre que você fizer um teste de habilidade para escapar dos alvos, adicione 1d6 a sua rolagem.

Nêmeses do Conjurador

No 11º nível você ganha a habilidade de frustrar a magia de outra pessoa. Quando ver uma criatura conjurando uma magia ou se teleportando a até 18 metros de alcance, pode usar sua reação para tentar fazê-la fracassar. Esta criatura deve ser bem-sucedida em teste de resistência de Sabedoria contra seu nível de CD de magias, ou sua magia ou teleporte são desperdiçados.

Após usar essa característica, só pode usá-la novamente após terminar um descanso curto ou longo.

Contra-Ataque do Exterminador

No 15º nível, você ganha a habilidade de contra-atacar quando sua presa tenta sabota-lo. Se o alvo do Exterminador de Presas forçá-lo a fazer um teste de resistência, pode usar sua reação para fazer um ataque de arma contra a presa. Você faz esse ataque imediatamente antes de fazer o teste de resistência. Se o seu ataque atingir, o seu teste automaticamente tem sucesso, além dos efeitos normais do ataque.

Essa é Sua Vida

As regras de criação de personagem no *Livro do Jogador* oferecem todas as informações que você precisa para definir a vida de aventuras do seu personagem. O que elas não fazem é contar com todas as circunstâncias que moldaram o personagem durante os anos entre seu nascimento e o começo de sua carreira como um membro de uma classe.

O que seu personagem alcançou ou presenciou antes de decidir virar um aventureiro? Quais as circunstâncias de seu nascimento? Quão grande é sua família, e que tipo de relacionamento você tem com os pais? Quais pessoas foram as grandes influências para você durante seu crescimento para a maioridade; tanto as boas quanto as ruins.

Para responder a essas perguntas e outras mais, você pode consultar as tabelas e às sugestões nessa sessão para compor uma história de vida bem desenvolvida para seu personagem – uma espécie de autobiografia – que poderá conduzir o modo que você irá interpretar o personagem. Seu Mestre pode fazer uso desse material conforme a campanha prossegue, criando situações e cenários atrelados às suas experiências de vida.

Ideias, Não Regras

Mesmo com estas páginas cheias de tabelas e rolagens de dado, elas não compõem um sistema de regras – na verdade, é completamente o oposto. Você pode usar tanto quanto quiser deste material de acordo com seu gosto, e também pode fazer decisões em qualquer ordem desejada.

Talvez você possa nem querer estas tabelas para te ajudar a decidir quem são seus pais e irmãos, porque são informações que você já imaginou. Mas você ainda pode usar outras partes, como a sessão de eventos de vida, para acrescentar profundidade e detalhes.

Como e Quando Usar as Tabelas

Se você estiver confortável em deixar os dados decidirem certo fato de sua vida, vá em frente e role-os. Se não, você pode tomar as rédeas e decidir, escolhendo dentre um conjunto de possibilidades da tabela. É claro, você também tem a opção de descartar o resultado do dado, caso o mesmo conflita com outro resultado. De mesmo modo, se o texto te indica a rolar um dado na tabela, não é necessário literalmente o fazer; você sempre pode fazer sua própria escolha.

Embora estas tabelas tenham a finalidade de aumentar o passo-a-passo no processo de criação de personagem no *Livro do Jogador*, elas não ocupam uma parte específica do processo. Você pode usar algumas delas desde o começo – por exemplo, é possível determinar seus pais e outros membros da família logo após decidir a raça do personagem – mas você também pode esperar para fazer isso mais a frente no processo. Você pode preferir estabelecer mais fatos sobre a identidade do seu personagem – assim como a classe, pontos de habilidades e alinhamento – antes de complementar essas informações com as opções oferecidas a seguir.

Sessão por Sessão

Este material é dividido em quatro sessões, cada uma delas, destinada a um aspecto diferente para a criação dos antecedentes de seu personagem.

Origens. Para descobrir quem e de onde você veio, use a sessão "Origens". Quando tiver terminado, você terá uma série de fatos sobre seus pais; irmãos; e as circunstâncias sobre as quais você cresceu.

Uma pequena pivete de rua furta uma algibeira e, para sua surpresa, torna-se a nova dona de um grimório de magias

Decisões Pessoais. Depois de ter escolhido os antecedentes e classe do personagem, use as tabelas apropriadas para determinar como você chegou a fazer tais escolhas.

Experiência de Vida. A existência do seu personagem até hoje, não importa quão breve ou pacata, foi marcada por um ou mais acontecimentos; eventos memoráveis que tiveram ou têm um efeito em quem você é hoje em dia.

Tabelas Suplementares. Sua vida cruzou com a vida de muitas outras pessoas, desde a sua infância até os dias de hoje. Quando um resultado citar uma pessoa, você pode usar as Tabelas Suplementares (página 72) para acrescentar os detalhes necessários – como sua raça, classe ou profissão – para essa pessoa. Algumas tabelas nas outras sessões te direcionam para uma ou mais Tabelas Suplementares, e você pode usa-las a qualquer hora que achar viável.

Origens

Geralmente o primeiro passo na criação da história de vida do personagem é determinar as circunstâncias externas. Quem eram seus pais? Onde você nasceu? Você tem algum irmão? Quem lhe criou? Você pode resolver essas questões usando as tabelas a seguir.

Pais

Obviamente você teve um pai e uma mãe; mesmo que eles não o tenham criado. Para determinar o que você sabe sobre essas pessoas, use a tabela de Pais. Se desejar, você pode rolar separadamente para sua mãe e para seu pai. Use as tabelas suplementares como desejar (especialmente a Classe; Profissão; e Alinhamento) para aprender mais sobre seus progenitores.

Este material foi adquirido por [illegible] e destinado a [illegible]
Sua impressão e/ou venda são [illegible]
expressamente proibidas. Os direitos autorais estão
preservados e destacados no material.

Então, de onde você é? Uh-huh. E as pessoas que fizeram procriação para te trazer a vida - ainda estão vivas? Ok. Legal. Sabe, na verdade não me importo. Estou apenas fazendo pequenas perguntas enquanto meu servo esqueira-se por sua retaguarda. Ha! Fez você olhar!

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO PO[illegible]S E É DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Pais

d100	Pais
01–95	Você sabe quem seus progenitores são ou eram
96–00	Você não sabe quem seus progenitores eram

Pais Não-Humanos. Se seu personagem é um meio-elfo; meio-orc; ou um tiefling, você pode usar uma das tabelas abaixo para definir a raça de cada um de seus progenitores. Quando obtiver o resultado, aleatoriamente determine qual parte dele se refere a seu pai e qual à sua mãe.

Pais do Meio-Elfo

d8	Pais
1–5	Um dos pais era um elfo e o outro um humano.
6	Um dos pais era um elfo e o outro um meio-elfo.
7	Um dos pais era um humano e o outro um meio-elfo.
8	Ambos os pais eram meio-elfos.

Pais do Meio-Orc

d8	Pais
1–3	Um dos pais era um orc e o outro um humano.
4–5	Um dos pais era um orc e o outro um meio-orc.
6–7	Um dos pais era um humano e o outro um meio-orc.
8	Ambos os pais eram meio-orcs.

Pais do Tiefling

d8	Pais
1–4	Ambos os pais eram humanos. Suas ascendências infernais estavam adormecidas até lhe conceberem
5–6	Um dos pais era um tiefling e o outro um humano.
7	Um dos pais era um tiefling e o outro um demônio.
8	Um dos pais era um humano e o outro um demônio.

Local de Nascimento

Depois de definir quem são seus pais, você pode determinar onde você nasceu usando a tabela de Local de Nascimento. (Modifique o resultado ou role novamente se você obteve um resultado inconsistente sobre o que você sabe sobre seus pais). Uma vez que tiver um resultado, role um dado de porcentagem. Em uma rolagem 00, um estranho evento coincide com seu nascimento: a lua ficou vermelha por um breve período de tempo; todo o leite dentro de uma milha estragou; a água perto da área congelou mesmo sendo verão; todo o ferro na casa enferrujou ou virou prata; ou algum outro acontecimento incomum de sua escolha.

Local de Nascimento

d100	Lugar
01–50	Casa
51–55	Casa de amigos da família
56–63	Casa de um curandeiro ou uma parteira
64–64	Carruagem, carroça ou diligência
66–68	Celeiro, estábulo ou galpão
69–70	Caverna
71–72	Campo
73–74	Floresta
75–77	Templo
78	Campo de batalha
79–80	Beco ou rua
81–82	Bordel, taverna ou estalagem
83–84	Castelo, fortaleza, torre ou palácio
85	Lixão ou esgoto
86–88	Entre pessoas de diferentes raças
89–91	A bordo de um barco ou navio
92–93	Em uma prisão ou nos quartéis-generais de uma organização secreta
94 - 95	O laboratório de um sábio
96	No Plano das Fadas
97	No Plano das Sombras
98	Em um plano astral ou etéreo
99	Em um Plano Interior de sua escolha
00	Em um Plano Exterior de sua escolha

Irmãos

Você pode ser filho único ou um entre vários irmãos. Seus irmãos e irmãs podem ser amigos amados ou odiosos rivais. Role na tabela de Número de Irmãos para saber quantos irmãos ou irmãs você tem. Se você for um anão ou elfo, subtraia 2 do número. E então, role na tabela de Ordem de Nascimento para cada irmão para determinar a idade daquele indivíduo em relação a você (mais velho, mais novo ou mesma idade).

Profissão. Para cada irmão com idade apropriada, role na tabela suplementar de Profissão para determinar o que essa pessoa faz para viver.

Alinhamento. Você pode escolher o alinhamento do seu parente ou rolar na tabela suplementar de Alinhamento.

Situação. No momento, cada um dos seus irmãos pode estar vivo e bem; vivo e nem tão bem; em apuros ou até mesmo morto. Role isso tabela suplementar de Situação.

Relacionamento. Você pode rolar na tabela suplementar de Relacionamento para determinar como seus irmãos se sentem em relação a você. Eles podem todos ter a mesma atitude perante seu personagem, ou alguns podem te ver diferente dos outros.

Outros Detalhes. Você pode decidir qualquer outro detalhe que quiser sobre cada irmão, incluindo gênero; personalidade e onde mora.

Número de Irmãos

d10	Irmãos
2 ou menos	Nenhum
3–4	1d3
5–6	1d4 + 1
7–8	1d6 + 2
9–10	1d8 + 3

Ordem de Nascimento

2d6	Ordem
2	Gêmeo; trigêmeo ou quadrigêmeo
3–7	Mais velho
8–12	Mais novo

Família e Amigos

Quem te criou e como sua vida era enquanto você crescia? Você pode ter sido criado por seus pais; parentes; ou até mesmo em um orfanato. Ou pode ter passado a infância nas ruas de uma capital com apenas alguns companheiros foragidos ou órfãos.

Utilize a tabela de Família para determinar quem lhe criou. Se você sabe quem são seus progenitores, porém obtenha um resultado que não os mencione, use a tabela de Pais Ausentes para descobrir o que aconteceu com eles.

Como próximo passo, cheque a tabela de Estilo de Vida Familiar para definir uma perspectiva geral sobre o lar em que você foi criado. (Capítulo 5 do *Livro do Jogador* possui mais informações sobre Estilo de Vida.) O resultado da tabela inclui um número que é aplicado na sua rolagem na tabela de Lar na Infância; lugar onde passou seus primeiros anos de vida. Conclua essa sessão com a tabela Memórias de Infância, na qual irá te mostrar como você era tratado pelos outros jovens durante seu crescimento.

Tabelas Suplementares. Se quiser, role os dados para a tabela de Relacionamento para determinar como os membros da sua família ou outras figuras importantes para sua vida se sentiam a seu respeito. Você também pode usar as tabelas de Raça; Alinhamento e Profissão para aprender mais sobre os seus familiares e responsáveis que lhe criaram.

Família

d100	Família
01	Nenhuma
02	Instituição
03	Templo
04–05	Orfanato
06–07	Guardião
08–15	Tio ou tia paterna ou materna; ou qualquer parente da sua família, tribo ou clã
16–25	Avós maternos ou paternos
26–35	Família adotiva (da mesma ou de diferente raça que a sua)
36–55	Pai solteiro ou padrasto
56–75	Mãe solteira ou madrasta
76–00	Mãe e pai

Anos mais tarde, ao servir na tripulação de um navio, ela conjura um pouco de sua magia para ajudar a erguer um mastro

Pais Ausentes

d4	Destino
1	Seus pai/mãe morreram (role na tabela de Causa de Morte).
2	Seu pai/mãe foi aprisionado, escravizado ou de alguma outra forma levado.
3	Seu pai/mãe te abandonou.
4	Seu pai/mãe desapareceu misteriosamente

Estilo de Vida Familiar

3d6	Estilo de Vida*
3	Miserável (-40)
4–5	Esquálido (-20)
6–8	Pobre (-10)
9–12	Modesto (+0)
13–15	Confortável (+10)
16–17	Rico (+20)
18	Aristocrático (+40)

*Use e número do resultado da tabela como modificador na rolagem da tabela de Lar na Infância

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Embora ela tenha sobrevivido ao naufrágio de seu navio, ela perdeu todos os seus pertences mundanos - com exceção de seu grimório de magias

Lar na Infância

d100*	Lar
0 ou menos	Nas ruas
1–20	Um casebre
21–30	Nenhum lugar permanente; você era nômade
31–40	Acampado ou em um vilarejo perto das florestas
41–50	Apartamento em uma vizinhança pobre
51–70	Casa pequena
71–90	Casa grande
91–110	Mansão
111 ou mais	Palácio ou castelo

*Após fazer a rolagem do dado, some o modificador da tabela de Estilo de Vida Familiar para obter o número do resultado.

Memórias de Infância

3d6 + Mod. de Car	Memória
3 ou menos	Ainda sou assombrado pela minha infância, quando era maltratado pelos meus colegas.
4–5	Passei maior parte da minha infância sozinho, sem nenhum amigo próximo.
6–8	As pessoas me achavam estranho, então tinha poucos amigos.
9–12	Eu tinha alguns amigos e tive uma infância normal.
13–15	Eu tinha muitos amigos, e minha infância foi muito feliz.
16–17	Eu sempre tive facilidade em fazer amigos, e adorava estar perto das pessoas.
18 ou mais	Todos me conheciam, e tinha amigos sempre onde eu fosse.

Decisões Pessoais

A vida do seu personagem toma um rumo singular dependendo das escolhas que você faz sobre seus antecedentes e classe.

Antecedentes

Role na tabela condizente dessa sessão logo após decidir seu antecedente, ou qualquer outra hora mais tarde se quiser. Se o antecedente inclui em algum ponto uma escolha especial, como o evento derradeiro do herói do povo ou a especialidade de um criminoso ou um sábio, é recomendado determinar tal situação antes de usar as tabelas pertinentes abaixo.

Acólito

d6	Tornei-me um acólito por que...
1	Virei um acólito porque fugi de casa quando criança, e achei refúgio em um templo.
2	Minha família entregou-me a um templo, pois eles não podiam ou não queriam cuidar de mim.
3	Cresci em um lar com grande convicção religiosa. Servir ao(s) meu(s) deus(es) foi algo natural.
4	Um duro sermão tocou fundo em minha alma, e me moveu a servir à causa da fé.
5	Segui os passos de um amigo de infância, pessoa honorável ou alguém que eu amava, para o rumo do serviço religioso.
6	Após o encontro com um verdadeiro servo dos deuses, fiquei tão inspirado que imediatamente entrei a serviço de um grupo religioso.

Charlatão

d6	Tornei-me um charlatão por que...
1	Eu fui deixado a minha própria sorte, e minha habilidade para manipular os outros me ajudou a sobreviver.
2	Aprendi desde cedo que as pessoas são ingênuas e fáceis de serem exploradas.
3	Muitas vezes eu tive problemas, mas consegui me sair bem do meu jeito de vez em quando.
4	Vivi com um estelionato, com quem aprendi meu ofício.
5	Depois de um charlatão espoliou minha família, decidi aprender o ofício para que eu nunca fosse trapaceado e feito de tolo novamente.
6	Eu era pobre ou temia tornar-me pobre, aprendi os truques que precisava para manter-me longe da miséria.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Criminoso

d6	Tornei-me um criminoso por que...
1	Me tornei um criminoso pois durante a infância vi a opressão de autoridades, e descobri que no mundo do crime um modo de lutar contra a tirania.
2	As necessidades me levaram a tomar esse rumo na vida, uma vez que era o único modo de sobreviver.
3	Me juntei a uma gangue de malfeitores e marginais, e com eles aprendi minha especialidade.
4	Um dos meus pais ou outro parente me ensinou minha especialidade para que pudesse assumir os negócios da família.
5	Deixei minha casa e encontrei meu lugar em uma guilda de ladrões ou alguma outra organização criminosa.
6	Eu estava sempre entediado, então me voltei ao crime para passar o tempo é descobri que eu era bom nisso.

Artista

d6	Tornei-me um artista por que...
1	Os membros da minha família punham comida na mesa através de performances, então eu segui seus exemplos.
2	Eu sempre tive facilidade em tocar as pessoas, o suficiente para fazê-las rir ou chorar através da minha música ou histórias.
3	Fugi de casa para me juntar a uma trupe de menestréis.
4	Uma vez vi a performance de um bardo, e nesse momento descobri minha paixão.
5	Ganhei alguns trocados com uns números pelas ruas, e com o tempo fiz meu nome.
6	Um artista viajante cuidou de mim e me ensinou o ofício.

Herói do Povo

d6	Tornei-me um herói do povo por que...
1	Aprendi o que era certo e errado com minha família.
2	Sempre adorei histórias de heróis e sempre sonhei em fazer algo extraordinário.
3	Eu odiava minha vida cotidiana, então quando a hora chegou, eu me levantei e fiz a coisa certa, aproveitei minha chance.
4	Algum dos meus pais ou outro parente era um aventureiro, e eu era inspirado pela coragem dessa pessoa.
5	Um ermitão louco contou uma profecia no meu nascimento, dizendo que eu era destinado a grandes coisas.
6	Sempre quis proteger aqueles que eram mais fracos que eu.

Artesão da Guilda

d6	Tornei-me um artesão da guilda por que...
1	Eu era o aprendiz de um mestre que me ensinou sobre os negócios da guilda.
2	Um dia eu ajudei um artesão de guilda a manter um segredo ou completar uma tarefa, e em troca ele me tornou seu aprendiz.
3	Um parente meu que pertencia a guilda me ajudou a entrar.
4	Sempre fui bom com as mãos, então aproveitei a oportunidade e aprendi o ofício.
5	Queria fugir da situação na minha casa e começar uma vida nova.
6	Eu aprendi o básico do meu ofício de um mentor, mas tive de entrar na guilda para completar meu treinamento.

Eremita

d6	Tornei-me um eremita por que...
1	Meus inimigos arruinaram minha reputação, e então fugi para longe para evitar as depreciações.
2	Fico confortável estando isolado, uma vez que procuro uma paz interior.
3	Eu nunca gostei das pessoas que chamava de amigos, então foi fácil deixar tudo e viver só.
4	Me senti obrigado a abandonar meu passado, mas o fiz com grande relutância, e as vezes me arrependo dessa decisão.
5	Eu perdi tudo: meu lar, família e amigos. Viver só foi tudo que eu podia fazer.
6	A decadência da sociedade me enoja; então decidi deixá-la para trás.

Nobre

d6	Tornei-me nobre um por que...
1	Vim de uma antiga e conhecida linhagem, e caiu sobre mim a missão de preservar o nome da família.
2	Minha família caiu em desgraça, e eu pretendo limpar nosso nome.
3	Minha família recentemente adquiriu esse título, e essa mudança nos pôs em um novo e estranho mundo.
4	Meus familiares têm um título, porém nem mesmo nossos ancestrais poderiam reconhece-los mais desde que ganhamos essa coisa.
5	Minha família é reconhecida como cheia de pessoas notáveis; gostaria de seguir seus exemplos.
6	Espero expandir o poder e influência da minha família.

Forasteiro

d6	Tornei-me um forasteiro por que...
1	Passei muito tempo na mata quando era novo, e me tornei um amante da natureza.
2	Desde pequeno, não suportava o fedor das cidades e preferia passar o tempo junto à natureza.
3	Eu conheci a escuridão que se esconde pelo mundo, então prometi combate-la.
4	Meu povo viveu isolado da civilização, então aprendi os métodos de sobrevivência com minha família.
5	Após uma tragédia, me retirei para os ermos, deixando minha antiga vida para trás.
6	Minha família migrou para longe da civilização, então aprendi a me adaptar ao novo ambiente.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Sábio

d6	Me tornei um sábio por que...
1	Eu curioso por natureza, então juntei meus bens e fui para uma universidade aprender mais sobre o mundo.
2	Os ensinamentos do meu mentor abriram minha mente para novas possibilidades nesse campo do estudo.
3	Sempre fui um leitor ávido, então aprendi grande parte sobre minha matéria favorita sozinho.
4	Descobri estudos sobre uma antiga biblioteca, e após analisa-los, encontrei-a. Essa experiência aumentou minha sede de conhecimento.
5	Eu impressionei um mago que disse que eu estava desperdiçando meu talento, por isso deveria procurar educação para tomar vantagem do meu dom.
6	Um dos meus pais/parentes me deu uma educação básica, que fomentou meu apetite, então deixei meu lar para viver a partir do que aprendi.

Marinheiro

d6	Tornei-me um marinheiro por que...
1	Fui raptado por piratas e forçado a servir em seu navio até que eu finalmente escapei.
2	Eu queria ver o mundo, então me juntei à tripulação de um navio mercante.
3	Um dos meus pais era um marinheiro que me levou para o mar.
4	Eu precisava escapar da minha comunidade rápido. Então me escondi em um navio. Quando a tripulação me encontrou, fui forçado a trabalhar por minha passagem.
5	Saqueadores atacaram minha vila. Então encontrei refugio em um barco até que pudesse ter minha vingança
6	Eu tinha poucas posses onde morava, então procurei fazer minha sorte em outro lugar.

Soldado

d6	Tornei-me um soldado por que...
1	Me juntei à milícia para proteger minha comunidade de monstros.
2	Um dos meus pais era um soldado, e eu queria continuar a tradição da família.
3	O senhor local me forçou a me alistar no exército.
4	A guerra assolou minha terra enquanto eu crescia. Lutar era a única vida que eu conhecia.
5	Queria fama e fortuna, então me juntei a uma companhia de mercenários, vendendo minha espada ao maior comprador.
6	Invasores atacaram minha terra. Era meu dever levantar armas em defesa do meu povo.

Órfão

d6	Tornei-me um órfão por que...
1	O desejo de me aventurar me levou a deixar minha família para ver o mundo. Eu cuido de mim mesmo.
2	Fugi de uma situação ruim em casa e sozinho me criei.
3	Monstros destruíram meu vilarejo, e eu fui o único sobrevivente. Tive que fugir para sobreviver.
4	Um famigerado ladrão cuidou de mim e outros órfãos; em troca nós roubávamos e espionávamos para ele.
5	Um dia acordei nas ruas, sozinho, faminto e sem lembranças da minha infância.
6	Meus pais morreram sem deixar ninguém para cuidar de mim. Tive que me criar sozinho.

Treinamento de Classe

Se você ainda não escolheu sua classe, faça isso agora, sempre mantendo em mente seu antecedente e todos os outros detalhes que você já estabeleceu. Uma vez que tiver feito sua decisão, role um d6 e ache o número que você obteve na tabela da classe apropriada abaixo, que descreve como você veio a se tornar um membro dessa classe.

As sessões de classe anteriormente descritas nesse capítulo possuíam algumas sugestões de história, que podem ser usadas em conjunto com o material aqui descrito.

Bárbaro

d6	Tornei-me um bárbaro por que...
1	Minha devoção por meu povo me levanta durante a batalha, me tornando poderoso e perigoso.
2	Os espíritos dos meus ancestrais me chamaram para cumprir uma grande tarefa.
3	Perdi o controle em uma batalha um dia, era como se algo estivesse manipulando meu corpo, me forçando a matar qualquer alvo que eu pudesse alcançar.
4	Eu embarquei em uma jornada espiritual para encontrar a mim mesmo e no lugar, encontrei meu espírito animal para me guiar, proteger e inspirar.
5	Fui atingido por um raio e sobrevivi. Após isso, encontrei em mim mesmo uma força que me levava além dos meus limites.
6	Minha raiva precisava ser canalizada dentro da batalha, ou eu poderia ter me tornado um assassino indiscriminável.

Bardo

d6	Tornei-me um bardo por que...
1	Despertei minhas habilidades bárdicas latentes por meio de tentativa e erro.
2	Fui um artista agraciado e atraí a atenção de um mestre bardo que me ensinou suas técnicas.
3	Juntei-me a uma pequena sociedade de estudiosos e oradores para aprender técnicas de performance e magia.
4	Senti um chamado para contar os feitos de campeões e heróis para trazê-los de volta à vida através de historias e músicas.
5	Eu me juntei a um dos grandes colégios bárdicos para aprender histórias antigas; segredos da magia; e a arte da performance.
6	Eu escolhi um instrumento musical um dia e instantaneamente que conseguia toca-lo.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Clérigo

d6	Tornei-me um clérigo por que...
1	Um ser sobrenatural a serviço dos deuses me chamou para me tornar um agente divino no mundo.
2	Eu vi injustiça e horror no mundo e me senti movido a tomar partido contra isso.
3	Meu deus me deu um sinal indubitável. Deixei tudo para servir ao divino.
4	Embora sempre tenha sido um devoto, não era um clérigo até completar uma peregrinação que me levou ao meu verdadeiro chamado.
5	Costumava servir na parte burocrática da minha religião até o dia que descobri que deveria trabalhar pelo mundo, levando a palavra da minha fé pelos cantos mais sombrios das terras.
6	Descobri que meu deus trabalhava através de mim, e eu faço o que ele me diz; mesmo não sabendo o por quê ter sido escolhido.

Druida

d6	Tornei-me um druida por que...
1	Eu vi muita devastação nas florestas; muito do esplendor natural arruinado por despojadores. Juntei-me ao círculo de druidas para lutar contra os inimigos da natureza.
2	Encontrei meu lugar entre um grupo de druidas após fugir de uma catástrofe.
3	Tive sempre uma afinidade com animais então explorei meu talento para descobrir como poderia usa-lo melhor.
4	Fiz amizade com um druida e fui levado a um circulo druídico. Decidi então seguir a tutela de meu amigo e dar algo de volta ao mundo.
5	Enquanto estava crescendo, via espíritos ao meu redor; entidades que ninguém mais conseguia enxergar. Consultei druidas para me ajudarem a entender as visões e me comunicar com esses seres.
6	Sempre senti desgosto em relação a criaturas não naturais. Por essa razão, emergi em estudos dos mistérios dos druidas e me tornei um campeão da ordem natural.

Guerreiro

d6	Tornei-me um guerreiro por que...
1	Eu queria aperfeiçoar minhas técnicas de combate, então entrei em uma unidade de guerra.
2	Fui o escudeiro e um cavaleiro que me ensinou a lutar, conduzir um cavalo e me conduzir pela honra. Decidi então continuar esse caminho sozinho.
3	Terríveis monstros invadiram minha vila e mataram aqueles que eu amava. Então peguei em armas para destruir tais criaturas e outra de mesma natureza.
4	Juntei-me ao exército e aprendi a lutar como parte de um grupo.
5	Cresci lutando, e refinei meus talentos me defendendo das pessoas que se opunham a mim.
6	Eu sempre tive jeito com armas e sabia como usa-las com eficiência.

Hoje, suas origens modestas ficaram para trás, tornou-se uma maga de grande renome com um gosto peculiar pelo alto mar

Monge

d6	Tornei-me um monge por que...
1	Fui escolhido para estudar em um recluso monastério. Lá, aprendi as técnicas fundamentais para um dia dominar uma tradição.
2	Procurei instruções para ganhar um entendimento mais profundo da existência e meu lugar no mundo.
3	Cai em um portal para Umbra, o plano das sombras, e ganhei refúgio em um estranho monastério. Lá eu aprendi como me defender contra as forças da escuridão.
4	Eu estava sufocado em desespero após perder alguém próximo a mim, e então procurei aconselhamento de pensadores para me ajudarem a abrandar minha dor da perda.
5	Eu podia sentir um tipo de poder especial dentro de mim, então procurei aqueles que poderiam me ajudar a entender e controla-lo.
6	Eu era impulsivo e indisciplinado quando jovem, mas então entendi os erros das minhas escolhas. Eu entrei em um monastério e me tornei um monge como um meio de viver uma vida disciplinada.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Paladino

d6	Tornei-me um paladino por que...
1	Um ser divino apareceu para mim e me chamou para atender a uma missão santa.
2	Um dos meus ancestrais deixou uma missão santa incompleta, e eu pretendo completá-la.
3	O mundo é um lugar terrível e escuro. Eu decidi servir ao chamado da luz contra as sombras.
4	Eu já fui escudeiro de um paladino, e com ele a prendi tudo que era necessário para honrar meu juramento sagrado.
5	O mal precisa ser combatido de todas as formas. Eu senti em meu coração a caçar os maus e extermina-lo do mundo.
6	Virar um paladino era uma consequência natural do meu destino. Tomando meus votos, tornei-me a espada sagrada da minha fé.

Patrulheiro

d6	Tornei-me um patrulheiro por que...
1	Encontrei propósito enquanto aperfeiçoava minhas habilidades de sobrepujar terríveis animais que vivem nos confins da civilização.
2	Sempre tive uma ligação com animais, conseguindo acalma-los com um simples toque ou palavra.
3	Sofri uma terrível vontade de conhecer o mundo. Virar um patrulheiro me deu razão para nunca parar em um lugar por muito tempo.
4	Eu já vi o que acontece quando monstros saem de seus covis nefastos. Coube a mim ser a primeira linha de defesa contra o mal que jaz além dos muros da civilização.
5	Conheci um calejado patrulheiro que me ensinou conhecimento das matas e os segredos das terras ermas.
6	Servi no exército, aprendendo os preceitos da minha profissão enquanto desvendava trilhas e espionava acampamentos inimigos.

Ladino

d6	Tornei-me um ladino por que...
1	Sempre fui ágil e sagaz. Então decidi usar esses talentos para me ajudar a sobreviver no mundo.
2	Um assassino ou ladrão me injustiçou, então eu me foquei em aprender e aperfeiçoar as técnicas do meu inimigo para combater pessoas desse tipo.
3	Um ladino experiente viu algo em mim que me ensinou vários truques úteis.
4	Eu decidi usar minha sorte como base de minha carreira; por isso, sempre aperfeiçoar minhas técnicas é essencial.
5	Juntei-me a um grupo de rufiões que me mostrou como conseguir todo o que eu quisesse por outros meios que não um confronto direto.
6	Sou louco ou uma bugiganga ou saco de moedas, desde que possa por minhas mãos nisso sem arriscar minha vida ou meus membros.

Feiticeiro

d6	Tornei-me um feiticeiro por que...
1	Quando eu nasci, toda a água da casa congelou, o leite estragou e o ferro virou cobre. Minha família ficou convencida que esses fatos eram precursores de algo estranho vindo de mim.
2	Eu sofri um terrível estresse físico ou emocional, e isso de algum modo trouxe um poder adormecido dentro de mim. Eu luto para controla-lo desde então.
3	Minha família nunca me contou sobre meus ancestrais quando eu perguntava; eles sempre trocavam de assunto. Porém um dia eu comecei a demonstrar talentos que eram a prova de onde vinha minha linhagem.
4	Quando um monstro ameaçou um dos meus amigos, fui repleto de uma ansiedade. Eu o ataquei instintivamente e explodi a criatura com o poder que vinha dentro de mim.
5	Eu já sentia algo estranho dentro de mim. Um dia um estranho me ensinou como controlar meu dom.
6	Depois de escapar de um incêndio mágico, notei que estava intacto. Nesse dia comecei a mostrar habilidades incomuns que ainda estou começando a entender.

Bruxo

d6	Tornei-me um bruxo por que...
1	Enquanto eu andava por um lugar proibido, encontrei um ser de outro mundo que se ofereceu para fazer um pacto comigo.
2	Eu estava examinando um estranho tomo que encontrei em uma biblioteca abandonada, quando de repente uma entidade que viria a ser meu patrono, apareceu diante de mim.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d6	Tornei-me um bruxo por que...
3	Fui envolto nas tramas do meu patrono após acidentalmente atravessar um portal.
4	Eu estava encarando uma terrível crise. Orei para qualquer ser que pudesse me ouvir, e então a criatura que me respondeu se tornou meu patrono.
5	Meu futuro patrono me visitou em sonhos, oferecendo grande poder em troca dos meus serviços.
6	Um dos meus ancestrais tinha um pacto com meu patrono, então a entidade estava determinada a me fazer o mesmo acordo.

Mago

d6	Tornei-me um mago por que...
1	Um velho mago me escolheu entre vários candidatos para ser seu aprendiz.
2	Quando eu me perdi na floresta, um mago me encontrou e me ensinou os primeiros passos da magia.
3	Eu cresci ouvindo histórias de grandes magos e sabia que queria seguir seus passos. Empenhei-me para ser aceito em uma academia de magos e obtive sucesso.
4	Um dos meus pais era um mago de renome que decidiu que eu era inteligente o suficiente para aprender a arte da magia.
5	Enquanto explorava uma antiga tumba, biblioteca ou templo, eu encontrei um grimório. Imediatamente fui levado a aprender tudo que precisava para ser um mago.
6	Eu era um prodígio que demonstrava maestria das artes arcanas desde pequeno. Quando tive idade suficiente para cuidar de mim mesmo, fiz meu próprio caminho para aprender mais magias e expandir meu poder.

Experiência de Vida

Não importa quanto tempo você esteve vivo, você já experimentou pelo menos um evento chave que marcou e influenciou seu personagem. Experiências de vida incluem acontecimentos maravilhosos e trágicos; conflitos e sucessos; e encontros com o extraordinário. Elas podem ajudar a responder por que seu personagem se tornou um aventureiro, e algumas podem continuar afetando sua vida mesmo após muito tempo.

Quanto mais velho um personagem for, maior a chance de viver múltiplas experiências de vida; como mostrado na tabela de Experiências de Vida por Idade. Se você já escolheu a idade inicial do seu personagem, procure a coluna de Experiência de vida condizente com sua idade. Porém, se quiser role os dados para determinar quão velho você é, e um numero aleatório de experiências.

Depois de saber o número de experiências de vida que seu personagem viveu, role o dado uma vez na tabela de Experiências de Vida para cada uma delas. Alguns resultados da tabela lhe direcionarão para uma tabela secundária. Assim que terminar todas as suas experiências de vida, você pode arruma-las em qualquer ordem cronológica que você achar melhor.

Experiências de Vida por Idade

d100	Idade Atual	Experiências de Vida
01–20	20 anos ou mais novo	1
21–59	21 – 30 anos	1d4
60–69	31 – 40 anos	1d6
70–89	41 – 50 anos	1d8
90–99	51 – 60 anos	1d10
00	61 anos ou mais	1d12

Experiências de Vida

d100	Evento
01–10	Você sofreu uma terrível tragédia. Role na tabela de Tragédias.
11–20	Você obteve uma pequena benção da fortuna. Role na tabela de Bênçãos.
21–30	Você se apaixonou e se casou. Se você obteve esse resultado mais de uma vez, escolha entre ter uma criança se quiser. Fale com seu Mestre para determinar a identidade do seu parceiro.
31–40	Você fez um inimigo em uma aventura. Role um d6. Com um número impar indica que você é o culpado da rixa, um par indica que você é inocente por ela. Use as tabelas suplementares e fale com seu Mestre para determinar a identidade de seu inimigo e qual o perigo que ele representa para você.
41–50	Você fez um amigo em uma aventura. Use as tabelas suplementares e fale com seu Mestre para adicionar mais detalhes desse personagem amigável e estabelecer o quão próximos vocês são.
51–70	Você gastou muito tempo trabalhando em um trabalho relacionado ao seu antecedente. Comece o jogo com 2d6 po a mais.
71–75	Você conheceu alguém importante. Use as tabelas suplementares para determinar quem é ele e o que esse indivíduo pensa sobre você. Fale com seu Mestre sobre mais detalhes se necessário, e como por ele na sua história de vida.
76–80	Você foi participou de uma aventura. Role na tabela de Aventuras para ver o que aconteceu. Fale com seu Mestre para determinar o tipo de aventura e criaturas você encontrou lá.
81–85	Você teve uma experiência sobrenatural. Role na tabela de Eventos Sobrenaturais para determinar o que aconteceu.
86–90	Você lutou em uma batalha. Role na tabela de Guerra para aprender o que se passou. Fale com seu Mestre para acrescentar detalhes sobre os motivos da guerra e por que você esteve lá. Pode ter sido um conflito entre seu povo e um bando de orcs; ou uma guerra muito maior.
91–95	Você cometeu um crime ou pelo menos foi acusado de um. Role na tabela de Crimes para determinar a natureza do ato, e na tabela de Punições para descobrir o que aconteceu com você.
96–99	Você encontrou algo de natureza mágica. Role na tabela de Acontecimentos Arcanos.
00	Algo realmente estranho aconteceu com você. Role na tabela de Coisas Bizarras.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Tabelas Secundárias

Estas tabelas adicionam detalhes para vários resultados da tabela de Experiências de Vida. As tabelas estão em ordem alfabética (inglês).

Aventuras

d100	Acontecimento
01–10	Você quase morreu. Possui algumas cicatrizes feias pelo corpo; e perdeu uma orelha, 1d3 dedos ou 1d4 dedos.
11–20	Você sofreu um terrível ferimento. Embora o dano tenha sido curado, ainda dói de tempos em tempos.
21–30	Você foi ferido, mas com o tempo já está curado.
31–40	Você contraiu uma doença enquanto explorava uma toca imunda. Já se recuperou da doença, mas você tem uma tosse persistente; chagas na pele; ou um cabelo prematuramente grisalho.
41–50	Você foi envenenado na armadilha de um monstro. Você já está curado, mas na próxima vez que fizer um teste de resistência contra veneno, o fará com desvantagem.
51–60	Você perdeu algo de valor sentimental durante a aventura. Retire uma bugiganga de suas posses.
61–70	Você ficou terrivelmente amedrontado por algo e fugiu, abandonando seus companheiros.
71–80	Você aprendeu algo muito importante durante a aventura. Na próxima vez que fizer um teste de resistência ou de habilidade, terá vantagem.
81–90	Você achou um pequeno tesouro na sua aventura. Adicione 2d6 po às suas posses.
91–99	Você encontrou uma considerável quantia de tesouros na aventura. Você ainda tem 1d20 + 50 po como sua parte do espólio.
00	Você encontrou um item mágico (da escolha do Mestre).

Acontecimentos Arcanos

d10	Evento Mágico
1	Você foi amedrontado ou enfeitiçado por uma magia.
2	Você foi ferido pelo efeito de um feitiço.
3	Você testemunhou uma poderosa magia sendo conjurada por um clérigo, druida, feiticeiro, bruxo, ou mago.
4	Você bebeu uma poção (da escolha do Mestre).
5	Você achou um pergaminho de magia (da escolha do Mestre) e obteve êxito em conjurar a magia contida nele.
6	Você foi afetado por um feitiço de teleporte.
7	Você ficou invisível por um tempo.
8	Você identificou uma ilusão; vendo seu conteúdo real.
9	Você viu uma criatura sendo conjurada por magia.
10	Sua sorte foi lida por um vidente. Role duas vezes na tabela de Experiências de Vida, mas não aplique os resultado. Ao invés disso, o Mestre escolhe uma delas como um presságio do seu futuro (que poderá ou não, se tornar realidade).

Bênçãos

d10	Bênção
1	Um mago amigável lhe deu um pergaminho de feitiço contendo um truque (da escolha do mestre)
2	Você salvou a vida de um cidadão que agora tem um débito de vida com você. Essa pessoa lhe acompanha em suas viagens e cumpre tarefas simples para você, mas irá te deixar se for negligenciada, abusada ou você a por em perigo. Determine mais detalhes usando tabelas suplementares e falando com seu Mestre.
3	Você encontrou um cavalo como montaria.
4	Você achou um pouco de dinheiro. Adicione 1d20 po ao seu dinheiro inicial.
5	Um parente de deu uma arma simples (à sua escolha) como legado.
6	Você encontrou algo interessante. Você ganha uma bugiganga a mais.
7	Você uma vez prestou serviço ao templo local. Na próxima vez que visita-lo, poderá ser curado até seus pontos máximos de vida.
8	Um alquimista amigável lhe deu uma poção de cura ou um frasco de ácido; à sua escolha.
9	Você achou um mapa do tesouro.
10	Um parente distante lhe deixou uma herança que permite viver de forma confortável com 1d20 anos. Se escolher um Estilo de Vida mais caro, reduza o preço do Estilo de Vida em 2 po durante o período de tempo.

Crimes

d8	Crime
1	Assassinato
2	Roubo
3	Furto
4	Assalto
5	Contrabando
6	Sequestro
7	Extorsão
8	Falsificação

Punições

d12	Punição
1–3	Você não cometeu o crime, mas foi exonerado após ser acusado.
4–6	Você cometeu o crime ou foi cumplice, no entanto as não lhe consideraram culpado.
7–8	Você foi pego em flagrante. Teve de fugir e está sendo procurado pela comunidade onde o crime ocorreu.
9–12	Você foi pego e penalizado. Passou tempo na cadeia; acorrentado a um remo; ou prestando trabalho pesado. Você obteve uma sentença de 1d4 anos, ou teve êxito em escapar após essa quantia de tempo.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Eventos Sobrenaturais

d100	Evento
01–05	Você foi enfeitiçado por um ser feérico e escravizado por 1d6 anos antes de conseguir escapar.
06–10	Você viu um demônio e correu antes que ele pudesse fazer alguma coisa.
11–15	Um diabo te tentou. Faça um teste de resistência de CD 10. Caso falhe, seu alinhamento muda um passo para a direção de Mau (se já não era mau), e você começa o jogo com 1d20 + 50 PO adicionais.
16–20	Você acordou um dia à minhas de casa, sem ideia de como chegou lá.
21–30	Você visitou um terreno santo e sentiu a presença divina lá.
31–40	Você presenciou uma estrela vermelha cair; um rosto aparecer no gelo; ou outro acontecimento bizarro. Você tem certeza que foi de alguma maneira um tipo de presságio.
41–50	Você escapou da morte certa e acredita que a intervenção de algum deus que lhe salvou.
51–60	Você testemunhou um pequeno milagre.
61–70	Você explorou uma casa vazia e descobriu que ela era assombrada.
71–75	Você foi brevemente possuído. Role um d6 para determinar o tipo de criatura: 1, celestial; 2, diabo; 3, demônio; 4, feérico; 5, elemental; 6, morto-vivo.
76–80	Você viu um fantasma.
81–85	Você viu um carniçal se alimentando de um cadáver.
86–90	Um celestial ou abissal apareceu em um sonho para lhe avisar de um perigo iminente.
91–95	Você brevemente visitou o Plano das Fadas ou das Sombras.
96–00	Você viu um portal que acreditar levar para outro plano da existência.

Tragédias

d12	Tragédia
1–2	Um membro da família ou amigo próximo morreu. Role na tabela suplementar de Causa de Morte para descobrir como.
3	Uma amizade subitamente acabou, e a outra pessoa é hostil a você. A causa pode ter sido um mal entendido ou algo que um de vocês fez.
4	Você perdeu todas as suas posses em um desastre, e teve de reconstruir sua vida.
5	Você foi preso por um criem que não cometeu e passou 1d6 anos de trabalho duro; na cadeia; ou preso a um remo em um navio escravagista.
6	A guerra assolou sua cidade, reduzindo tudo a escombros e ruínas. No fim, você ajudou a cidade a ser reconstruída ou se mudou para outro lugar.
7	Um amor desapareceu sem deixar rastros. Você tem procurado pela pessoa desde então.
8	Uma terrível praga em sua comunidade causou a perda da colheita e o resto apodreceu. Você perdeu um irmão ou outro membro da família.
9	Você fez algo que trouxe desgraça a você aos olhos da sua família. Você pode ter sido envolvido em um escândalo; envolvido com magia negra; ou ofendido alguém importante. Sua família se torna indiferença a você, porém eventualmente eles podem te perdoar.
10	Por alguma razão desconhecida, você foi exilado de uma comunidade. Desde então você tem andado pelos ermos em busca de um novo lugar para viver.
11	Um relacionamento romântico terminou. Role 1d6. Um número ímpar mostra que acabou com sentimentos ruins, enquanto um número par indica um fim amigável.
12	Seu parceiro amoroso ou pretendente morreu. Role na tabela de Causa de Morte para descobrir como. Se resultar em assassinato, role um 1d12. No caso de 1, você foi responsável, direta ou indiretamente.

Guerra

d12	Acontecimento da Guerra
1	Você foi nocauteado ou deixado para morrer. Acordou horas mais tarde sem nenhuma lembrança da batalha.
2–3	Você foi gravemente ferido na luta, e ainda carrega uma cicatriz feia.
4	Você fugiu da batalha para salvar sua vida, porém ainda se envergonha de sua covardia.
5–7	Você sofreu ferimentos leves, e os danos já foram curados sem deixar cicatrizes.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado à fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

8–9	Você sobreviveu à batalha, mas sofre de terríveis pesadelos nos quais revive a experiência.
10–11	Você escapou da batalha ileso, porém muitos amigos foram feridos ou perdidos.
12	Você lutou bravamente na batalha e é lembrado como um herói. Pode ter recebido uma medalha por sua bravura.

Coisas Bizarras

d12	O Que Aconteceu
1	Você foi transformado em um sapo e manteve essa forma por 1d4 semanas.
2	Você foi petrificado e ficou em forma de estátua por um tempo até alguém te libertar.
3	Você foi escravizado por uma bruxa; sátiro; ou algum outro ser, e viveu no covil dessa criatura por 1d6 anos.
4	Um dragão manteve você prisioneiro por 1d4 meses até que aventureiros o mataram.
5	Você foi levado cativo por uma raça de humanoides malignos como drows; kuo-toas; ou quaggoths. E viveu como escravo no Subterrâneo até conseguir escapar.
6	Você serviu a um poderoso aventureiro como ajudante. Recentemente, você deixou seus serviços. Use as tabelas suplementares e fale com seu Mestre para determinar os detalhes básicos de seu antigo empregador.
7	Você ficou insano por 1d6 anos e recentemente ficou são. Um tique ou algum outro comportamento incomum ainda pode ocorrer.
8	Um amante seu era secretamente um dragão de prata.
9	Você foi capturado por um culto e quase sacrificado em um altar para o ser nefasto a que serviam. Você escapou, mas teve que eles o encontrem de novo.
10	Você conheceu um semi-deus; arqui-diabo; arqui-fada; lorde demônio; ou titã, e sobreviveu para contar a história.
11	Você foi engolido por um peixe gigante e passou um mês em seu estômago antes de escapar.
12	Um ser poderoso lhe concedeu um Desejo, mas você o gastou com algo frívolo.

Tabelas Suplementares

As tabelas suplementares abaixo fornecem uma maneira de determinar aleatoriamente características e outros fatos sobre indivíduos que fazem parte da vida do seu personagem. Use essas tabelas quando direcionado para fazê-lo por outra tabela, ou quando você simplesmente quer encontrar uma informação rápida. As tabelas estão em ordem alfabética.

Alinhamentos

3d6	Alinhamento
3	Caótico Mal (50%) ou Caótico Neutro (50%)
4—5	Leal Mal
6—8	Neutro Mal
9—12	Neutro13-15 Neutro Bom
16—17	Leal Bom (50%) ou Leal Neutro (50%)
18	Caótico Bom (50%) ou Caótico Neutro (50%)

Causas da Morte

d12	Causa da Morte
1	Desconhecido
2	Assassinado
3	Morto em batalha
4	Acidente relacionado a classe ou ocupação
5	Acidente não relacionado a classe ou ocupação
6-7	Causas naturais, como doença ou velhice
8	Suicídio aparente
9	Rasgado por um animal ou um desastre natural
10	Consumido por um monstro
11	Executado por um crime ou torturado até a morte
12	Evento bizarro, como ser atingido por um meteorito, derrubado por um deus irritado, ou morto por um ovo de slaad rachando.

Classes

d100	Classe
01—07	Bárbaro
08—14	Bardo
15—29	Clérigo
30—36	Druida
37—52	Guerreiro
53—58	Monge
59—64	Paladino
65—70	Patrulheiro
71—84	Ladino
85—89	Feiticeiro
90—94	Bruxo
95—00	Mago

Ocupações

d100	Ocupação
01—05	Acadêmico
06—10	Aventureiro (role na tabela de Classe)
11	Aristocrata
12—26	Artesão ou membro de guilda
27—31	Criminoso
32—36	Animador
37—38	Exílio, eremita ou refugiado
39—43	Explorador ou vagabundo
44—55	Fazendeiro ou pastor
56—60	Caçador ou armadilheiro
61—75	Operário
76—80	Comerciante
81—35	Político ou burocrata
86—90	Sacerdote
91—95	Marinheiro
96—00	Soldado

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Racas

d100	Raça
01—40	Humano
41—50	Anão
51—60	Elfo
61—70	Halfling
71—75	Draconato
76—80	Gnomo
81—85	Meio-elfo
86—90	Meio-orc
91—95	Tiefling
96—00	Escolha do Mestre

Relações

3d4	Atitude
3—4	Hostil
5—10	Amigável
11—12	Indiferente

Situações

3d6	Situação
3	Morto (role na tabela Causa da Morte)
4—5	Perdido ou desconhecido
6—8	Vivo, mas mal sucedido devido a lesões, problemas financeiros ou dificuldades de relacionamento
9—12	Vivo e bem
13—15	Vivo e bem sucedido
16—17	Vivo e infame
18	VIvo e Famoso

E Agora?

Quando você terminar de usar essas tabelas, você terá uma coleção de fatos e notas que - no mínimo - encapsulam o que seu personagem vem fazendo no mundo até agora. Às vezes, isso pode ser toda a informação que você deseja, mas você não precisa parar por aí.

Ao usar sua criatividade para combinar todos esses fatos em uma narrativa contínua, você pode criar uma autobiografia completa para seu personagem em apenas algumas frases - um excelente exemplo de como o todo é maior que a soma de suas partes.

Você conseguiu alguns resultados nas tabelas que não se contradizem completamente, mas também não parecem encaixar facilmente? Se assim for, agora é sua chance de explicar o que aconteceu com você. Por exemplo, digamos que você nasceu em um castelo, mas sua casa de infância estava na região selvagem. Pode ser que seus pais viajaram de sua casa na floresta para buscar ajuda de uma parteira no castelo quando sua mãe estava perto de dar à luz. Ou seus pais podem ter sido membros da equipe do castelo antes de você nascer, mas eles foram liberados do serviço logo após você ter vindo ao mundo.

Além de aprofundar sua própria experiência de interpretação, a história do seu personagem apresenta ao seu mestre oportunidades para tecer esses elementos na história da campanha. De qualquer forma, adicionar uma definição à vida pré-aventura do seu personagem é um tempo bem gasto.

Este material foi produzido pela Sua Impressão e não pode ser vendido. Estão expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Talentos Raciais

Ganhar níveis em uma classe é a principal maneira como um personagem evolui durante uma campanha. Alguns Mestres também permitem o uso de talentos para personalizar um personagem. Talentos são uma regra opcional no capítulo 6, "Opções de Personalização", do *Livro do Jogador*. O Mestre decide se eles são usados e também podem decidir que alguns feitos estão disponíveis em uma campanha e outros não.

Esta seção apresenta uma coleção de talentos especiais que permitem explorar a raça do seu personagem ainda mais. Esses talentos estão associados a uma raça do *Livro do Jogador*, conforme resumido na tabela Talentos Raciais. Um talento racial representa uma conexão mais profunda com a cultura da sua raça ou uma transformação física que o aproxima de um aspecto de sua linhagem.

A causa de uma transformação particular depende de você e do seu Mestre. Um talento transformacional pode simbolizar uma qualidade latente que surgiu à medida que envelhece, ou uma transformação pode ser o resultado de um evento na campanha, como a exposição a magias poderosas ou a visita de um lugar de significado antigo para a sua raça. As transformações são um motivo fundamental da literatura de fantasia e do folclore. Determinar por que o seu personagem mudou pode ser uma adição rica à história da sua campanha.

Talentos Raciais

Raça	Talento
Anão	Agachamento Ágil
Anão	Fortitude Anã
Draconato	Couro de Dragão
Draconato	Temor Draconico
Elfo	Precisão Élfica
Elfo (alto)	Teleporte das Fadas
Elfo (drow)	Alta Magia Drow
Elfo (floresta)	Magia do Elfo da Floresta
Gnomo	Agachamento Ágil
Gnomo	Desvanecer
Halfling	Agachamento Ágil
Halfling	Boa Sorte
Halfling	Segunda Chance
Humano	Prodígio
Meio-elfo	Precisão Élfica
Meio-elfo	Prodígio
Meio-orc	Fúria Orc
Meio-orc	Prodígio
Tiefling	Chamas de Phlegethos
Tiefling	Constituição Infernal

Os talentos são apresentados abaixo em ordem alfabética.

Agachamento Ágil

Pré-Requisito: Anão ou Raças Pequenas

Você é estranhamente ágil para sua raça. Receba os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Aumente seu deslocamento de caminhada em 1,5 metros.

- Você ganha proficiência em Acrobacia ou Atletismo (a sua escolha).
- Você tem vantagem em qualquer teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacias) que faça para escapar de ser agarrado.

Alta Magia Drow

Pré-Requisito: Elfo (Drow)

Você aprende mais da magia típica dos elfos negros. Aprende a magia *detectar magia* e pode conjurá-la à vontade, sem gastar um espaço de magia. Também aprende as magias *levitação* e *dissipar magia*, podendo conjurar cada uma delas uma vez sem gastar espaços de magias. Recupera a capacidade de conjurar essas duas magias dessa maneira assim que terminar um descanso longo. O Carisma é a sua habilidade de conjuração para as três magias.

Boa Sorte

Pré-Requisito: Halfling

Seu povo têm uma sorte extraordinária, o que você aprendeu a emprestar misticamente a seus companheiros quando vê-los hesitar. Você não tem certeza de como fazê-lo; você apenas deseja, e isso acontece. Certamente, um sinal de favor da fortuna!

Quando um aliado que você possa ver dentro de 9 metros de alcance rola um 1 no d20 para um teste de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, pode usar sua reação para permitir que o aliado refaça o teste. O aliado deve usar o novo resultado.

Quando usa essa característica, não pode usar seu traço racial Sorte antes do final do seu próximo turno.

Chamas de Phlegethos

Pré-Requisito: Tiefling

Você aprende a invocar o fogo infernal para servir seus comandos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Quando rolar dano de fogo por alguma magia que tenha conjurado, pode rolar novamente qualquer 1 no dado de dano por fogo, mas deve usar esta nova rolagem, mesmo que seja outro 1.
- Sempre que conjurar uma magia que cause dano por fogo, pode produzir chamas que enrolam em você até o final do seu turno. As chamas não te causam dano ou as coisas que estiver portando, e elas vertem uma luz brilhante até 9 metros e luz fraca por mais 9 metros adicionais. Enquanto as chamas estiverem presentes qualquer criatura a até 1,5 metros de alcance que lhe atinja com um ataque corpo-a-corpo recebe 1d4 de dano por fogo.

Constituição Infernal

Pré-Requisito: Tiefling

Sangue demoníaco corre fortemente em suas veias, libertando uma resiliência semelhante à possuída por alguns demônios. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em, até o máximo de 20.
- Recebe resistência a dano por frio e por veneno. Você tem vantagem em testes de resistência contra ser envenenado.

Couro de Dragão

Pré-Requisito: Draconato

Você desenvolve escamas e garras que relembram seus ancestrais dracônicos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição, ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Suas escamas se endurecem. Enquanto não estiver vestindo armadura, pode calcular sua CA como 13 + seu modificador de Destreza. Você pode usar um escudo e ainda assim ganhar esse benefício.
- Você faz crescer garras retráteis das pontas dos seus dedos. Estender ou retrair as garras não requer nenhuma ação. As garras são armas naturais com as quais você pode fazer ataques desarmados. Se atacar com elas, aplica dano cortante igual a 1d4 + seu modificador de Força, ao invés do dano de concussão convencional de um ataque desarmado.

Desvanecer

Pré-Requisito: Gnomo

Seu povo é esperto, com uma aptidão para ilusão mágica. Você aprendeu um truque mágico para desaparecer quando sofre danos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza ou Inteligência em 1, até o máximo de 20.
- Imediatamente após receber dano, pode usar sua reação para magicamente se tronar invisível até o fim do seu próximo turno ou até que realize um ataque, cause dano, ou faça com que alguém realize um teste de resistência. Após usar essa característica, só pode usá-la novamente assim que termine um descanso curto ou longo.

Fortitude Anã

Pré-Requisito: Anão

Você tem o sangue de heróis anões correndo em suas veias. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Sempre que você realiza a ação Esquivar em combate, pode gastar um Dado de Vida para se curar. Role o dado, e adicione seu modificador de Constituição, e recupere um número de pontos de vida igual a este total (mínimo de 1).

Fúria Orc

Pré-Requisito: Meio-Orc

Sua fúria interior queima incansavelmente. Você recebe os benefícios a seguir:

- Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Quando acertar um ataque usando uma arma simples ou marcial, pode rolar um dos dados de dano da arma uma vez adicionalmente e somar o resultado a jogada. O tipo de dano é o mesmo originário da arma. Uma vez que use essa característica, não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.
- Imediatamente após usar seu traço racial Resistência Implacável, pode usar sua reação para realizar um ataque com arma.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Magia do Elfo da Floresta

Pré-Requisito: Elfo (floresta)

Você aprende a magia das florestas primitivas, que são reverenciadas e protegidas pelo seu povo. Aprende um truque de druida a sua escolha. Também aprende *passos longos* e *passos sem pegadas*, cada um dos quais pode conjurar uma vez sem gastar espaços de magia. Recupera a capacidade de conjurar essas duas magias desta maneira quando terminar um descanso longo. A Sabedoria é a sua habilidade de conjuração para as três magias.

Precisão Élfica

Pré-Requisito: Elfo ou Meio-Elfo

A precisão dos elfos é lendária, especialmente dos arqueiros e conjuradores. Você tem uma mira sobrenatural em ataques que dependem da precisão ao invés do dano bruto. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Sempre que tiver vantagem em uma jogada de ataque usando Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você pode rolar novamente um dos dados do ataque, uma vez.

Prodígio

Pré-Requisito: Meio-Elfo, Meio-Orc, Humano

Você tem facilidade de aprender coisas novas. você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha uma proficiência de perícia de sua escolha, uma proficiência ferramenta de sua escolha, e fluência em um idioma de sua escolha.
- Escolha uma perícia em que tenha proficiência. Você ganha especialização com essa perícia, o que significa que seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você venha a realizar com ela. A perícia que escolher deve ser uma que não esteja sobre o benefício de nenhuma outra característica, como Especialização, que já dobra seu bônus de proficiência.

Segunda Chance

Pré-Requisito: Halfling

A sorte te favorece quando alguém tenta atingi-lo. Os seguintes benefícios a seguir lhe são dados:

- Aumente seu valor de Constituição ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Quando uma criatura que possa ver te acertar, você pode usar sua reação para forçar a criatura a rolar novamente. Uma vez usada essa característica, não pode usá-la novamente até que role a iniciativa ao iniciar outro combate ou então termine um descanso longo ou curto.

Teleporte das Fadas

Pré-Requisito: Elfo (alto)

Seu estudo de combate dos elfos altos desbloqueou um poder feérico que apenas poucos elfos possuem, exceto seus primos eladrin. Com base em sua ascendência feérica, pode caminhar momentaneamente pela Agrestia das Fadas para encurtar seu caminho de um lugar para outro. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você aprende a falar, ler e escrever Sylvan.
- Você aprende a magia *passo nebuloso* e pode conjurá-la uma vez sem gastar um espaço de magia. Recupera a capacidade de conjurá-la dessa maneira quando terminar um descanso curto ou longo. A Inteligência é a sua habilidade de conjuração para essa magia.

Temor Dracônico

Pré-Requisito: Draconato

Quando estiver com raiva, pode irradiar ameaça. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição, ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Ao invés de exalar energia destrutiva, pode gastar um uso do seu traço Arma de Sopro para rugir, forçando cada criatura a sua escolha a até 9 metros de alcance a fazer um teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seus bônus de proficiência + seu modificador de Carisma). Um alvo automaticamente tem sucesso no teste se ele não puder ouvir ou vê-lo. Em caso de falha, o alvo fica amedrontado de você por 1 minuto. Se o alvo amedrontado receber qualquer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em caso de sucesso.

Este material de elfos foi elaborado por Sua Impressão Fada e está sendo a fãs, expressamente proibido. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Esse material foi scaboraoo por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Capítulo 2

Ferramentas do Mestre

Como Mestre, você cria e orienta conjuntamente a história vivida pelos seus jogadores. Você é aquele que mantém tudo em andamento e esse capítulo é para você. Ele lhe oferecerá novas opções de regras, além de algumas ferramentas refinadas para criar e conduzir suas aventuras e campanhas.

Este é um suplemento com ferramentas e conselhos propostos no *Guia do Mestre*.

O capítulo inicia com regras opcionais com o objetivo de ajudar você a guiar certas partes do jogo mais facilmente. O capítulo entra então profundamente em diversos tópicos – construção de encontros, encontros aleatórios, armadilhas, itens mágicos e tempo de inatividade – os quais geralmente se relacionam a como você cria e prossegue em suas aventuras.

O material neste capítulo tem o objetivo de fazer a sua vida mais fácil. Ignore qualquer coisa que encontre aqui que não te ajude, e não hesite em customizar o que usará. As regras do jogo existem para servi-lo e ao jogo em andamento. Como sempre, faça elas você mesmo.

Efeitos Simultâneos

A maioria dos efeitos no jogo acontecem em sucessão, seguindo uma ordem determinada pelas regras ou pelo Mestre. Em casos raros, efeitos podem acontecer ao mesmo tempo, especialmente no começo ou no fim do turno de uma criatura. Se duas ou mais coisas acontecem ao mesmo tempo no turno de um personagem ou monstro, a pessoa na mesa de jogo – quer seja o jogador ou o Mestre – que controla essa criatura decide a ordem na qual essas coisas irão acontecer. Por exemplo, se dois efeitos ocorrem no fim do turno do personagem de um jogador, o mesmo decide qual dos dois efeitos acontece primeiro.

Queda

Cair de uma grande altura é um risco significante para aventureiros e seus adversários. A regra apresentada no *Livro do Jogador* é simples: no fim da queda, a criatura recebe 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros que ela caia, até um máximo de 20d6. A criatura também aterrissa em condição caído, a menos que de alguma forma evite levar dano da queda. Aqui estão duas regras opcionais que expandem essa regra simples.

Taxa de Queda

A regra para queda assume que a criatura imediatamente desce a distância completa quando ela cai. Mas o que acontece se a criatura está em grande altitude quando ela cai, talvez nas costas de um grifo, ou a bordo de uma aeronave? Realisticamente, uma queda de tal altura pode levar mais do que alguns segundos, terminando apenas após o fim do turno em que a queda ocorreu. Se você gostaria que quedas de grande altitude consumisse o tempo apropriado, use a seguinte regra opcional.

Quando cair de uma grande altitude, instantaneamente cai 150 metros. Se você ainda estiver caindo no seu próximo turno, cai mais150 metros no fim do seu turno. Esse processo continua até a queda terminar, tanto pelo motivo de você chegar ao chão ou pela queda ser interrompida por outro motivo.

Criaturas Voadoras em Queda

Uma criatura voadora em voo cai se ela for derrubada, se seu deslocamento for reduzido a 0 metros, ou se por outro motivo perder a habilidade de movimento, a menos que ela possa flutuar ou esteja sendo mantida no alto por alguma magia, como a magia *voo*.

Se você gostaria que uma criatura voadora tivesse uma chance melhor de sobrevivência à queda do que uma criatura não voadora tem, use esta regra: subtraia o deslocamento atual de voo da criatura da distância que ela caiu antes de calcular o dano de queda. Esta regra é muito útil para uma criatura voadora que é derrubada, mas ainda está consciente e tem deslocamento de voo atual maior que 0 metro. Esta regra é projetada para simular a criatura batendo suas asas furiosamente ou fazendo ações similares para diminuir a velocidade de sua queda.

Se você usar a regra para a taxa de queda da seção anterior, uma criatura voadora ainda cai 150 metros no seu turno quando estiver em queda, assim como as outras criaturas. Mas se a criatura inicia qualquer dos seus turnos posteriores ainda caindo, e está caída, ela pode parar a queda no seu turno gastando metade do seu deslocamento de voo para opor a estar em condição caído (como se ela estivesse de pé em meio ao ar).

Dormindo

Assim como no mundo real, os personagens de D&D gastam muitas horas dormindo, mais comumente como parte de um descanso longo. A maioria dos monstros também precisa dormir. Enquanto uma criatura dorme, ela está sujeita a condição inconsciente. Aqui estão algumas regras que expandem esse fato básico.

Acordando Alguém

Uma criatura que esteja dormindo naturalmente, diferentemente de estar em um sono induzido magicamente ou quimicamente, desperta se sofrer algum dano ou se alguém usar uma ação para mexer ou dar um tapa para que ela acorde. Um súbito ruído alto - como um grito, trovões ou um sino batendo - também acorda alguém que esteja dormindo naturalmente.

Sussurros não perturbam o sono, a menos que a Sabedoria (Percepção) passiva da criatura que está dormindo seja 20 ou superior e os sussurros sejam pronunciados a 3 metros de distância ou menos do adormecido. Falar com volume normal acorda uma criatura dormindo se o ambiente estiver de outra forma silencioso (sem vento, canto de pássaros, grilos, sons de rua, ou coisas similares) e a criatura dormindo tiver uma Sabedoria (Percepção) passiva de 15 ou superior.

Dormindo com Armadura

Dormir com uma armadura leve não causa efeitos adversos naquele que a veste, mas dormir com armadura média ou pesada torna mais difícil recuperar-se totalmente durante um descanso longo.

Quando você terminar um descanso longo no qual tenha dormido com armadura média ou pesada, recupera apenas um quarto dos Dados de Vida que gastou (mínimo de 1 dado). Se você tiver algum nível de exaustão, o descanso não reduz o seu nível de exaustão.

Prosseguindo sem um Descanso Longo

Um descanso longo nunca é obrigatório, mas prosseguir sem dormir certamente tem suas consequências. Se quiser considerar efeitos decorrentes da privação de sono em personagens e criaturas, use estas regras.

Sempre ao fim de um período de 24 horas sem terminar um descanso longo, você deve passar em um teste resistência de Constituição CD 10, ou sofrerá um nível de exaustão.

Torna-se cada vez mais difícil evitar a exaustão se permanecer acordado por muitos dias sucessivamente. Após as primeiras 24 horas, a CD aumenta em 5 para cada período de 24 horas consecutivos, sem um descanso longo. A CD retorna a 10 quando terminar um descanso longo.

Armas de Adamante

O adamante é um metal extremamente resistente encontrado em meteoritos e veios minerais extraordinários. Além de ser usado para criação de uma *armadura de adamante*, o metal também pode ser usado para confecção de armas.

Armas de combate corpo a corpo e munições feitas ou revestidas de adamante são extraordinariamente efetivas quando utilizadas para quebrar objetos. Sempre que uma arma de adamante ou uma peça de munição atinge um objeto, este acerto é considerado um acerto crítico.

A versão de adamante de uma arma corpo a corpo, ou de dez peças de munição, custa 500 po a mais do que a versão normal, sendo a arma ou munição feita do metal ou revestida com ele.

Amarrando os Nós

As regras são propositadamente abertas a respeito de tarefas mundanas como amarrar nós, mas às vezes, saber o quão bem feito foi o nó, é importante em uma cena dramática, quando alguém está tentando desamarrar um nó ou se safar de um. Segue aqui uma regra opcional para determinar a efetividade de um nó.

A criatura que amarra o nó realiza um teste de Inteligência (Prestidigitação) ao fazê-lo. O resultado do teste se torna a CD para qualquer teste de Inteligência (Prestidigitação) para tentar desamarrar o nó, ou um teste de Destreza (Acrobacia) para tentar escapar dele.

Esta regra intencionalmente liga a perícia Prestidigitação com Inteligência, ao invés de Destreza. Este é um exemplo de como aplicar a regra da seção "Variação: Perícias com Habilidades Diferentes" contida no capítulo 7 do *Livro do Jogador*.

Proficiência com Ferramentas

Proficiências em ferramentas são uma maneira útil de destacar os antecedentes e os talentos de um personagem. Porém, durante o jogo, o uso de ferramentas sobrepõe o uso de perícias, e pode não ficar claro como usá-las juntas em determinadas situações. Esta seção oferece várias maneiras de como ferramentas podem ser usadas no jogo.

Ferramentas e Perícias em Conjunto

Ferramentas possuem aplicações mais específicas do que perícias. A perícia História se aplica a qualquer evento do passado. Uma ferramenta como um kit de falsificação é usada para fazer objetos falsos e um pouco mais. Sendo assim, por que um personagem que tenha a oportunidade de adquirir um ou outro iria querer ganhar proficiência em uma ferramenta em vez de proficiência em uma perícia?

Para tornar a proficiência em ferramentas uma escolha mais atrativa para os personagens, você pode utilizar os métodos listados abaixo.

Vantagem. Se tanto o uso de uma ferramenta como o de uma perícia se aplicam ao mesmo teste, e o personagem é proficiente em ambas, considere permitir que o personagem faça o teste com vantagem. Este simples benefício pode ser uma boa maneira de incentivar os jogadores a adquirir proficiência em ferramentas. Nas descrições das ferramentas, esse benefício é frequentemente expresso como uma compreensão adicional (ou algo semelhante), o que se traduz em uma chance maior de obter sucesso no teste.

Benefício Adicional. Além disso, considere dar aos personagens que possuem proficiência, tanto na perícia, quanto na ferramenta relevante, um benefício adicional em um teste bem sucedido. Este benefício pode ser na forma de uma informação mais detalhada ou poderia simular o efeito de um teste bem sucedido diferente. Por exemplo, um personagem com proficiência em ferramentas de pedreiro realiza um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) para encontrar uma porta secreta em uma parede de pedra. O personagem não apenas encontra a porta, como você também decide que sua proficiência com a ferramenta concede a ele um sucesso automático em um teste de Inteligência (Investigação) para determinar como abrir a porta.

Descrição das Ferramentas

A seção a seguir traz detalhes sobre as ferramentas apresentadas no *Livro do Jogador*, dando conselhos a respeito de como usá-las.

Componentes. O primeiro parágrafo em cada descrição oferece detalhes sobre do que um kit de suprimentos ou ferramentas é composto. Um personagem que é proficiente com uma ferramenta sabe como usar todas as partes que o compõem.

Perícias. Toda ferramenta potencialmente fornece vantagem em um teste quando utilizada em conjunto com certas perícias quando o personagem é proficiente na perícia e na ferramenta. Como Mestre, você pode permitir que o personagem faça um teste usando a perícia indicada com vantagem. Parágrafos que iniciam com nome de perícias tratam desta possibilidade. Em cada um desses parágrafos, os benefícios se aplicam apenas a alguém que tenha proficiência na ferramenta, não a alguém que simplesmente a possua.

Com relação às perícias, o sistema é ligeiramente abstrato a respeito de o que a proficiência com uma ferramenta representa; essencialmente, ele assume que um personagem que tenha proficiência em uma ferramenta também tenha aprendido a respeito de aspectos do comércio e da profissão que não necessariamente estão associados ao uso da ferramenta.

Além disso, você pode considerar oferecer ao personagem uma informação extra ou um benefício adicional em um teste de perícia. O texto oferece alguns exemplos e ideias quando esta oportunidade é relevante.

Uso Especial. Proficiência com uma ferramenta geralmente vem acompanhada de um benefício em particular na forma de um uso especial, como descrito neste parágrafo.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS DE RPG PARA FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDOS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E RESSALTADOS NO MATERIAL.

Exemplo de CD. Uma tabela no final de cada seção lista atividades para as quais uma ferramenta pode ser usada, e sugere uma CD para os testes de habilidade necessários.

Suprimentos de Alquimista

Suprimentos de alquimista permitem que um personagem produza combinações alquímicas úteis, como ácido ou fogo alquímico.

Componentes. Suprimentos de alquimista incluem dois copos de vidro, um suporte de metal para segurar o copo sobre uma chama, uma vareta de vidro, um pequeno almofariz, e uma bolsa com ingredientes alquímicos comuns, incluindo sal, ferro em pó, e água purificada.

Arcanismo. Proficiência com suprimentos de alquimista permite desvendar informações adicionais em um teste de Arcanismo envolvendo poções e materiais similares.

Investigação. Quando você inspeciona uma área em busca de pistas, proficiência com suprimentos de alquimista fornece informações adicionais sobre produtos químicos ou outras substâncias que possam ter sido usadas na área.

Criando Itens Alquímicos. Você pode usar sua proficiência em suprimentos de alquimista para criar itens alquímicos. Um personagem pode gastar dinheiro para coletar matéria-prima, ao custo de 50 po para cada 0,5 quilos adquiridos. O Mestre pode permitir que o personagem realize o teste da perícia indicada com vantagem. Como parte de um descanso longo, você pode usar seus suprimentos de alquimista para criar uma dose de ácido, fogo alquímico, antitoxina, óleo, perfume ou sabão. Subtraia metade do valor do item criado do total do valor em peças de ouro da matéria-prima que você carrega.

Suprimentos de Alquimista

Atividade	CD
Criar um sopro de fumaça espessa	10
Identificar um veneno	10
Identificar uma substância	15
Iniciar fogo	15
Neutralizar ácido	20

Suprimentos de Cervejeiro

Cervejaria é a arte de produzir cervejas. A cerveja não serve apenas como uma bebida alcoólica, mas o processo de sua fabricação purifica a água. Produzir cerveja toma semanas no processo de fermentação, mas apenas algumas horas de trabalho.

Componentes. Suprimentos de cervejeiro incluem um grande jarro de vidro, uma quantidade de lúpulo, um sifão, e vários metros de tubulação.

História. Proficiência com suprimentos de cervejeiro fornece informações adicionais em um teste de Inteligência (História) a respeito de eventos que tenham envolvimento de bebidas alcoólicas como um elemento relevante.

Medicina. Proficiência com estes suprimentos garantem informações adicionais quando estiver tratando alguém que esteja sob os efeitos do álcool ou quando você usa o álcool para amenizar a dor.

Persuasão. Uma bebida forte é capaz de amaciar o mais duro dos corações. Sua proficiência com suprimentos de cervejeiro podem ajudá-lo a convencer alguém, dando ao alvo apenas uma dose de álcool suficiente para acalmar seu humor.

Água Potável. Seu conhecimento na fabricação de cerveja permite a você purificar água que, de outra maneira, seria insalubre. Como parte de um descanso longo, você pode purificar até 20 litros de água, ou 4 litros como parte de um descanso curto.

Suprimentos de Cervejeiro

Atividade	CD
Detectar veneno ou impurezas em uma bebida	10
Identificar álcool	15
Ignorar efeitos do álcool	20

Suprimentos de Caligrafia

A caligrafia trata a escrita como uma arte bela e delicada. Calígrafos produzem textos que agradam os olhos, usando um estilo difícil de ser imitado. Seus suprimentos também lhes fornecem a habilidade de examinar escrituras e determinar se são legítimas, uma vez que o treinamento de um calígrafo envolve longas horas de estudo de escrita, tentando replicar seu estilo e design.

Componentes. Suprimentos de caligrafia contêm tinta, uma dúzia de folhas de pergaminho, e três penas.

Arcanismo. Apesar de a caligrafia ser de pouca ajuda na decifragem do conteúdo de escritos mágicos, a proficiência com estes suprimentos pode auxiliar na identificação de quem escreveu o texto de natureza mágica.

História. A proficiência nesta ferramenta pode aumentar o benefício de um teste bem sucedido realizado para analisar ou investigar escrituras antigas, pergaminhos, ou outros textos, incluindo runas gravadas na pedra, mensagens em afrescos ou outras superfícies.

Decifrar Mapas. Proficiência nesta ferramenta garante a você especialização no exame de mapas. Você pode fazer um teste de Inteligência para determinar a idade do mapa, se ele contém qualquer mensagem secreta, ou fatos similares.

Este material é destinado a fãs, sua reprodução, cópia e distribuição estão expressamente proibidas. Direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Suprimentos de Caligrafia

Atividade	CD
Identificar o escritor de um texto não mágico	10
Determinar o estado de espírito do escritor	15
Expor texto falsificado	15
Falsificar assinatura	20

Ferramentas de Carpinteiro

Proficiência em carpintaria habilita um personagem a construir estruturas de madeira. Um carpinteiro pode construir uma casa, uma barraca, um gabinete de madeira, ou itens similares.

Componentes. Ferramentas de carpinteiro incluem uma serra, um martelo, pregos, uma machadinha, um esquadro, uma régua, uma plaina, e um formão.

História. Proficiência nesta ferramenta ajuda você a identificar o uso e a origem de estruturas e outros objetos grandes de madeira.

Investigação. Você ganha informações adicionais quando inspeciona uma área dentro de estruturas de madeira, porque você conhece truques de construção para encobrir e impedir que áreas sejam descobertas.

Percepção. Você pode observar irregularidades em paredes ou pisos de madeira, tornando mais fácil encontrar alçapões e passagens secretas.

Furtividade. Você pode avaliar rapidamente os pontos fracos em um piso de madeira, tornando mais fácil desviar de partes que rangem e emitem ruídos quando se pisa nelas.

Fortificar. Com 1 minuto de trabalho e matéria-prima, você pode tornar uma porta ou janela mais difícil de ser aberta. A CD do teste para abrir aumenta em 5.

Abrigo Temporário. Como parte de um descanso longo, você pode construir um abrigo simples ou estrutura similar para manter você e seu grupo seco e oculto pela duração do descanso.

Como é construído rapidamente com qualquer madeira disponível, o abrigo se desfaz em 1d3 dias após ter sido feito.

Ferramentas de Carpinteiro

Atividade	CD
Construir uma estrutura simples de madeira	10
Desenhar uma estrutura complexa de madeira	15
Encontrar pontos fracos em uma parede de madeira	15
Arrombar uma porta	20

Ferramentas de Cartógrafo

Usando ferramentas de cartógrafo, você pode criar mapas precisos para facilitar as viagens para você e quem o acompanha. Esses mapas podem variar de representações em larga escala de cadeias de montanhas para diagramas que mostram o esboço de um nível de uma masmorra.

Componentes. Ferramentas de cartógrafo consiste de uma pena, tinta, pergaminhos, um par de compassos, pinças, e uma regra.

Arcanismo, História, Religião. Você pode usar seu conhecimento sobre mapas e locais para desvendar informações mais detalhadas quando você usa uma destas perícias. Por exemplo, você poderia observar mensagens escondidas em um mapa, identificar quando o mapa foi feito para determinar se as características geográficas mudaram desde então, e assim por diante.

Natureza. Sua familiaridade com a geografia física torna mais fácil para você responder questões e resolver problemas relacionados ao terreno ao seu redor.

Sobrevivência. Seu entendimento da geografia torna mais fácil encontrar caminhos para a civilização, para presumir áreas onde vilas e cidades possam ser encontradas, e evitar se perder. Você estudou tantos mapas, que os padrões comuns, como a forma como evoluem as rotas comerciais e onde surgem assentamentos em relação a locais geográficos, são familiares para você.

Criar um Mapa. Enquanto viaja, você pode desenhar um mapa além de se engajar em outra atividade.

Ferramentas de Cartógrafo

Atividade	CD
Determinar a idade e a origem de um mapa	10
Estimar a direção a distância até um local	15
Discernir se o mapa é falso	15
Completar a parte perdida de um mapa	20

Ferramentas de Sapateiro

Embora a profissão de sapateiro possa parecer muito simplória para um aventureiro, um bom par de botas pode vir a ser muito útil para o personagem em uma região selvagem acidentada e através de masmorras mortíferas.

Componentes. Ferramentas de sapateiro consistem de um martelo, um furador, uma faca, um suporte para sapato, um cortador, couro para reposição, e fios.

Arcanismo, História. Seu conhecimento sobre sapatos ajuda você a identificar as propriedades mágicas de botas encantadas ou a história de tais itens.

Investigação. Calçados guardam uma quantidade surpreendente de segredos. Você pode descobrir onde alguém esteve recentemente examinando suas roupas e a sujeira contida em seus sapatos. Sua experiência no reparo de calçados torna mais fácil para você identificar de onde o dano possa ter vindo.

Conservação de Sapatos. Como parte de um descanso longo, você pode reparar os sapatos de seus companheiros. Pelas próximas 24 horas, até seis criaturas de sua escolha que estejam usando calçados reparados por você, podem viajar até 10 horas por dia sem que precisem realizar um teste de resistência para evitar a exaustão.

Criar Compartimento Secreto. Com 8 horas de trabalho, você pode adicionar um compartimento secreto a um par de sapatos. O compartimento pode guardar um objeto de até 7 centímetros de comprimento e 2 centímetros de largura e profundidade. Você deve realizar um teste de Inteligência usando sua proficiência com a ferramenta para determinar a CD do teste de Inteligência (Investigação) necessário para encontrar o compartimento.

Ferramentas de Sapateiro

Atividade	CD
Determinar a idade e a origem de um sapato	10
Encontrar um compartimento secreto em um sapato	15

Utensílios de Cozinheiro

Aventurar-se é uma vida difícil. Com um cozinheiro ao longo da jornada, suas refeições serão muito melhores do que a típica mistura de carne seca e frutas desidratadas.

Componentes. Utensílios de cozinheiro contém um pote de metal, facas, garfos, uma colher para misturar, e uma concha.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA NÃO SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS SÃO PRESERVADOS E RESSALTADOS NO MATERIAL.

História. Seu conhecimento das técnicas de culinária permite que você avalie os padrões sociais envolvidos em hábitos alimentares de diferentes culturas.

Medicina. Ao administrar um tratamento, você pode transformar um remédio amargo ou azedo em uma mistura de sabor agradável.

Sobrevivência. Quando forragear alimentos, você pode fazer com ingredientes que você descobre o que outros não poderiam se transformar em refeições nutritivas.

Preparar Refeições. Como parte de descanso curto, você pode preparar uma refeição saborosa que ajuda seus companheiros a recuperar sua força. Você e até cinco criaturas de sua escolha recuperam 1 ponto de vida extra para cada Dado de Vida gasto durante um descanso curto, considerando que você tenha acesso a seus utensílios de cozinha e comida suficiente.

Utensílios de Cozinheiro

Atividade	CD
Cozinhar uma refeição comum	10
Replicar uma refeição	10
Encontrar veneno ou impurezas na comida	15
Cozinhar uma refeição gourmet	20

Kit de Disfarces

A ferramenta perfeita para quem quer se dedicar a enganação, um kit de disfarce permite que seu dono adote uma identidade falsa.

Componentes. Um kit de disfarces inclui maquiagem, peruca, pequenos adereços, e algumas peças de roupa.

Enganação. Em certas situações, um disfarce pode aumentar sua habilidade de tecer mentiras convincentes.

Intimidação. O disfarce certo pode fazer com que você pareça mais amedrontador, se você quiser assustar alguém ao se passar por uma vítima da praga ou intimidar uma gangue de brutamontes usando a aparência de um valentão.

Performance. Um disfarce inteligente pode melhorar a apreciação de uma performance por parte do público, desde que o disfarce seja devidamente projetado para provocar a reação desejada.

Persuasão. As pessoas tendem a confiar em alguém vestindo um uniforme. Se você se disfarçar como uma figura de autoridade, seus esforços para persuadir os outros são frequentemente mais efetivos.

Criar Disfarce. Como parte de um descanso longo, você pode criar um disfarce. Leva 1 minuto para você colocar o disfarce, uma vez que você o tenha criado. Você pode transportar apenas um desses disfarces com você de cada vez sem atrair atenção indevida, a menos que você tenha uma *mochila de carga* ou um método semelhante para mantê-los escondidos. Cada disfarce pesa 500 gramas.

Em outros momentos, leva 10 minutos para criar um disfarce que envolva mudanças moderadas em sua aparência, e 30 minutos para um que requeira mudanças mais drásticas.

Kit de Disfarces

Atividade	CD
Cobrir ferimentos ou marcas de distinção	10
Perceber um disfarce sendo usado por outra pessoa	15
Copiar a aparência de um humanoide	20

Kit de Falsificação

Um kit de falsificação é feito para duplicar documentos e para tornar mais fácil a cópia de um selo pessoal ou assinatura.

Componentes. Um kit de falsificação inclui vários tipos diferentes de tinta, uma variedade de pergaminhos e papéis, diversas penas, selos e cera para selar, folhas de ouro e prata, e pequenas ferramentas para esculpir imitações de selos em cera derretida.

Arcanismo. Um kit de falsificação pode ser usado em conjunto com a perícia Arcanismo para determinar se um item mágico é verdadeiro ou falso.

Enganação. Uma falsificação bem forjada, como papéis alegando que você é um nobre ou uma escritura garantindo a você passagem livre, pode dar credibilidade a uma mentira.

História. Um kit de falsificação combinado com seu conhecimento de história aumenta sua habilidade para criar documentos históricos falsos ou para dizer se um documento antigo é autêntico.

Investigação. Quando você examinar objetos, proficiência com kit de falsificação é útil para determinar como um objeto foi feito e se é genuíno.

Outras Ferramentas. Conhecimento em outras ferramentas torna suas falsificações muito mais críveis. Por exemplo, você poderia combinar proficiência com kit de falsificação e proficiência com ferramentas de cartógrafo para criar um mapa falso.

Falsificação Rápida. Como parte de um descanso curto, você pode produzir um documento falsificado com não mais do que uma página. Como parte de um descanso longo, você pode produzir um documento com até quatro páginas. Seu teste de Inteligência ao utilizar o kit de falsificação determina a CD para o teste de Inteligência (Investigação) para alguém identificar a falsificação.

Kit de Falsificação

Atividade	CD
Imitar escrita à mão	15
Duplicar um selo de cera	20

Kit de Jogo

Proficiência em um kit de jogo se aplica a um tipo de jogo, como o Jogo dos Três Dragões ou jogos de azar que utilizam dados.

Componentes. Um kit de jogo possui todas as peças necessárias para um jogo específico ou tipo de jogo, como um baralho de cartas completo ou tabuleiro e peças.

História. Sua maestria com um jogo inclui conhecimento de sua história, bem como de eventos importantes com os quais esteve conectado ou figuras históricas proeminentes envolvidas.

Intuição. Jogar com alguém é uma boa maneira de conhecer sua personalidade, garantindo a você uma melhor capacidade para discernir suas mentiras das verdades e perceber seu humor.

Prestidigitação. Prestidigitação é uma perícia útil para trapacear em um jogo, permitindo trocar peças, esconder cartas, ou alterar uma rolagem de dados. Alternativamente, envolver um alvo em um jogo, manipulando os componentes com movimentos rápidos, é uma ótima distração para uma tentativa de punga.

Kit de Jogo

Atividade	CD
Pegar um jogador trapaceando	15
Obter um intuição sobre a personalidade de um jogador	15

Este material foi elaborado para fins de estudo e é proibida sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Ferramentas de Vidreiro

Alguém que seja proficiente com ferramentas de vidreiro não possui apenas a habilidade de dar forma ao vidro, mas também conhecimento especializado dos métodos usados para produzir objetos de vidro.

Componentes. As ferramentas incluem um soprador, uma pequena placa de grafite, blocos, e pinças. Você precisa de uma fonte de calor para trabalhar o vidro.

Arcanismo, História. Seu conhecimento das técnicas de produção de vidro o ajuda quando você examina objetos de vidro, como um frasco de poção ou itens de vidro encontrados em um tesouro. Por exemplo, você pode estudar como um frasco de poção de vidro foi alterado por seu conteúdo para ajudar a determinar os efeitos de uma poção.
(Uma poção pode deixar um resíduo, deformar o frasco ou manchá-lo).

Investigação. Quando você estuda uma área, seu conhecimento pode ajudar você se as pistas incluem vidro quebrado ou objetos de vidro.

Identificar Fraqueza. Com 1 minuto de estudo, você pode identificar pontos fracos em um objeto de vidro. Qualquer dano causado ao atingir o ponto fraco do objeto é dobrado.

Ferramentas de Vidreiro

Atividade	CD
Identificar a fonte do vidro	10
Determinar o que continha em um vidro	15

Kit de Herbalismo

Proficiência com um kit de herbalismo permite a você identificar plantas e coletar seus elementos úteis de maneira segura.

Componentes. Um kit de herbalismo contém bolsas para guardar ervas, cortadores e luvas de couro para coletar plantas, almofariz, e vários frascos de vidro.

Arcanismo. Seu conhecimento da natureza e utilização de ervas pode adicionar informações a seus estudos mágicos envolvendo plantas e suas tentativas de identificar poções.

Investigação. Quando você inspeciona uma área coberta de vegetação, sua proficiência pode ajudá-lo a coletar detalhes e pistas que outros podem não perceber.

Medicina. Sua maestria com herbalismo aumenta sua habilidade para tratar doenças e ferimentos aprimorando seus métodos de cuidado com plantas medicinais.

Natureza e Sobrevivência. Quando você viaja em ambiente selvagem, sua perícia em herbalismo torna mais fácil identificar plantas e encontrar fontes de comida que outros podem deixar passar.

Identificar Plantas. Você pode identificar a maioria das plantas com uma verificação rápida de sua aparência e cheiro.

Kit de Herbalismo

Atividade	CD
Encontrar plantas	15
Identificar veneno	20

Ferramentas de Joalheiro

Treinamento com ferramentas de joalheiro incluem as técnicas básicas necessárias para embelezar gemas. Ela também concede a você especialização na identificação de pedras preciosas.

Componentes. Ferramentas de joalheiro consistem de uma pequena serra e martelo, lixas, alicates, e pinças.

Arcanismo. Proficiência com ferramentas de joalheiro garantem a você conhecimento sobre os conhecidos usos místicos de gemas. Estas informações revelam-se úteis quando você faz um teste de Arcanismo relacionado a gemas e itens com gemas incrustadas.

Investigação. Quando você inspeciona objetos com gemas, sua proficiência com ferramentas de joalheiro ajuda você na coleta de pistas que possam conter.

Identificar Gemas. Você pode identificar gemas e determinar seu valor rapidamente.

Ferramentas de Joalheiro

Atividade	CD
Encontrar plantas	15
Identificar veneno	20

Veículos Aquáticos e Terrestres

Proficiência com veículos terrestres cobre uma larga gama de opções, de carruagens e palaquins, vagões e charretes. Proficiência com veículos aquáticos cobre qualquer meio de transporte navegável sobre a água. Proficiência com veículos garante conhecimento necessário para operar veículos de determinado tipo, e também conhecimento para reparos e manutenções.

Além disso, um personagem com proficiência em veículos aquáticos possui conhecimento a respeito de tudo com o que um marinheiro está familiarizado, como informações a respeito do mar e ilhas, fazer nós, e avaliar o clima e as condições do mar.

Arcanismo. Quando você estuda um veículo mágico, proficiência nesta ferramenta ajuda você a desvendar informações ou determinar como o veículo funciona.

Investigação, Percepção. Quando você inspeciona um veículo atrás de pistas ou informações escondidas, sua proficiência ajuda você a perceber coisas que outros deixariam passar.

Condução de Veículos. Quando estiver pilotando, você pode adicionar seu bônus de proficiência na CA e testes de resistência do veículo.

Veículos

Atividade	CD
Pilotar em terreno ou águas difíceis	10
Avaliar as condições do veículo	15
Fazer uma manobra difícil em alta velocidade	20

Ferramentas de Coureiro

O trabalho com couro estende-se ao conhecimento a respeito de peles e suas propriedades. Também confere conhecimento sobre armaduras de couro e bens similares.

Componentes. Ferramentas de coureiro incluem uma faca, um pequeno malho, um cortador, perfurador, linha, e sobras de couro.

Arcanismo. Sua especialização em trabalho com couro garante a você informações adicionais quando você inspeciona itens feitos de couro, como botas e alguns mantos.

Investigação. Você recebe informações adicionais quando analisa itens de couro ou pistas relacionadas a eles, uma vez que você se baseia em seu conhecimento de couro para colher detalhes que outros ignoram.

Identificar Peles. Ao observar uma pele ou item de couro, você pode determinar a fonte do couro e qualquer técnica especial utilizada para tratá-lo. Por exemplo, você pode observar a diferença entre couro trabalhado usando métodos dos anões e couro trabalhado usando métodos dos halflings.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Ferramentas de Coureiro

Atividade	CD
Modificar a aparência de um item de couro	10
Determinar a história de um item de couro	20

Ferramentas de Pedreiro

Ferramentas de pedreiro permitem a você construir estruturas de pedra, incluindo paredes e construções feitas de tijolos.

Componentes. Ferramentas de pedreiro consistem de uma espátula, um martelo, um formão, broxa, e um esquadro.

História. Sua especialização ajuda você a identificar a época e o propósito da construção de uma estrutura de pedra, juntamente com informações sobre quem poderia ter construído.

Investigação. Você obtém informações adicionais quando inspeciona áreas dentro de construções de pedra.

Percepção. Você pode observar irregularidades em paredes e pisos de pedra, tornando mais fácil de encontrar alçapões e passagens secretas.

Demolição. Seu conhecimento de alvenaria permite a você identificar pontos fracos em paredes de tijolos. Você causa dano dobrado a essas estruturas com seus ataques com arma.

Ferramentas de Pedreiro

Atividade	CD
Fazer um pequeno buraco em uma parede de pedra	10
Encontrar pontos fracos em uma parede de pedra	15

Instrumentos Musicais

Proficiência com um instrumento musical indica que você está familiarizado com as técnicas usadas para tocá-lo. Você também sabe algumas canções comuns tocadas com o instrumento.

História. Sua especialização ajuda você a relembrar informações relacionadas a seu instrumento.

Performance. Sua capacidade de fazer um bom show é melhorada quando você incorpora um instrumento em seu ato.

Compor uma Canção. Como parte de um descanso longo, você pode compor uma nova canção e letra para seu instrumento. Você poderia utilizar esta habilidade para impressionar um nobre ou espalhar rumores escandalosos com uma canção cativante.

Instrumento Musical

Atividade	CD
Identificar uma canção	10
Improvisar uma canção	20

Ferramentas de Navegação

Proficiência com ferramentas de navegação ajuda você a determinar um curso correto através da observação das estrelas. Também garante a você informações em gráficos e mapas enquanto estiver trabalhando seu senso de direção.

Componentes. Ferramentas de navegação incluem um sextante, um compasso, pinças, uma régua, pergaminhos, tinta, e uma pena.

Sobrevivência. Conhecimento com ferramentas de navegação ajuda você a evitar se perder e também garante informações sobre o caminho mais provável para estradas e assentamentos.

Avistamento. Ao tomar medidas cuidadosas, você pode determinar sua posição em uma tabela náutica e a hora do dia.

Ferramentas de Navegação

Atividade	CD
Determinar um curso	10
Descobrir sua posição em uma carta náutica	15

Ferramentas de Pintor

Proficiência em ferramentas de pintor representa sua habilidade para pintar e desenhar. Você também adquire compressão de história da arte, que pode auxiliá-lo ao examinar obras de arte.

Componentes. Ferramentas de pintor incluem um cavalete, folhas, tintas, pincéis, bastões de carvão, e uma paleta.

Arcanismo, História, Religião. Sua especialização auxilia você na descoberta de informações de qualquer tipo que estejam ligadas a obras de arte, como as propriedades mágicas de uma pintura ou a origem de um estranho mural encontrado em uma masmorra.

Investigação, Percepção. Quando você inspeciona uma pintura ou um trabalho de arte visual similar, seu conhecimento das práticas por trás da criação podem garantir informações adicionais.

Pintando e Desenhando. Como parte de um descanso curto ou longo, você pode produzir um trabalho artístico simples. Apesar de seu trabalho possuir falta de precisão, você pode capturar uma imagem ou uma cena, ou fazer uma cópia rápida de uma obra de arte que você tenha visto.

Ferramentas de Pintor

Atividade	CD
Pintar um retrato preciso	10
Criar uma pintura com uma mensagem escondida	15

Kit de Venenos

Um kit de venenos é um recurso privilegiado para ladrões, assassinos, e outros que se envolvem em trapaças. Ele permite aplicar venenos e criá-los a partir de diversos materiais. Seu conhecimento em venenos também ajuda você a tratá-los.

Componentes. Um kit de venenos inclui frascos de vidro, um almofariz, produtos químico, e uma vareta de vidro.

História. Seu treinamento com venenos pode ajudá-lo quando você tentar relembrar fatos sobre envenenamentos famosos.

Investigação, Percepção. Seu conhecimento em venenos o ensinou a manusear tais substâncias com cuidado, fornecendo vantagem quando você inspeciona objetos envenenados ou tenta extrair pistas de eventos que envolvam venenos.

Medicina. Quando você trata uma vítima de envenenamento, seu conhecimento garante a você informações adicionais sobre como fornecer os melhores cuidados a seu paciente.

Natureza, Sobrevivência. Trabalhar com venenos concede a você conhecimento sobre quais plantas e animais são venenosos.

Manusear Venenos. Sua proficiência permite a você manusear e aplicar um veneno sem risco de se expor aos efeitos.

Kit de Venenos

Atividade	CD
Perceber um objeto envenenado	10
Determinar os efeitos de um veneno	15

Este material foi elaborado por fãs e destinado a sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais são preservados e destacados no material.

Ferramentas de Oleiro

Ferramentas de oleiro são utilizadas para criar uma variedade de objetos de cerâmica, mais tipicamente potes e objetos similares.

Componentes. Ferramentas de oleiro incluem marcadores de cerâmica, raspador, reforço, uma faca, e pinças.

História. Sua especialização ajuda você na identificação de objetos de cerâmica, incluindo a época em que foram criados e seu provável local e cultura de origem.

Investigação, Percepção. Você recebe informações adicionais quando inspeciona cerâmicas, desvendando pistas que outros não viriam ao observar pequenas irregularidades.

Reconstrução. Ao examinar fragmentos de cerâmica, você pode determinar a forma original, intacta de um objeto e seu objetivo provável.

Ferramentas de Oleiro

Atividade	CD
Determinar o que continha em um recipiente	10
Criar um recipiente utilizável	15
Encontrar pontos fracos em objetos de cerâmica	20

Ferramentas de Ferreiro

Ferramentas de ferreiro permitem a você trabalhar com metal, aquecendo-o para moldar sua forma, reparar danos, ou trabalhar lingotes de metal cru e transformá-los em itens úteis.

Componentes. Ferramentas de ferreiro incluem martelos, pinças, carvão, retalhos de metal, e pedra de amolar.

Arcanismo e História. Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver examinando objetos de metal, como armas.

Investigação. Você pode procurar pistas e fazer deduções que outros não percebem quando uma investigação envolver armaduras, armas, ou outras peças feitas de metal.

Reparar. Com acesso a suas ferramentas e uma chama quente o suficiente para amolecer o metal, você pode restaurar 10 pontos de vida de um objeto de metal para cada hora de trabalho.

Ferramentas de Ferreiro

Atividade	CD
Afiar uma lâmina cega	10
Reparar uma armadura	15
Partir um objeto de metal não-mágico	15

Ferramentas de Ladrão

Possivelmente a ferramenta mais utilizada por aventureiros, as ferramentas de ladrão são feitas para abrir fechaduras e desarmar armadilhas. Proficiência com esta ferramenta também garante a você um conhecimento geral sobre fechaduras e armadilhas.

Componentes. Ferramentas de ladrão incluem uma pequena lixa, um conjunto de gazuas, um pequeno espelho em um suporte de metal, um conjunto de tesouras de lâmina estreita, e um par de alicates.

História. Seu conhecimento de armadilhas lhe concede informações ao responder perguntas sobre locais que são conhecidos por suas armadilhas.

Investigação e Percepção. Você tem possui um instinto apurado quando procura por armadilhas, pois você aprendeu uma variedade de sinais comuns que revelam sua presença.

Montar uma Armadilha. Da mesma forma que você é capaz de desarmar armadilhas, você também pode armá-las. Como parte de um descanso curto, você pode criar uma armadilha usando itens que estiverem a disposição. O total do resultado do seu teste de criação é a CD para alguém que tente encontrar ou desarmar sua armadilha. A armadilha causa dano apropriado ao material que foi usado em sua criação (como um veneno ou uma arma) ou dano igual a metade do total do seu teste, ou o que o Mestre achar ser apropriado.

Ferramentas de Ladrão

Atividade	CD
Abrir uma fechadura	variável
Desarmar uma armadilha	variável

Ferramentas de Funileiro

Um conjunto de ferramentas de funileiro é feito para permitir que você repare diversos objetos mundanos. Apesar de você não ser capaz de criar muita coisa com as ferramentas de funileiro, você pode reparar roupas rasgadas, afiar uma espada desgastada, e reparar uma cota de malha esfarrapada.

Componentes. Ferramentas de funileiro incluem uma variedade de ferramentas manuais, linha, agulhas, uma pedra de amolar, trapos de tecido e couro, e um pequeno frasco de cola.

História. Você pode determinar a idade e a origem de objetos, mesmo se você tiver apenas algumas peças sobrando do original.

Investigação. Quando você inspeciona um objeto danificado, você obtém conhecimento de como ele foi danificado e a quanto tempo.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Reparar. Você pode restaurar 10 pontos de vida de um objeto danificado para cada hora de trabalho. Para qualquer material, você precisa ter acesso a matéria-prima necessária para o reparo. Para objetos de metal, você precisa ter acesso a uma chama quente o suficiente para tornar o metal maleável.

Ferramentas de Funileiro

Atividade	CD
Reparar temporariamente um dispositivo desativado	10
Reparar um item na metade do tempo	15
Improvisar um item temporário usando sucata	20

Ferramentas de Costureiro

Ferramentas de costureiro permitem a você utilizar tecidos para criar e adaptar peças de vestuário.

Componentes. Ferramentas de costureiro incluem linhas, agulhas, e retalhos de tecido. Você sabe como trabalhar em um tear, mas tal equipamento é grande demais para ser transportado.

Arcanismo, História. Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver examinando tecidos, incluindo mantos e robes.

Investigação. Usando seu conhecimento do processo de criação de tecidos, você pode encontrar pistas e fazer deduções que outros não perceberam ao examinar tapeçarias, estofamento, vestimentas, e outros itens de tecido.

Reparar. Como parte de um descanso curto, você pode reparar um objeto simples de tecido que esteja danificado.

Criar Vestimentas. Assumindo que você tenha acesso a tecido e linha suficiente, você pode criar uma vestimenta para uma criatura como parte de um descanso longo.

Ferramentas de Costureiro

Atividade	CD
Reutilizar tecido	10
Consertar um buraco em uma peça de tecido	10
Costurar uma vestimenta	15

Ferramentas de Entalhador

Ferramentas de entalhador permitem a você criar objetos intrincados de madeira, como símbolos de madeira ou flechas.

Componentes. Ferramentas de entalhador consistem de uma faca, uma talhadeira, e uma pequena serra.

Arcanismo, História. Sua especialização concede a você informações adicionais quando estiver observando objetos feitos de madeira, como estatuetas ou flechas.

Natureza. Seu conhecimento de objetos de madeira dá a você algumas informações adicionais ao examinar árvores.

Reparar. Como parte de um descanso curto, você pode reparar um objeto simples de madeira que esteja danificado.

Criar Flechas. Como parte de um descanso curto, você pode criar até cinco flechas. Como parte de um descanso longo, você pode criar até vinte flechas. Você precisa ter madeira suficiente disponível para criá-las.

Ferramentas de Entalhador

Atividade	CD
Criar uma pequena figura de madeira	10
Entalhar um padrão intrincado na madeira	15

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Conjuração

Essa seção expande as regras apresentadas no *Livro do Jogador* e no *Guia do Mestre* providenciando esclarecimentos e novas opções.

Como Perceber um Conjurador em Ação

Muitas magias geram efeitos óbvios: explosões de fogo, muralhas de gelo, teleportes, e similares. Outras magias, como *enfeitiçar pessoa*, não demonstram componentes visíveis, audíveis, ou outros sinais perceptíveis de seus efeitos, e poderiam facilmente não ser notadas por alguém que não esteja sendo afetado por elas. Como mencionado no *Livro do Jogador*, você normalmente não sabe que uma magia está sendo conjurada a menos que ela produza efeitos notáveis.

Mas e o ato de conjurar uma magia? É possível que alguém perceba que uma magia está sendo conjurada diante de si? Para ser perceptível, a conjuração da magia deve envolver componentes verbais, somáticos, ou materiais. O formato do componente material não faz diferença para propósitos de percepção, seja um objeto especificado na descrição da magia, uma bolsa de componentes ou um foco de conjuração.

Se a necessidade de um componente para a conjuração da magia for removida por uma habilidade especial, como a característica Magia Sutil do feiticeiro ou a habilidade Conjuração Inata possuída por muitas criaturas, a conjuração da magia é imperceptível. Se uma conjuração imperceptível produzir um efeito perceptível, normalmente, é impossível determinar quem conjurou a magia na ausência de outras evidências.

Identificando uma Magia

Às vezes, um personagem quer identificar uma magia que alguém esteja conjurando ou que já tenha sido conjurada. Para isso, um personagem pode usar sua reação para identificar uma magia que esteja sendo conjurada, ou uma ação durante seu turno para identificar uma magia através de seus efeitos após ela ter sido conjurada.

Se o personagem perceber a conjuração, os efeitos da magia, ou ambos, o personagem pode fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) utilizando sua reação ou ação. A CD é igual a 15 + o nível da magia. Se a magia for conjurada como magia de uma classe, e o personagem for membro desta classe, recebe vantagem no teste. Por exemplo, se o conjurador conjura uma magia como clérigo, outro clérigo tem vantagem no teste para identificar a magia. Algumas magias não estão associadas a nenhuma classe quando são conjuradas, como quando um monstro utiliza sua característica Conjuração Inata.

Este teste de Inteligência (Arcanismo) representa o fato de que identificar uma magia requer uma mente ágil e familiaridade com a teoria e a prática da conjuração. O mesmo vale para um personagem cuja habilidade de conjuração é Sabedoria ou Carisma. Ser capaz de conjurar magias não torna você capaz de deduzir exatamente o que os outros estão fazendo ao conjurar suas próprias magias.

Alvos Inválidos de Magias

Uma magia especifica o que um conjurador pode ter como alvo ao conjurá-la: qualquer tipo de criatura, uma criatura de determinado tipo (humanoide ou bestas, por exemplo), um objeto, uma área, o próprio conjurador ou outra criatura. Mas o que acontece se o alvo da magia não for um alvo válido? Por exemplo,

enfeitiçar pessoa em uma criatura, acreditando que ela é humanoide, não sabendo que o alvo na verdade é um vampiro. Se esse problema aparecer, use a seguinte regra.

Se você conjurar uma magia em alguém ou alguma coisa que não pode ser afetado por ela, nada acontece com o alvo, mas se você usou um espaço de magia para conjurar a magia, ele ainda assim é gasto. Se a magia normalmente não tem efeito em um alvo que passa em um teste de resistência, o alvo inválido aparenta ter obtido sucesso em seu teste de resistência, mesmo que nem sequer tenha tentado um (não dando nenhuma pista que a criatura é, na verdade, um alvo inválido). Em outros casos, você percebe que a magia não fez nada com o alvo.

Áreas de Efeito em Mapas Táticos

O *Guia do Mestre* apresenta as seguintes regras para áreas de efeito em um mapa tático.

Escolha uma intersecção de quadrados como ponto de origem da área de efeito, e então siga as regras para esse tipo de área como pedido (ver seção "Áreas de Efeito" no capitulo 10 do *Livro do Jogador*) Se uma área de efeito é circular e cobre pelo menos metade de um quadrado, ela afeta ele inteiro.

Essa regra funciona, mas pode exigir uma certa quantidade de concessões imediatas. Essa seção mostra duas alternativas para determinar o exato local de uma área: O método modelo e o método ícone. Ambos assumem que esteja usando um mapa tático e miniaturas de algum tipo especifico. Por esses métodos poderem produzir diferentes resultados para o número de quadrados em uma área especifica, não é recomendado que eles sejam combinados no jogo. Escolha aquele método que você e seus jogadores acharem mais fácil ou mais intuitivo.

Método Modelo

O método modelo usa formas bidimensionais para representar diferentes áreas de efeito. A intenção deste método é retratar precisamente a largura e comprimento de cada área dentro do mapa tático e deixar o mínimo de dúvidas sobre quais criaturas foram afetadas. Você precisará fazer esses modelos ou achar alguns pré-prontos.

Fazendo um Modelo. Fazer um modelo é simples. Pegue um pedaço de papel ou cartolina, e corte no formato da área que você está usando. Cada 1,5 metros da área é igual a 2,5 centímetros no tamanho modelo. Por exemplo, o raio da esfera de 6 metros da magia bola de fogo, que tem um diâmetro de 12 metros, se tornaria um modelo circular com 20 centímetros de diâmetro.

Usando um Modelo. Para usar um modelo de área de efeito, coloque no mapa tático. Se o terreno for plano, você pode colocá-lo na superfície; senão, segure o modelo sobre a superfície e perceba quais quadrados são cobertos ou parcialmente cobertos. Se o modelo cobrir qualquer parte do quadrado, o quadrado é incluso na área de efeito. Se a miniatura de uma criatura estiver em um quadrado afetado, a criatura está na área. Estar adjacente às bordas do modelo não é suficiente para o quadrado ser incluso na área de efeito; o quadrado precisa estar inteira ou parcialmente coberto pelo modelo.

Você também pode usar este método sem um mapa tático. Se você fizer assim, a criatura é inclusa na área de efeito se qualquer parte da miniatura dela estiver sobreposta pelo modelo.

Diagrama 2.1: Modelo de Cone

Diagrama 2.2: Modelo de Círculo

Diagrama 2.3: Área Quadrada Utilizando Ícones

Diagrama 2.4: Área Quadrada com Cobertura Total

Este material foi elaborado por fãs e é disponibilizado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Diagrama 2.5: Cones Utilizando Ícones

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a não
sua impressão e/ou venda são
expressamente proibidas. Os direitos autorais estão
preservados e destacados no material.

Diagrama 2.6: Linhas Utilizando Ícones

Quando utilizar um modelo, siga as regras no *Livro do Jogador* sobre posicionamento na área de efeito associada. Se uma área de efeito como um cone ou uma linha, se origina de um conjurador, o modelo precisa se posicionar em frente a ele na direção que o conjurador quiser, com os limites das regras.

Os diagramas 2.1 e 2.2 mostram o método do modelo em ação.

Método Ícone

O método ícone se propõe a fazer áreas de efeito táticas e divertidas. Para usar esse método, pegue alguns dados e outros ícones, que vão representar suas áreas de efeito.

Em vez de representar fielmente as formas das diferentes áreas de efeito, este método lhe apresenta uma forma de criar versões delas com bordas quadradas, como descritas nas seguintes subseções.

Usando Ícones. Cada quadrado de 1,5 metros de uma área de efeito se torna um dado ou outro ícone que queira colocar no mapa tático. Cada ícone fica dentro de um quadrado e não em uma intersecção de linhas. Se o ícone de uma área está em um quadrado, ele é incluso na área de efeito. É simples assim.

Os Diagramas 2.3 até 2.6 mostram esse método em ação, usando dados como símbolos.

Círculo. Esse método retrata tudo usando quadrados, e uma área de efeito circular se torna quadrada, seja a área um círculo, um cilindro ou semicírculo. Por exemplo, o raio de 3 metros da magia *coluna de chamas*, que tem um diâmetro de 6 metros, aparece como um quadrado de 6 metros para os lados, como mostrado no diagrama 2.3. No diagrama 2.4 mostra a área com cobertura total dentro dela.

Cones. Um cone é representado por linhas de ícones no mapa tático, se estendendo a partir do ponto de origem. Nas linhas, os quadrados são adjacentes lado-a-lado ou canto a canto, como mostrado no diagrama 2.5. Para determinar o numero de linhas que um cone

contém, divida sua largura por 1,5. Por exemplo, um cone de 9 metros terá seis linhas.

Aqui está como fazer as linhas. A partir do quadrado adjacente ao ponto de origem do cone, coloque um ícone. O quadrado pode estar adjacente ao ponto de origem de forma ortogonal ou diagonal. Em cada linha depois dessa, coloque a quantidade de ícones que você usou na linha anterior, e um a mais. Coloque essa linha de ícones de uma forma que cada ícone fique com um lado relacionado com um ícone da linha anterior. Se o cone é adjacente ao ponto de origem de maneira ortogonal, você terá um ícone a mais para colocar na linha; coloque o em um dos fins da linha que você acabou de criar (você não precisa escolher o lado que foi escolhido no diagrama 2.5) Continua colocando os símbolos dessa forma até ter criado todas as linhas de cone.

Linhas. Uma linha pode se estender de maneira diagonal ou ortogonal, como mostrado no diagrama 2.6.

Construindo Encontros

Esta seção apresenta novas diretrizes sobre a construção de encontros de combate para uma aventura. Eles são uma alternativa às regras em "Criando Encontros" no capítulo 3 do *Guia do Mestre*. Esta abordagem usa a mesma matemática que está subjacente às regras apresentadas nesse livro, mas faz alguns ajustes na forma como a matemática é apresentada para produzir um sistema mais flexível.

Este sistema de construção de encontros pressupõe que, como Mestre, você quer ter uma compreensão clara da ameaça representada por um grupo de monstros. Será útil para você se quiser enfatizar o combate na sua aventura, se quiser garantir que um inimigo não seja mortal para um grupo de personagens, e se quiser entender a relação entre o nível de um personagem e o nível de desafio do monstro.

Construir um encontro usando estas diretrizes segue uma série de etapas

Passo 1: Avaliar os Personagens

Para construir um encontro usando este sistema, primeiro faça um balanço dos personagens de jogador. "Este sistema usa os níveis dos personagens para determinar o número e nível de desafio das criaturas que você pode colocar contra eles. Sem fazer uma luta muito difícil ou muito fácil. Mesmo que o nível de personagem seja importante, você também deve tomar nota dos pontos de vida máximos de cada personagem e os modificadores de testes de resistência, bem como quanto dano os personagens mais poderosos podem causar com um único ataque. O nível de personagem e a nível de desafio são bons para definir a dificuldade de um encontro, mas eles não contam toda a história. Você fará uso dessas estatísticas de personagens adicionais quando você seleciona monstros para um encontro na etapa 4.

Passo 2: Escolha o Tamanho do Encontro

Determine se quer criar uma batalha que coloque uma criatura contra os personagens, ou se você quiser usar vários monstros. Se a luta for contra um único oponente, seu melhor candidato para esse inimigo é uma das criaturas lendárias do jogo, que são projetadas para preencher essa necessidade. Se a batalha envolve múltiplos monstros, determine aproximadamente quantas criaturas você deseja usar antes de continuar com o passo 3.

Passo 3: Determine Números e Níveis de Desafios

O processo para construir lutas que apresentam apenas um monstro lendário é simples. A tabela Nível de Desafio de Monstro Solo mostra qual o nível de desafio (ND) a ser usada para uma criatura lendária que se opõe a um grupo de quatro a seis personagens, criando uma batalha satisfatória mas difícil. Por exemplo, para um grupo de cinco personagens do 9º nível, uma criatura lendária de ND 12 faz um ótimo encontro.

Para uma batalha mais perigosa, ponha os personagens contra uma criatura lendária cujo nível de desafio seja superior em 1 ou 2 ao nível de desafio para um ótimo encontro. Para uma luta fácil, use uma criatura lendária cujo nível de desafio seja 3 ou menor ao nível de desafio para um ótimo encontro.

Nível de Desafio de Monstro Solo

Nível	Tamanho do Grupo		
dos Personagem	6 Personagens	5 Personagens	4 Personagens
1º	2	2	1
2º	4	3	2
3º	5	4	3
4º	6	5	4
5º	9	8	7
6º	10	9	8
7º	11	10	9
8º	12	11	10
9º	13	12	11
10º	14	13	12
11º	15	14	13
12º	17	16	15
13º	18	17	16
14º	19	18	17
15º	20	19	18
16º	21	20	19
17º	22	21	20
18º	22	21	20
19º	23	22	21
20º	24	23	22

Se o seu encontro possui vários monstros, o equilíbrio leva um pouco mais de trabalho. Consulte as tabelas Múltiplos Monstros, que são divididas por estágios de nível, fornecendo informações sobre como equilibrar os encontros para personagens do nível 1º–5º, 6º–10º, 11º–15º e 16º–20º.

Primeiro você precisa observar o nível de desafio de cada criatura que o grupo enfrentará. Então, para criar seu encontro, encontre o nível de cada personagem na tabela apropriada. Cada tabela mostra o que um único personagem de um determinado nível é equivalente em termos de nível de desafio a um valor representado por uma proporção que compara números de personagens com um único monstro classificado pelo nível de desafio. O primeiro número em cada expressão é a quantidade de personagens do nível dado. O segundo número diz quantos monstros de nível de desafio listados esses personagens são equivalentes.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou vendas são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Por exemplo, lendo a linha para os personagens do 1 nível da tabela do 1º ao 5º nível, vemos que um personagem de 1° nível é o equivalente a dois monstros ND 1/8 ou um monstro ND 1/4. A relação inverte para maiores classificações de desafio, onde um único monstro é mais poderoso do que um único personagem de primeiro nível. Uma criatura ND 1/2 é equivalente a três personagens de nível 1, enquanto um adversário ND 1 é equivalente a cinco.

Digamos que você tenha um grupo de quatro personagens de 3º nível. Usando a tabela, você pode ver que um inimigo de ND 2 é um bom desafio para toda o grupo, mas que os personagens provavelmente terão dificuldade em lidar com uma criatura de ND 3.

Usando as mesmas diretrizes, você pode misturar e combinar níveis de desafio para reunir um grupo de criaturas para se opor a quatro personagens de 3º nível. Por exemplo, você pode selecionar uma criatura ND 1. Isso vale dois personagens de 3º nível, deixando você com dois personagens para alocar monstros para eles. Você pode então adicionar dois monstros ND 1/4 para contar um outro personagem e um monstro ND 1/2 para considerar o personagem final. No total, o seu encontro tem um ND 1, um ND 1/2 e dois ND 1/4.

Para grupos nos quais os personagens são de diferentes níveis, você tem duas opções. Você pode agrupar todos os personagens do mesmo nível, combiná-los com monstros e, em seguida, combinar todas as criaturas em um único encontro. Alternativamente, você pode determinar o nível médio do grupo e tratar cada personagem como sendo desse nível com a finalidade de selecionar monstros apropriados.

As diretrizes acima são projetadas para criar uma luta que irá desafiar um grupo enquanto ainda está sendo superável. Se você quer criar um encontro mais fácil que desafie personagens, mas não ameace vencê-los, você pode tratar o grupo como se fosse aproximadamente um terço menor do que é. Por exemplo, para fazer um encontro fácil para um grupo de cinco personagens, colocá-los contra monstros que seria uma luta difícil para três personagens. Da mesma forma, você pode tratar o grupo como mais metade do nível para construir uma batalha que é potencialmente mortal, no entanto ainda não é provável que seja uma derrota automática. Um grupo de quatro personagens que enfrentam um encontro projetado para seis personagens entraria nessa categoria.

Monstros Fracos e Personagens de Alto Nível

Para economizar espaço nas tabelas e mantê-las simples, alguns dos níveis de desafio menores estão faltando nas tabelas de nível superior. Para baixos níveis de desafio que não aparecem na tabela, assumam uma proporção de 1:12, indicando que doze criaturas desse nível de desafio são equivalentes a um personagens de um nível específico.

Passo 4: Selecione os Monstros

Depois de usar as tabelas do passo anterior para determinar os níveis de desafio dos monstros em seu encontro, você está pronto para escolher monstros individuais. Este processo é mais uma arte do que uma ciência.

Além de avaliar os monstros por nível de desafio, é importante olhar para a forma como certos monstros podem se empilhar contra seu grupo. Os pontos de

Controlar muitos lacaios é difícil.
Você acaba ficando bravo e engolindo de metade deles.
É mais fácil se puder manter um olho em cada um.
Então mantenha-se em dez, no máximo onze.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Diversos Monstros: 1º–5º Nível

Nível	Nível de Desafio								
dos Personagem	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1º	1:2	1:1	3:1	5:1	–	–	–	–	–
2º	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	–	–	–	–
3º	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	–	–	–
4º	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	–	–
5º	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

Diversos Monstros: 6º–10º Nível

Nível	Nível de Desafio												
dos Personagem	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6º	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	–	–	–
7º	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	–	–	–
8º	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	–	–
9º	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	–
10º	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

Diversos Monstros: 10º–15º Nível

Nível	Nível de Desafio													
dos Personagem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11º	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	–	–	–	–
12º	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	–	–	–
13º	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	–	–
14º	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	–
15º	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

Diversos Monstros: 16º–20º Nível

Nível	Nível de Desafio																		
dos Personagem	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16º	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	–	–	–	–
17º	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	–	–	–
18º	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	–	–
19º	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	–
20º	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1

vida, os ataques e os bônus em testes de resistência são todos indicadores úteis. Compare o dano que um monstro pode causar com os pontos de vida máximos de cada personagem. Cuidado com qualquer monstro que seja capaz de derrubar um personagem com um único ataque, a menos que você esteja projetando a luta para ser especialmente mortal.

Da mesma forma, compare os pontos de vida dos monstros com o dano que os personagens mais fortes do grupo podem causar, novamente buscando alvos que podem ser mortos com um único golpe. Ter um número significativo de inimigos caídos nas primeiras rodadas de combate pode fazer um encontro muito fácil. Da mesma forma, Olhe se as habilidades mais mortíferas de um monstro requerem testes de resistência que a maioria dos membros do grupo são fracos contra e compare as habilidades ofensivas dos personagens com os testes de resistência dos monstros.

Se as únicas criaturas que você pode escolher no nível de desafio desejado não são uma boa combinação para as estatísticas dos personagens, não tenha medo de voltar ao passo 3. Ao alterar seus objetivos de nível de desafio e ajustar o número de criaturas em o encontro, você pode achar opções diferentes para construir o encontro.

Passo 5: Torne Interessante

Os eventos que se desenrolam durante um encontro têm a ver com muito mais do que balançar armas e lançar feitiços. Os confrontos mais interessantes também levam em conta a personalidade ou o comportamento dos monstros, talvez determinando se eles podem ser aptos a comunicação ou se todos estão atuando em acordo. Outros fatores possíveis incluem a natureza do ambiente físico, como incluir obstáculos ou outras características que possam entrar em jogo, e a possibilidade sempre presente de algo inesperado ocorrendo.

Se você já tem idéias sobre como aprimorar seu encontro dessa maneira, vá em frente e termine sua criação. Caso contrário, dê uma olhada nas seções a seguir para obter alguns conselhos básicos sobre a adição de elementos interessante à mecânica simples da luta.

Personalidade do Monstro

Para abordar a questão da personalidade de um monstro, você pode usar as tabelas no capítulo 4 do *Guia do Mestre*, use a tabela de Personalidade do Monstro abaixo, ou simplesmente faça algumas notas com base na descrição do *Manual dos Monstros* de uma criatura. Durante a batalha, você pode usar essas idéias para informar como você retrata os monstros e suas ações. Para manter as coisas simples, você pode atribuir os mesmos traços de personalidade a um grupo inteiro de monstros. Por exemplo, um bando de bandidos pode ser uma brigada rebelde, mas os membros de uma outra gangue estão sempre afiados e prontos para fugir no primeiro sinal de perigo.

Personalidades dos Mostros

d8	Personalidade
1	Covarde; procurando se render
2	Ávido; quer tesouro
3	Frouxo; faz uma demonstração de bravura, mas corre do perigo
4	Fanático; pronto para morrer lutando
5	Receoso; mal treinado e facilmente abalado
6	Bravo; Permanece de pé
7	Palhaço; Irrita seus inimigos
8	Valentão; se recusa a acreditar que pode perder

Relação de Monstro

Existem rivalidades, ódio ou apegos entre os monstros em um encontro? Se assim for, você pode usar esses relacionamentos para informar o comportamento dos monstros durante o combate. A morte de um grande líder pode lançar seus seguidores em um frenesi. Por outro lado, um monstro pode decidir fugir se seu cônjuge é morto, ou uma pessoa maltratada pode estar ansiosa para se render e trair seu mestre em troca de sua vida.

Relações dos Monstros

d6	Relacionamento
1	Tem um rival; quer que um aliado aleatório sofra
2	É abusado por outros; quer vingança, trai na primeira oportunidade
3	É adorado; Aliados morrerão por ele
4	É marginalizado pelo grupo; seus aliados o ignoram
5	É marginalizado por escolha; só se preocupa consigo mesmo
6	É visto como um valentão; seus aliados querem vê-lo derrotado

Terreno e Armadilhas

Alguns elementos que fazem um campo de batalha, algo além de uma grande área de terreno plano, podem ocupar um grande espaço para estimular um encontro. Considere configurar seu encontro em uma área que ofereça desafios, mesmo que uma luta não acontecesse lá. Quais os perigos potenciais ou outras características podem chamar a atenção dos personagens, antes ou durante a luta? Por que monstros estão à espreita nesta área para começar – isso oferece bons esconderijos, por exemplo?

Para adicionar detalhes a uma área de encontro ao acaso, consulte as tabelas no apêndice A do *Guia do Mestre* para determinar as características da sala e área, perigos potenciais, obstáculos, armadilhas e muito mais.

Eventos Aleatórios

Considere o que pode acontecer em uma área de encontro se os personagens nunca entrarem nela. Os guardas atuam em turnos? O que outros personagens ou monstros podem visitar? As criaturas se reúnem para comer ou fofocar? Há algum fenômeno natural – como ventos fortes, tremores de terra ou tempestades – que às vezes ocorrem na área? Eventos aleatórios podem adicionar um elemento divertido ou inesperado a um encontro. Quando você acha que o resultado de uma luta é evidente, um evento imprevisto pode tornar as coisas mais convincentes.

Algumas das tabelas do *Guia do Mestre* podem sugerir eventos aleatórios. As tabelas usadas para localização de encontro, locais estranhos e clima selvagem no capítulo 5 desse livro são um bom ponto de partida para encontros ao ar livre. As tabelas do apêndice A podem ser úteis para encontros internos e externos, especialmente as tabelas para obstáculos, armadilhas e truques. Finalmente, consulte as tabelas de encontros aleatórios na próxima seção deste livro para obter inspiração.

Encontros Rápidos

As diretrizes acima supõem que você está preocupado com o equilíbrio em seus encontros de combate e tem tempo suficiente para prepará-los. Se você não tiver muito tempo, ou se você quiser orientações mais simples, mas menos precisas, a tabela Encontros Rápidos abaixo oferece uma alternativa.

Esta tabela oferece uma maneira de combinar um personagem de determinado nível com vários monstros. A tabela lista níveis de desafio para usar e incluir um, dois e quatro monstros por personagem para cada nível. Por exemplo, olhando a entrada do 3º nível na tabela, você pode ver que um monstro ND 1/2 é equivalente a um personagem de nível 3, assim como dois monstros ND 1/4 e quatro ND 1/8.

Encontros Rápidos

Nível dos Personagem	2 Monstros	3 Monstros	4 Monstros
1º	1/4	1/8	–
2º	1/2	1/4	–
3º	1/2	1/4	1/8
4º	1	1/2	1/4
5º	2	1	1/2
6º	2	1	1/2
7º	3	1	1/2
8º	3	2	1
9º	4	2	1
10º	4	2	1
11º	4	3	2
12º	5	3	2
13º	6	4	2
14º	6	4	2
15º	7	4	3
16º	7	4	3
17º	8	5	3
18º	8	5	3
19º	9	5	4
20º	10	6	4

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Encontros Aleatórios: Um Mundo de Possibilidades

O capítulo 3 do *Guia do Mestre* provê uma orientação sobre o uso de encontros aleatórios em seu jogo. Esta seção é desenvolvida em cima desse guia, hospedando tabelas de encontros aleatórios para seu uso quando decidir que um encontro aleatório está a caminho.

Usando a lista de monstros no apêndice B desse livro como base, nós construímos um conjunto de tabelas por cada categoria de ambiente: ártico, costeiro, deserto, floresta, planície, colina, montanha, pântano, subterrâneo, submerso e urbano. Dentro de cada categoria, tabelas separadas foram providas para cada um dos estágios de jogo: níveis 1-4, 5-10, 11-16, 17-20.

Mesmo podendo usar essas tabelas "fora da caixa", o conselho no *Guida do Mestre* ainda permanece verdadeiro: Customizar tais tabelas para o seu jogo pode reforçar os temas e o sabor de sua campanha. Nós encorajamos que você customize este material para fazê-lo da sua própria maneira.

Nas tabelas, um nome em negrito se refere a um bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros*.

Fugir, ou Lutar, ou ... ?

Cada um dos resultados nessas tabelas representa certo tipo de desafio ou potencial de desafio.

Se seguir a risca os dados e o resultado for um grande número de monstros, o encontro gerado pode ser muito difícil ou perigoso para os personagens em sua circunstância atual. Eles podem querer fugir para evitar contato, ou não se aproximar mais perto após perceberem os monstros à distância.

Certamente, você também tem a liberdade de ajustas os números, mas é importante lembrar que nem todos os encontros envolvendo monstros precisam resultar em combate. Um encontro pode certamente ser um prelúdio para uma batalha, conversa ou alguma outra interação. O que acontece em seguida depende do que os personagens irão tentar, ou do que você destinou a acontecer.

As tabelas também possuem informações para o que o *Guia do Mestre* chama de "encontros de natureza menos monstruosa". Muitos desses resultados imploram para ser customizado ou detalhado, o que o oferece uma oportunidade de conectá-los a história da sua campanha. E fazendo assim, deu um passo em direção a fazer a sua própria tabela de encontros personalizada. Agora vá em frente!

Encontros Árticos (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1 **coruja gigante**
02–05	1d6 + 3 **kobolds**
06–08	1d4 + 3 armadilheiros (**plebeus**)
09–10	1 **coruja**
11–12	2d4 **falcões de sangue**
13–17	1d6 **bandidos**
18–20	1d3 **kobolds alados** com 1d6 **kobols**
21–25	Uma carcaça de mamute parcialmente comida da qual 1d4 semanas de ração pode ser aproveitada dela
26–29	2d8 caçadores (**guerreiros tribais**)
30–35	1 **meio-ogro**
36–40	Pegadas em linhas única na neve que acabam abruptamente
41–45	1d3 **mepthits do gelo**
46–50	1 **urso marrom**
51–53	1d6 + 1 **orcs**
54–55	1 **urso polar**
56–57	1d6 **batedores**
58–60	1 **tigre dente de sabre**
61–65	Uma lagoa congelada, com um buraco chanfrado no gelo que aparentemente foi feito recentemente
66–68	1 **furioso**
69–70	1 **ogro**
71–72	1 **grifo**
73–75	1 **druida**
76–80	3d4 refugiados (**plebeus**) fugindo de orcs
81	1d3 **veteranos**
82	1d4 **orogs**
83	2 **ursos marrons**
84	1 **orc Olho de Gruumsh** com 2d8 **orcs**
85	1d3 **lobos invernais**
86–87	1d4 **yetis**
88	1 **meio-ogro**
89	1d3 **mantícoras**
90	1 **capitão dos bandidos** com 2d6 **bandidos**
91	1 **ressurgido**
92	1 **troll**
94–95	1 **homem-urso**
96–97	1 **remorhaz jovem**
98	1 **mamute**
99	1 **dragão branco jovem**
00	1 **gigante de gelo**

Encontros Árticos (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01–05	2 **tigres dente de sabre**
06–07	1d4 **meio-ogros**
08–10	1d3 + 1 **urso marrom**
11–15	1d3 **ursos polares**
16–20	2d4 **furiosos**
21–25	Uma meio-orc **druida** que parece ter sido machucado por um **urso polar**. Se os personagens ajudarem a druida, ela os entrega um frasco de antitoxina
26–30	2d8 **batedores**
31–35	2d4 **mephits de gelo**
36–40	2d6 + 1 **zumbis** a bordo de um galeão preso no gelo. Ao procurar o navio podem encontrar 2d20 dias de ração.
41–45	1 **mantícora**
46–50	2d6 + 3 **orcs**
51–53	1d6 + 2 **ogros**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
54–55	2d4 **grifos**
56–57	1d4 **veteranos**
58–60	1 **capitão dos bandidos** com 1 **druida**, 1d3 **furiosos** e 2d10 + 5 **bandidos**
61–65	1d4 horas de frio extremos (ver capítulo 5 do *Guia do Mestre*)
66–68	1 **remorhaz jovem**
69–72	1 **orc Olho de Gruumsh** com 1d6 **orogs** e 2d8 + 6 **orcs**
73–75	1 ressurgido
76–80	Um uivo que ecoa sobre a terra por 1d3 minutos
81–82	1d3 **mamutes**
83–84	1 **dragão branco jovem**
85–86	2d4 **lobos invernais**
87–88	1d6 + 2 **yetis**
89–90	1d2 **gigantes de gelo**
91–92	1d3 **homens-urso**
93–94	1d4 **trolls**
95–96	1 **yeti abominável**
97–98	1 **remorhaz**
99	1 **roca**
00	2d4 **remorhazes jovens**

Encontros Árticos (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01	1 **yeti abominável**
02–04	1d6 **ressurgidos**
05–10	1d4 + 1 **homens-urso**
11–20	1d3 **dragões jovens brancos**
21–25	Uma nevasca que reduz a visibilidade para 1,5 metros por 1d6 horas
26–35	1 **roca**
36–40	Uma manada de 3d20 + 60 renas (**veados**) se movendo pela neve.
41–50	1d4 **mamutes**
51–60	1d8 + 1 **trolls**
61–65	Um lago congelado com um quilômetro e meio de largura, no qual podem ser vistos corpos preservados de criaturas estranhas
66–75	2d4 **romorhazes jovens**
76–80	Um castelo de gelo desmoronando com vários corpos congelados de humanoides de pele azul, espalhados ao redor dele
81–90	1 **dragão branco adulto**
91–96	1d8 + 1 **gigantes de gelo**
97–99	1d4 **remorhazes**
00	1 **dragão branco ancião**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e dedicados no material.

Coisas doidas acontecem o tempo todo
Você nunca sabe o que existe ao virar a esquina
ou atrás dessa porta ou naquele poço onde eu
joguei todos aqueles anões. Os anões podem estar
Tá embaixo ainda. Eles são resistentes.
Eles juram. As vezes.

Encontros Árticos (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01–02	2d10 **ressurgidos**
03–04	2d8 **trolls**
05–06	2d10 **homens-urso**
07–08	1 **gigante de gelo**
09–10	2d4 **remorhazes jovens**
11–20	1d4 **gigantes de gelo**
21–25	Uma trecho circular de gelo negro no solo. A temperatura do ar no trecho é mais quente que os arredores fora dele, e o personagem que inspecionar o gelo encontrará pedaços de maquinaria congelada dentro.
26–35	1 **dragão branco ancião**
36–40	Um aventureiro congelado 2 metros abaixo do gelo; 50% de chance que o corpo tenha um item mágico raro da escolha do Mestre
41–50	1d3 **yetis abomináveis**
51–60	1d4 **remorhazes**
61–65	Uma muralha de gelo com 150 metros de altura com 90 metros de espessura, e se extende por 1d6 quilometros
66–75	1d4 **rocas**
76–80	Uma semelhança de uma mulher austera com longos cabelos fluindo, estará esculpida na lateral da montanha
81–90	1d10 **gigantes de gelo** com 2d4 **ursos polares**
91–96	1d3 **dragões brancos adultos**
97–99	2d4 **yetis abomináveis**
00	1 **dragão branco ancião** com 1d3 **dragões brancos jovens**

Encontros Costeiros (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1 **pseudodragão**
02-05	2d8 **caranguejos**
06-10	2d6 pescadores (**plebeus**)
11	1d3 **cobras venenosas**
12-13	1d6 **guardas** ajudando um **nobre** encalhado
14-15	2d4 **batedores**
16-18	2d10 **povos do mar**
19-20	1d6 + 2 **sahuagins**
21-25	1d4 **carniçais** se alimentando de corpos abordo dos destroços de um navio mercante. Uma busca revela 2d6 rolos de sedas arruínada, uma corda de 15 metros e 1 barril de arenque salgada
26-27	1d4 **kobolds alados** com 1d6 + 1 **kobolds**
28-29	2d6 **guerreiros tribais**
30-31	3d4 **kobolds**
32-33	2d4 + 5 **falcões de sangue**
34-35	1d8 + 1 **pteranodontes**
36-40	Algumas dúzias de tartarugas bebês lutando para chegar ao mar
41-42	1d6 + 2 **lagartos gigantes**

d100	Encontro
43-44	1d6 + 4 **caranguejos gigantes**
45-46	2d4 **stirges**
47-48	2d6 + 3 **bandidos**
49-53	2d4 **sahuagins**
54-55	1d6 + 2 **batedores**
56-60	1 **bruxa do mar**
61-65	Uma formação momentânea nas ondas que parece como uma face enorme de um humanoide
66-70	1 **druida**
71-75	1d4 **harpias**
76-80	um eremita solitário (**acólito**) sentado na praia, contemplando o sentido do multiverso
81	1d4 **furiosos**
82	1d6 **águias gigantes**
83	2d4 **sapos gigantes**
84	1d4 **ogros** ou 1d4 **sirenídeos**
85	1d4 **sahuagins**
86	1d4 **veteranos**
87	1d2 **plesiossauros**
88	1 **capitão dos bandidos** com 2d6 **bandidos**
89	1d3 **mantícoras**
90	1 **banshee**
91-92	1d4 + 3 **grifos**
93-94	1 **sacerdotisa sahuagin** com 1d3 **sirenídeos** e 2d6 **sahuagins**
95-96	1 **barão sahuagin**
97-98	1 **elemental da água**
99	1 **ciclope**
00	1 **dragão de bronze jovem**

Encontros Costeiros (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01	2d6 **aranhas-lobo gigantes**
02-03	3d6 **pteranodontes**
04-05	2d4 **batedores**
06-07	1d6 + 1 **sahuagins**
08	1 **bruxa do mar**
09-10	1d4 + 1 **sapos gigantes**
11-15	3d6 **sahuagins**
16-20	2d6 **águias gigantes**
21-25	Um **pseudodragão** perseguindo gaivotas pelo ar
26-29	1d2 **druidas**
30-32	2d4 + 1 **sapos gigantes**
33-35	1 **plebeu** cantando uma canção triste (apenas durante o dia) ou 1 **banshee** (apenas durante a noite)
36-40	Uma garrafa tampada contendo uma note ilegível e parcialmente enterrada na areia
41-43	3 **bruxas do mar**
44-46	1d8 + 1 **harpias**
47-50	1d4 **plesiossauros**
51-53	1d4 **mantícoras**
54-56	2d4 **ogros**
57-60	1d10 **grifos**
61-65	Uma batalha no mar entre dois galeões
66-70	1d4 + 3 **sirenídeos**
71-75	Uma tripulação pirata consistindo de 1 **capitão dos bandidos**, 1 **druida**, 2 **furiosos**, e 2d12 **bandidos**, todos procurando um tesouro enterrado.
76-80	Uma mão de humanoide cortada, amarrada numa rede
81-82	1 **elemental da água**
83-84	1 **ciclope**
85-86	1d4 **banshees** (apenas durante a noite)
87-88	2d4 **veteranos**
89-90	1 **dragão de bronze jovem**
91-93	1d3 **ciclopes**
94-95	1 **dragão azul jovem**
96	1 **barão sahuagin** com 1d3 **sacerdotisas sahuagin** e 2d8 **sahuagins**
97	1 **djinni**
98	1 **roca**
99	1 **marid**
00	1 **gigante da tempestade**

Encontros Costeiros (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01	1d4 **banshees** (apenas durante a noite)
02-04	1 **ciclope**
05-08	1d6 + 2 **mantícoras**
09-10	1d8 + 2 **veteranos**
11-20	1 **dragão azul jovem**
21-25	Um ninho com 1d6 ovos de dragão tartaruga
26-35	1d4 **barões sahuagin**
36-40	Um tridente parcialmente enterrado na areia
41-50	1 **dragão de bronze jovem**
51-55	1 **marid**
56-60	1d6 **elementais da água**
61-65	2d6 **lívidos** rastejando por 1d6 navios naufragados se alimentando dos mortos
66-70	1 **djinni**
71-75	1d3 **dragões de bronze jovens**
76-80	Uma baleia encalhada, morta e inchada. Se ela levar algum dano, ela explode, e cada criatura dentro de 12 metros dela deve fazer um teste de resistência de Destreza de CD 15, levando 5d6 de dano de concussão em uma falha, ou metade do dano em um sucesso
81-82	2d4 **ciclopes**
83-84	1 **gigante da tempestade**
85-86	1d3 **dragões azuis jovens**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
87-88	1 **dragão de bronze adulto**
89-90	1 **dragão azul adulto**
91-93	1d3 **rocas**
94-97	1 **dragão tartaruga**
98-99	1 **dragão de bronze ancião**
00	1 **dragão azul ancião**

Encontros Costeiros (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01-10	1 **roca**
11-20	1 **gigante da tempestade**
21-25	Um **dragão de bronze adulto** lutando com um **dragão azul adulto** até a morte
26-40	2d6 **ciclopes**
41-50	1 **dragão de bronze adulto** ou 1 **dragão azul adulto**
51-60	1d3 **djinnis** ou 1d3 **marids**
61-70	1 **tartaruga-dragão**
71-75	1d3 **rocas**
76-80	1d6 + 2 trombas d'água que dançam na água antes de pararem abruptamente
81-90	1d6 **dragões azuis jovens**
91-96	1 **dragão de bronze ancião**
97-99	1 **dragão azul ancião**
00	1d3 + 1 **gigantes da tempestade**

Encontros Desérticos (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	3d8 **escorpiões**
02	2d4 **abutres**
03	1 **mula** abandonada
04	2d6 **plebeus** com 2d4 **camelos** destinados à uma cidade distante
05	1d6 **cobras voadoras**
06	2d6 **hienas** ou 2d6 **chacais**
07	1d6 **guardas** escoltando um **nobre** até a beira do deserto, todos eles montados em **camelos**
08	1d6 **gatos**
09	1 **pseudodragão**
10	1d4 **cobras venenosas**
11-13	2d4 **stirges**
14-15	1d6 + 2 **aranha-lobo gigantes**
16-17	1 **batedor**
18-20	2d4 **serpentes venenosas gigantes**
21-25	Pegadas em fila única em direção a dentro do deserto
26-27	4d4 **kobols**
28-29	1 **homem-chacal**
30-31	3d6 **guerreiros tribais**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
32-33	1d6 **lagartos gigantes**
34-35	1 **enxame de insetos**
36-40	Um oasis rodeado de palmeiras and contendo os restos de um velho acampamento
41-44	3d6 **bandidos**
45-46	1d4 **cobras constritoras**
47-48	2d4 **kobolds alados**
49-50	1 **mephit da poeira**
51-52	1d3 + 1 **sapos gigantes**
53-54	1d4 **aranhas gigantes**
55	1 **druida**
56-57	2d4 **hobgoblins**
58	1 **inumano**
59-60	1 **ogro**
61-65	Uma lâmpada de latão caída no chão
66-67	1d4 **abutres gigantes**
68	1 **aranha interplanar**
69	1 **cobra constritora gigante**
70-71	1 **gnoll lider de matilha** com 1d3 **hienas gigantes**
72	1d6 + 2 **gnolls**
73-74	1 **múmia**
75	1d3 **meio-ogros**
76-80	Uma pilha de ossos humanóides enrolados em panos apodrecidos
81-82	1 **lâmia**
83	1 **hobgoblin capitão** com 2d6 **hobgoblins**
84	2d4 **cães da morte**
85-86	1d4 **escorpiões gigantes**
87	1 **yuan-ti mestiço** com 1d4 + 1 **yuan-ti puro-sangue**
88-89	1 **capitão dos bandidos** com 1 **druida** e 3d6 **bandidos**
90	2d4 **thri-kreen**
91	1 **elemental do ar**
92	1d3 **couatls**
93	1 **elemental do fogo**
94	1d4 **gnoll presa de Yeenoghu**
95	1 **ressurgido**
96	1d4 **homens-tigre**
97	1 **ciclope**
98	1 **dragão de latão jovem**
99	1 **medusa**
00	1 **yuan-ti abominação**

Encontros Desérticos (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01	1d6 **batedores**
02	2d4 **homem-chacal**
03	2d6 **hobgoblins**
04	1d4 + 3 **mephits da poeira**
05	1d6 **enxames de insetos**
06	1 **cobra constritora gigante**
07-08	1 **leão**
09-10	2d4 **gnolls**
11-12	3d6 **sapos gigantes**
13-17	1 **múmia**
18-20	1d8 + 1 **abutres gigantes**
21-25	Um obelisco de pedra parcialmente enterrado na areia
26-28	1 **ogro** com 1d3 **meio-ogros**
29-35	1d10 **hienas gigantes**
36-40	1d6 + 1 tendas vazias
41-43	1d6 + 2 **thri-kreen**
44-46	2d4 **yuan-tis puro sangue**
47-50	1d6 + 3 **cães da morte**
51-52	1d4 **escorpiões gigantes**
53	1 **elemental de fogo**
54-55	1 **hobgoblin capitão** com 3d4 **hobgoblins**
56	1d6 + 2 **ogros**
57-58	1d4 **lâmias**
59-60	1 **elemental do ar**
61-65	Um meteorito em repouso no fundo de uma cratera vítrea
66	1d4 + 1 **inumanos**
67-68	1 **dragão de bronze jovem**
69-70	1 **capitão dos bandidos** com 1d3 **furiosos** e 3d6 **bandidos**
71-72	1 **ciclope**
73	1d4 **couatls**
74-75	1d4 **yuan-tis mestiço**
76-80	Ventos fortes que atiram areia e reduzem a visibilidade para 1d3 metros por 1d4 horas
81-83	1 **ressurgido** com 1d3 **inumanos**
84-85	1d8 + 1 **aranhas interplanares**
86-87	1d6 + 2 **homens-trigre**
88-90	2d4 **gnolls presa de Yeenoghu**
91	1 **dragão azul jovem**
92	1d4 **ciclopes**
93	1d3 **yuan-tis abominação**
94	1d4 **medusas**
95	1 **nada guardiã**
96	1d3 **dragões de bronze jovens**
97	1 **efreeti**
98	1 **roca**
99	1 **ginoesfinge**
00	1 **dragão de bronze adulto**

Encontros Desérticos (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01	1 **dragão de bronze jovem**
02-05	4d6 **gnolls**
06-10	3d10 **hienas gigantes**
11-12	1d8 + 1 **lâmias**
13-14	2d4 **gnolls presas de Yeenoghu**
15-17	1d6 + 2 **escorpiões gigantes**
18-20	2d4 **aranhas interplanares**
21-25	Uma caravana no deserto consistindo de 1d6 mercantes (**nobres**) com 2d6 **guardas**
26-27	1d6 + 1 **couatls**
28-30	1d4 **elementais de fogo**
31-32	1 **hobgoblin capitão** com 3d10 + 10 **hobgoblins**
33-35	2d4 **inumanos**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
36-40	1d10 quilômetros quadrados de vidro do deserto
41-42	1 **dragão azul jovem**
43-45	1d6 + 2 **homens-tigre**
46-48	1d4 **elementais do ar**
49-50	1d6 + 1 **yuan-tis mestiço**
51-55	1d4 **medusas**
56-60	1d4 **ressurgidos** com 3d12 **esqueletos**
61-65	Uma pirâmide saqueada
66-70	1d4 **dragões de bronze jovens**
71-75	1d3 **yuan-tis abominação**
76-78	1d6 + 2 **ciclopes**
79-82	1 **dragão de bronze adulto**
83-85	1 **verme púrpura**
86	1d2 **dragões azuis jovens**
87-88	1 **senhor das múmias**
89	1d3 **nagas guardiãs**
90	1 **dragão azul adulto**
91	1d2 **esfinges**
92-93	1d3 **efreeti**
94	1 **androesfinge**
95	1d4 **rocas**
96-97	1 **dracolich azul adulto**
98-99	1 **dragão de bronze ancião**
00	1 **dragão azul ancião**

Encontros Desérticos (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01-05	1 **dragão de bronze adulto**
06-10	1d2 **yuan-tis abominação** com 2d10 + 5 **yuan-tis mestiço** e 4d6 + 6 **yuan-tis puro-sangue**
11-14	1d6 + 2 **medusas**
15-18	1d2 **vermes púrpura**
19-22	2d4 **ciclopes**
23-25	Uma cidade abandonada feita de mármore branco, vazia durante o dia. A noite, aparições inofensivas vagam pelas ruas, reproduzindo os momentos finais de suas vidas
26-30	1d3 **dragões azuis jovens**
31-35	1 **senhor das múmias**
36-40	1d4 horas de extremo calor (ver capítulo 5 do *Guia do Mestre*)
41-50	1d3 **nagas guardiãs**
51-60	1d4 **efreeti**
61-63	Um velho letreiro identificando um único destino, chamado Pazar
64-72	1d4 **rocas**
73-80	1d3 **ginoesfinges**
81-85	1 **dracolich azul adulto**
86-90	1 **androesfinge**
91-96	1 **dragão de bronze ancião**
97-99	1 **dragão azul ancião**
00	1d4 **dragões de bronze adultos**

Encontros Florestais (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1 **coruja gigante**
02	1d4 **gatos**
03	2d4 lenhadores (**plebeus**)
04	1 **texugo** ou 1d4 **serpentes venenosas**
05	2d8 **babuínos**
06	1d6 + 3 **hienas**
07	1 **coruja**
08	1 **pseudodragão**
09	1 **pantera**
10	1 **serpente venenosa gigante**
11	1d6 + 2 **javalis**
12	1d4 + 1 **lagartos gigantes**
13	1 **gorila** ou 1 **tigre**
14	2d6 **guerreiros tribais** com 1d6 **mastins**
15	1d6 + 2 **morcegos gigantes** ou 3d6 **cobras voadoras**
16	1 **batedor** ou 2d4 **guardas** com 1d8 **mastins**
17	1d8 + 1 **kobolds alados**
18	1d3 **cobras constritoras**
19	1d10 + 5 **ratos gigantes** ou 2d6 + 3 **arminhos gigantes**
20	1d4 + 1 **espetos infectados** com 1d6 + 3 **galhos infectados**
21-25	Uma criança perdida e chorando. Se os personagens levarem a criança para casa, os pais da criança irão recompensá-los com 1d3 *poções de cura*.
26	1d8 + 1 **sapos gigantes**
27	4d4 **kobolds**
28	1d3 **ursos negros**
29	3d6 **stirges**
30	1 **sátiro**
31	2d4 **kenku**
32	1d3 **vinhas infectadas** com 1d12 **arbustos despertos**
33	1d4 **enxames de corvos**
34	1 **dragão-fada** (amarelo ou mais jovem)
35	1d4 + 2 **texugos gigantes**
36-40	Um jovem lenhador (**batedor**) correndo pela floresta para resgatar um amigo perdido
41	2d4 **cães teleportadores**
42	1d8 + 1 **sprites**
43	1d6 + 2 **alces**
44	1d4 **povo-lagarto** ou 3d6 **bandidos**
45	1d4 + 4 **lobos**
46	2d4 **aranhas-lobo gigantes**
47	1 **enxame de insetos**
48	1d6 + 2 **pixies**
49	1 **urso marrom**
50	1d4 + 3 **goblins**
51	1d3 **dríades**
52	1 **árvore desperta**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
53	1 **aranha interplanar**
54	1d6 **harpias**
55	1 **ettercap** ou 1d8 + 1 **orcs**
56	1 **goblin chefe** com 2d6 + 1 **goblins**
57	1 **ankheg**
58	1 **cobra constritora gigante**
59	1d4 **bugbears** ou 2d4 **hobgoblins**
60	1 **pégaso**
61-65	Uma corrente de água limpa e fria fluindo entre as árvores
66	1d4 **meio-ogros** ou 1 **ogro**
67	1 **dragão-fada** (verde ou mais velho)
68	1 **lobisomem** ou 1d8 + 1 **worgs**
69	1 **druida** colhendo visco
70	1 **fogo-fátuo**
71	1d4 **lobos atrozes** ou 1 **javali gigante**
72	1d10 **vespas gigantes**
73	1 **urso-coruja** ou 1 **alce gigante**
74	2d6 **gnolls**
75	1d6 **sapos gigantes**
76-80	1d6 casulos de teia suspensos nos galhos, possuindo carcassas esbranquiçadas

d100	Encontro
81	1 **homem-javali** ou 1d4 **javalis gigantes**
82	1d6 + 2 **aranhas gigantes**
83	1d4 **centauros** ou 1d4 **alces gigantes**
84	1 **orc olho de Gruumsh** com 2d4 + 2 **orcs**
85	1 **gnoll presa de Yeenoghu**
86	1d4 **gricks**
87	1 **capitão dos bandidos** com 2d6 + 3 **bandidos**
88	1d4 **homens-ratos**
89	1 **couatl** (dia) ou 1 **banshee** (noite)
90	1 **gnoll lider de matilha** com 1d4 **hienas gigantes**
91	2d4 **furiosos** ou 1d4 **veteranos**
92	1 **xamã do povo lagarto** com 1d3 **enxames de serpentes venenosas** e 1d10 + 2 **povo lagarto**
93	1d4 **panteras deslocadoras**
94	1d3 **bruxas verdes**
95	1 **hobgoblin capitão** com 2d6 **hobgoblins** e 1d4 **javalis gigantes**
96	1 **yuan-ti mestiço** com 1d6 + 1 **yuan-tis puro-sangue**
97	1d3 **homens-tigre**
98	1 **gorgon** ou 1 **unicórnio**
99	1 **arbusto errante**
00	1 **yuan-ti abominação**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Encontros Florestais (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01	2d4 **vinhas infectadas**
02	2d6 **hobgoblins** ou 2d6 **orcs**
03	2d4 **gorilas** ou 2d4 **sátiros**
04	1d3 **fogos-fátuos**
05	1d4 **enxames de serpentes venenosas**
06	1 **orc olho de Gruumsh** com 1d3 **orogs** e 1d8 + 2 **orcs**
07	1d3 **cobras constritoras** ou 1d4 **tigres**
08	1 **goblin chefe** com 3d6 **goblins**
09	1 **dragão fada** (qualquer faixa etária)
10	1 **urso marrom** ou 1d6 + 2 **ursos negros**
11-13	1d4 **javalis gigantes**
14-15	1d8 + 1 **aranhas gigantes**
16-17	1 **xamã do povo lagarto** com 2d4 **povo lagarto**
18	1d10 **sapos gigantes**
19	1d4 **ankhegs**
20	1d3 **árvores despertas** (dia) ou 1 **banshee** (noite)
21-25	Uma pequena cabana quase escondida pela densa floresta. O interior está vazio, além de um grande forno de ferro fundido.
26	1 **couatl**
27-28	1d4 **ogros** ou 1d6 + 2 **meio-ogros**
29-30	1 **gnoll líder de matilha** com 1d4 + 1 **hienas gigantes**
31-32	1d6 **homens-ratos**
33	1d4 **gricks**
34	1d8 + 1 **yuan-ti puro-sangue**
35	1d6 **pegasus**
36-40	Um velho arco de pedra projetado por élfos óbvio. Qualquer personagem que passar embaixo dele fará testes de Sabedoria (Percepção) com vantagem por 1 hora.
41-42	1d6 + 2 **dríades**
43	1 **alce gigante**
44	1d8 + 1 **harpias**
45-46	1 **capitão dos bandidos** com 1 **druida** e 1d6 + 5 **bandidos**
47-48	2d4 **lobos atrozes**
49-50	2d4 **bugbears**
51-52	2d4 **centauros**
53-54	3d10 **cães teleportadores**
55-56	1d4 **ursos-corujas**
57-58	1d8 + 1 **furiosos**
59-60	1d3 **bruxas verdes**
61-65	Um lago transparente com 1d6 animais dormindo deitados ao redor de sua margem
66-67	1d4 **lobisomens**
68-69	1 **homem-urso**
70-71	1d8 + 1 **ettercaps**
72-73	2d10 **alces**
74-75	1d4 **veteranos**
76-80	Uma velha árvore com um rosto rugoso esculpido no tronco
81	1 **homem-javali**
82	2d4 **panteras deslocadoras**
83	1d4 **arbustos errantes**
84	1 **hobgoblin capitão** com 3d10 **hobgoblins** e 4d12 **goblins**
85	1 **yuan-ti abominação**
86	1d8 + 1 **aranhas interplanares**
87	1d4 **trolls**
88	2d4 **yuan-ti mestiço**
89	1 **oni**
90	1d4 **unicórnios**
91	1d6 + 2 **homem-tigre**
92	1 **dragão verde jovem**
93	1d4 **gorgons**
94	1d6 + 2 **gnolls presa de Yeenoghu**
95	1 **ente**
96	1d4 **ressurgidos**
97	1 **grick alfa** com 1d6 + 1 **gricks**
98	1d4 **gorilas gigantes**
99	1 **naga guardiã**
00	1 **dragão de ouro adulto**

Encontros Florestais (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01-03	1 **homem-urso**
04-05	1d4 **druidas** fazendo um ritual em um morto (apenas de dia) ou 1d4 **banshees** (apenas de noite)
06-07	1d3 **couatls**
08-10	1d3 **gnolls presa de Yeenoghu** com 3d6 + 3 **gnolls**
11-15	2d4 **panteras deslocadoras**
16-20	1d6 + 2 **veteranos**
21-25	Uma poça limpa de água parada. Moedas de ouro estão jogadas no funo, mas elas desaparecem se removidas da poça.
26-30	1d4 + 1 **bruxas verdes** com 1d3 **ursos-corujas**
31-35	1d6 + 2 **lobisomens**
36-40	Um pequeno santuário de madeira dedicado à um culto misterioso chamado Siswa
41-45	1d6 + 2 **aranhas interplanares**
46-50	2d4 **yuan-tis mestiços**
51-52	1d3 **homens-ursos**
53-54	1d4 **ressurgidos**
55-56	1 **dragão verde jovem**
57-58	1d4 **trolls**
59-60	1d6 + 2 **homens-javalis**
61-65	Um grupo de sete pessoas (**plebeus**) usando máscaras de animais e andando lentamente pelas matas
66-67	1d4 **gorgons**
68-69	1d3 **arbustos errantes**
70-71	1 **ente**
72-73	1d4 **unicórnios**
74-75	1d6 + 2 **homens-tigres**
76-80	Sons de uma risada eloquente que ecoam à distância.
81-82	1 **nada guardiã**
83-84	1 **dragão de ouro jovem**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
85-86	1 **grick alfa** com 2d4 **gricks**
87-88	1d3 **yuan-ti abominação**
89-90	1 **dragão verde adulto**
91-93	1d8 + 1 **gorilas gigantes**
94-96	2d4 **onis**
97-99	1d3 **entes**
00	1 **dragão verde ancião**

Encontros Florestais (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01-05	1 **dragão verde jovem**
06-10	1 **ente**
11-13	1 **naga guardiã**
14-16	1d10 **ressurgidos**
17-19	1d8 + 1 **unicórnios**
20-22	1d3 **gricks alfa**
23-25	For alguns poucos metros, onde quer que os personagens pisem, flores florescem e emitem uma luz suave.
26-28	1 **dragão de ouro jovem**
29-31	1d6 + 2 **arbustos errantes**
32-34	2d4 **homens-ursos**
35-37	1d4 **onis**
38-40	2d6 + 10 elfos vivendo em uma pequena comunidade nos topos das árvores
41-43	1d6 + 2 **gorgons**
44-46	2d4 **trolls**
47-49	1d4 **gorilas gigantes**
50-52	1d3 **yuan-tis abominação**
53-62	1d3 **dragões verdes jovens**
63-65	Uma estátua de pedra de 15 metros de altura de um elfo guerreiro com uma mão levantada e a palma para fora, como se proibisse os viajantes de seguirem nessa direção.
66-75	1d4 **entes**
76-80	Uma pilha de pedras em cima de uma colina baixa.
81-90	1 **dragão de ouro adulto**
91-96	1 **dragão verde ancião**
97-99	2d4 + 1 **entes**
00	1 **dragão de ouro ancião**

Encontros Planícies (Níveis 1–5)

d100	Encontro
01	1 **hobgoblin capitão** com 1d4 + 1 **hobgoblins**
02	1 **quimera**
03	1 **gorgon**
04	1d2 **couatls**
05	1 **anquilossauro**
06	1 **homem-tigre**
07	1d3 **alossauros**
08-09	1d3 **elefantes**

d100	Encontro
10-14	Um círculo de pedras elevadas dentro do qual, o ar está completamente imóvel, não importa o quão duro o vento sopre de fora
15-16	1 **aranha interplanar**
17-13	1 **gnoll líder de matilha** com 1d4 **hienas gigantes**
19-20	1 **orog** ou 1 **pégaso**
21-22	1 **ankheg**
23-24	1d3 **rinocerontes**
25-28	1d3 **cocatrizes**
29-32	1d6 + 2 **vespas gigantes** ou 1d4 + 3 **enxames de insetos**
33-36	1d4 **homens chacais** ou 1d4 **batedores**
37-40	1d8 **bodes gigantes** ou 1d8 **lobos**
41-44	2d4 **hobgoblins**, 2d4 **orcs**, ou 2d4 **gnolls**
45-46	1d2 **serpentes venenosas gigantes**
47-43	1d6 + 2 **alces** ou 1d6 + 2 **cavalos de montaria**
49-50	2d4 **goblins**
51-52	1d3 **javalis**
53-54	1 leopardo (**pantera**) ou 1 **leão**
55-58	1d6 + 3 **goblins montando lobos**
59-62	2d6 **aranhas-lobo gigantes** ou 1 **água gigante**
63-65	1d8 + 4 **pteranodontes**
66-69	3d6 **lobos**
70-74	2d4 + 2 **bicos de machado**
75-76	1 **javali gigante** ou 1d2 **tigres**
77-73	1 **ogro** ou 1d3 **bugbears**
79-80	1 **alce gigante**, ou 1 **gnoll líder de matilha** com 1d3 **hienas gigantes**
81-82	1d3 **abutres gigantes** ou 1d3 **hipogrifos**
83-84	1 **chefe goblin** com 1d6 + 2 **goblins** e 1d4 + 3 **lobos**, ou 1d3 **thris-kreen**
85-89	1d3 **druidas** patrulhando as relvas
90-91	1d6 **espantalhos** ou 1 **homem-javali**
92-93	1d3 **centauros** ou 1d3 **grifos**
94	1d3 **gnolls presa de Yeenoghu**, ou 1 **orc olho de Gruumsh** com 2d4 + 1 **orcs**
95-96	1 **tricerátops**
97	1 **ciclope** ou 1 **bulette**
98-99	1d4 **mantícoras**
00	1 **tiranossauro**

Encontros Planícies (Níveis 6–10)

d100	Encontro
01	1d3 **gorgons**
02	1d4 **ciclopes**
03-04	1d3 **gnolls presa de Yeenoghu**
05-06	1 **quimera**
07-09	1d4 + 1 **veteranos** em **cavalos de montaria**
10-11	Um tornado que toca o chão à 1d10 quilômetros de distância, e rasga a terra por um quilômetro e meio antes de se dissipar
12-13	1d3 **mantícoras**
14-15	2d4 **ankhegs**
16-17	1d8 + 1 **centauros**
18-19	1d6 + 2 **grifos**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e designados no material.

d100	Encontro
20-21	1d6 **elefantes**
22-24	Um trecho de terra repleta de máquinas de guerra em decomposição, ossos e bandeiras de exércitos esquecidos.
25-23	1d8 + 1 **bugbears**
29-32	1 **gnoll líder de matilha** com 1d4 + 1 **hienas gigantes**
33-36	2d4 **espantalhos**
37-40	1d12 **leões**
41-44	1d10 **thris-kreen**
45-46	1 **alossauro**
47-48	1 **tigre**
49-50	1d2 **águias gigantes** ou 1d2 **abutres gigantes**
51-52	1 **chefe goblin** com 2d4 **goblins**
53-54	1d2 **pégasos**
55-53	1 **anquilossauro**
59-62	1d2 **couatls**
63-66	1 **orc olho de Gruumsh** com 1d8 + 1 **orcs**
67-70	2d4 **hipogrifos**
71-74	1d4 + 1 **rinocerontes**
75-76	1 **hobgoblin capitão** com 2d6 **hobgoblins**
77-78	1d3 **aranhas interplanares**
79-80	1d6 + 2 **javalis gigantes**
81-82	2d4 **alces gigantes**
83-34	1d4 **ogros** e 1d4 **orogs**
85-87	Um vento quente que carrega o fedor de podridão
88-90	1d3 **homens-tigres**
91-92	1 **bulette**
93-94	Uma tribo de 2d20 + 20 nômades (**guerreiros tribais**) em cavalos de montaria, seguindo um rebanho de antílopes (**alces**). Os nômades estão dispostos a trocar alimentos, couro e informações por armas.
95-96	1d6 + 2 **homens-javalis**
97	1 **dragão de ouro jovem**
98-99	1d4 **tricerátops**
00	1d3 **tiranossauros**

Encontros Planícies (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01-05	3d6 **homens-javalis**
06-10	2d10 **gnolls presa de Yeenoghu**
11-15	1d4 **bulettes**
16-17	Uma antiga estrada de pedras pavimentadas, parcialmente recuperada pela região selvagem, que segue por 2d6 quilômetros em qualquer direção antes de terminar.
18-27	1d12 **couatls**
28-30	Uma bruxa (**arcano**) morando em uma cabana bruta. Ela oferece poções de cura, antitoxinas e outros itens consumíveis para compra, em troca de alimentos e notícias.
31-40	2d10 **elefantes**
41-46	2d4 **homens-tigres**
47-56	1d8 + 1 **ciclopes**
57-61	1d3 **quimeras**
62-66	5 **tricerátops**
67-69	Um buraco gigante de 15 metros de diâmetro, que desce quase 150 metros, antes de se abrir para uma caverna ampla.
70-79	1d4 + 3 **gorgons**
80-88	1d3 **dragões de ouro jovens**
89-90	Um espaço circular de grama de quase quatrocentos metros ao todo, parece ter sido prensada; 1d4 outros círculos ligados por linhas pode ser visto a partir do alto.
91-96	2d4 **tiranossauros**
97-99	1 **dragão de ouro adulto**
00	1 **dragão de ouro ancião**

Encontros Planícies (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01-10	2d6 **tricerátops**
11-20	1d10 **gorgons**
21-25	2d6 **hienas** alimentando-se da carcaça de um dinossauro morto.
26-35	3d6 **bulettes**
36-40	Uma biga ígnea que percorre o céu no horizonte
41-50	1d3 **dragões de ouro jovens**
51-60	2d4 **ciclopes**
61-65	Um vale onde toda a grama está morta e o chão está cheio de tocos e troncos de árvores caídos, todos petrificados.
66-75	2d10 **bugbears** com 4d6 **goblins** e 2d10 **lobos**
76-80	Uma grupo de aventureiros amigáveis de 1d6 + 1 personagens de diferentes raças, classes e níveis (nível médio 1d6 + 2). Eles compartilham informações sobre suas viagens recentes.
81-90	1d12 **quimeras**
91-96	1d6 + 2 **tiranossauros**
97-99	1 **dragão de ouro adulto**
00	1 **dragão de ouro ancião**

Encontros Colinas (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1 **águia**
02-03	2d4 **babuínos**
04-06	1d6 **bandidos**
07	1d4 **abutres**
08	1d10 **plebeus**
09	1 **corvo**
10	1 **serpente venenosa**
11-13	2d6 **bandidos** ou 2d6 **guerreiros tribais**
14	2d8 **bodes**
15	1d6 + 4 **falcões de sangue**
16	1d4 + 3 **texugos gigantes**
17-18	1d3 **guardas** com 1d2 **mastins** e 1 **mula**
19-20	1d6 + 5 **hienas**
21-22	2d4 **stirges**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
23-25	Uma caverna vazia cheia de ossos.
26	1 **pseudodragão** ou 1d3 **corujas gigantes**
27	1 **leão** ou 1 puma (**pantera**)
28-30	2d8 **kobolds**
31	1 **hipogrifo**
32-34	2d4 **goblins**
35	1 **worg**
36	1d3 **enxames de morcegos** ou 1d3 **enxame de corvos**
37	1 **águia gigante**
38-40	Um anão ancião, sentado em um toco, talhando um pedaço de madeira.
41	1d4 **alces**
42	1d4 **kobolds alados** com 1d6 **kobolds**
43	1d6 + 2 **aranhas-lobo gigantes**
44-45	2d4 **lobos**
46	1 **enxame de insetos**
47	1d8 + 1 **bicos de machado**
43-49	1 **urso marrom** ou 1d3 **javalis**
50	1 **batedor**
51	1 **ogro**
52-53	2d4 **gnolls**
54	1 **alce gigante**
55	1d3 + 1 **harpias**
56	1 **lobisomem**
57-53	2d4 **orcs**
59	1d4 **meio-ogros**
60	1 **druida** ou 1 **veterano**
61-63	O cadáver de um aventureiro portando um pacote de explorador intacto sobre uma espada longa.
64	1 **bruxa verde**
65-66	1d3 **lobos atrozes**
67-63	Um pequeno cemitério contendo 2d6 túmulos.
69-70	1 **hobgoblin capitão** com 2d4 **hobgoblins**
71	2d4 **bodes gigantes**
72	1 **mantícora**
73-74	1d6 + 2 **hobgoblins**
75	1 **aranha interplanar**
76-78	Uma pilha de excrementos de um pássaro muito grande
79	1 **gnoll presa de Yeenoghu**
80	1d3 **javalis gigantes**
81	1 **gnoll líder de matilha** com 1d3 **hienas gigantes**
82	1 **capitão dos bandidos** com 2d4 **bandidos**
83	1 **orc olho de Gruumsh** com 1d8 + 2 **orcs**
84	1d3 **orogs** ou 1d4 **furiosos**
85-86	1 **ettin** ou 1 **homem-javali**
87-38	1 **chefe goblin** com 2d6 **goblins**
89	1d3 **grifos**
90	1d3 **perytons** ou 1d4 **pégasos**
91-96	1d3 **trolls**
97-99	1 **ciclope**
00	1 **gigante de pedra**

Encontros Colinas (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01	1d4 **pégasos** ou 1d3 **perytons**
02	1d6 + 2 **bodes gigantes**
03	1 **mantícora**
04	1d8 +1 **gnolls** ou 1d8 +1 **hobgoblins**
05	1d4 **leões**
06	1d6 + 2 **lobos**
07	1d4 **ursos marrons**
08	3d6 **bicos de machado**
09	1 **meio-ogro** com 2d6 **orcs**
10	2d10 **kobolds alados**
11-12	1 **chefe goblin** com 1d4 **lobos atrozes** e 2d6 **goblins**
13	1d6 **alces gigantes**
14-15	1d8 + 1 **águias gigantes**
16-17	1d4 **aranhas interplanares**
18-19	1 **gnoll líder de matilha** com 2d4 **hienas gigantes**
20	2d4 **hipogrifos**
21-25	Uma estátua de pedra de um anão com 4,5 metros de altura que foi derrubada de lado.
26-27	2d4 **orogs**
28-29	1d4 + 1 **grifos**
30-31	1d6 + 2 **harpias**
32-33	1 **orc olho de Gruumsh** com 2d6 + 3 **orcs**
34-35	1d4 + 3 **javalis gigantes**
36-40	Uma porta de pedra erguida ao lado de uma colina íngreme, que abre para uma descida de 4,5 metros de degraus que terminam em uma caverna.
41-42	1d3 **bruxas verdes**
43-44	1d4 **lobisomens**
45-46	1d6 + 2 **ogros**
47-43	1 **hobgoblin capitão** com 2d8 **hobgoblins**
49-50	1 **capitão dos bandidos** com 3d6 **bandidos**
51-54	1 **quimera**
55-53	1d4 **ettins**
59-62	1d6 + 2 **veteranos** com 2d6 **furiosos**
63-65	Uma cabana de madeira abandonada
66-69	1 **galeb duhr**
70-73	1 **bulette**
74-77	1 **wyvern**
78-80	2d6 + 10 **bodes** com 1 pastor (**guerreiro tribal**)
81-82	1d3 **gigantes da colina**
83-84	2d4 **homens-javalis**
85-86	1d4 **ressurgidos**
87-88	1d2 **gorgons**
89-90	1d8 + 1 **gnolls presa de Yeenoghu**
91-93	1d4 **ciclopes**
94-96	1 **dragão vermelho jovem**
97-93	1d4 **gigantes de pedra**
99	1d3 **dragões de cobre jovens**
00	1 **roca**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Encontros Colinas (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01	2d8 **mantícoras** ou 2d8 **aranhas interplanares**
02-04	1d6 **bruxas verdes** com 1d6 **wyverns**
05-07	1 **hobgoblin capitão** com 1 **gigante da colina** e 4d10 **hobgoblins**
08-10	2d6 + 3 **lobisomens**
11-14	1d6 + 2 **ettins**
15-13	1d3 **bulettes**
19-22	1d4 **homens-ursos**
23-24	Um fluxo de fumaça saindo de uma pequena chaminé na encosta.
25-23	1d4 **wyverns**
29-32	1d8 + 1 **homens-javalis**
33-36	1d3 **ressurgidos**
37-33	Um terremoto suave que agita a região por 1d20 segundos
39-42	1d3 **quimeras**
43-46	1d4 **gorgons**
47-50	1d6 + 2 **gnolls presa de Yeenoghu**
51-54	1d4 **gigantes da colina**
55-58	1 **dragão vermelho jovem**
59-62	1d3 + 1 **galebs duhr**
63-65	2d10 mineiros anões (**plebeus**), assobiando enquanto marcham em direção a sua mina
66-69	1d3 **dragões de cobre jovens**
70-73	1d4 **trolls**
74-77	1d3 **ciclopes**
78-80	1d3 **nobres** com 1d4 **batedores** a procura de ouro
81-85	1 **dragão de cobre adulto**
86-90	2d4 **gigantes de pedra**
91-96	1d4 **rocas**
97-99	1 **dragão vermelho adulto**
00	1 **dragão de cobre ancião**

Encontros Colinas (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01	1d2 **rocas**
02-05	1 **dragão vermelho jovem**
06-10	2d6 **ettins**
11-15	1d4 **bulettes**
16-20	1d10 **ressurgidos**
21-25	O esboço branco de um enorme cavalo esculpido na encosta de uma colina alta
26-30	1d6 + 1 **gorgons**
31-35	2d4 + 1 **trolls**
36-40	Destroços queimados de 2d10 humanóides espalhados numa encosta.
41-45	2d4 **gigantes da colina**
46-50	1d6 + 2 **homens-ursos**
51-55	2d4 **galebs duhr**
56-60	1d4 + 2 **wyverns**
61-65	Uma rocha maciça parcialmente enterrada na terra como se caída ou jogada do alto.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
66-70	1 **dragão de cobre adulto**
71-75	1d6 + 3 **ciclopes**
76-80	O topo de uma antiga torre de pedra que se ergue no alto de uma colina.
81-85	2d4 **gigantes de pedra**
86-90	1 **dragão vermelho adulto**
91-96	1 **dragão de cobre ancião**
97-99	1 **dragão vermelho ancião**
00	1d2 **dragões vermelho adultos** com 1d3 **dragões vermelho jovens**

Encontro Montanhas (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01-02	1 **águia**
03-05	1d3 **enxames de morcegos**
06-08	1d6 **bodes**
09-11	1d10 + 5 **guerreiros tribais**
12-14	1d6 + 3 **pteranodontes**
15-17	1d8 + 1 **kobolds alados**
18-20	1 **leão**
21-24	Escadas de cinzel ao lado da montanha que sobem por 1d20 + 12 metros antes de acabar repentinamente
25-27	2d10 **stirges**
28-30	2d4 **aarakocra**
31-33	2d6 soldados anões (**guardas**) com 1d6 **mulas** carregando ferro de orc
34-36	1 **águia gigante**
37-38	Um santuario dedicado a um deus leal e neutro, empoleirado em um afloramento de pedras
39-41	2d8 + 1 **falcões de sangue**
42-44	1 **bode gigante**
45-47	3d4 **kobolds**
48-50	1 **meio-ogro**
51-53	1 **furioso**
54-55	1 **orog**
56	1 **cão infernal**
57	1 **druida**
58-59	1 **peryton**
60-61	1d2 **hipogrifos**
62	1 **manticora**
63-64	1d6 + 2 **batedores**
65-67	Pegadas enormes deixadas por um gigante que leva até os picos das montanhas
68-73	2d4 **orcs**
74-75	1 **alce gigante**
76-77	1 **veterano**
78-79	1 **orc olho de Gruumsh**
80	1d4 **harpias**
81	1 **ogro**
82	1 **grifo**
83	1 **basilisco**
84-85	1 **tigre dentes de sabre**
86-90	Uma fumaça brilhante de agua jorrando de uma fenda
91	1d2 **ettins**
92	1 **ciclope**
93	1 **troll**
94	1 **galeb duhr**
95	1 **elemental do ar**
96	1 **bulette**
97	1 **quimera**
98	1 **wyvern**
99	1 **gigante de pedra**
00	1 **gigante de gelo**

Encontro Montanhas (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01-02	2d8 + 1 **aarakocras**
03-04	1 **leão** ou 1 **tigre dente de sabre**
05-06	1d8 + 1 **bodes gigantes**
07-08	1d4 + 3 anões desbravadores (**batedores**)
09-10	1d6 + 2 **orcs**
11-15	1d10 **águias gigantes**
16-20	1d8 + 1 **hipogrifos**
21-25	1d8 fissuras com fumaça que escurecem parcialmente um cubo de 6 metros acima de cada fissura
26-30	1 **basilisco**
31-35	1d12 **meio-ogros**
36-40	Um barranco bloqueado por uma parede de 30 metros de altura, com uma abertura no meio onde um portão estava
41-45	1 **mantícora**
46-50	2d4 **harpias**
51-52	1 **galeb duhr**
53-54	1 **bulette**
55-56	1d10 **furiosos**
57-58	1d3 **cães infernais**
59-60	1d8 + 1 **veteranos**
61-65	Uma montanha distante em que o pico se assemelha a um dente
66-69	1d4 **ettins**
70-73	1 **wyvern**
74-75	1 **orc olho de Grummsh** com 1d6 **orogs** e 3d6 + 10 **orcs**
76-80	Uma fila de 1d10 + 40 estacas com corpos de kobolds, anões e orcs empalados
81-83	1 **gigante de fogo**
84-85	1 **dragão prata jovem**
86-87	1d4 **elementais do ar**
88-90	1d4 **trolls**
91-92	1d3 + 1 **ciclopes**
93-94	1d4 **quimeras**
95-96	1 **gigante das nuvens**
97	1 **roca**
98	1d4 **gigantes de pedra**
99	1 **dragão vermelho jovem**
00	1d4 **gigantes de gelo**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Encontro Montanhas (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01-02	1d8 + 1 **basiliscos**
03-04	2d4 **cães infernais**
05-06	1d3 **quimeras**
07-08	1 **galeb duhr**
09-10	2d6 **veteranos**
11-15	1 **dragão prata jovem**
16-20	2d4 **trolls**
21-25	1 **dragão vermelho** subindo sob os ceus acima dos mais altos cumes de montanhas
26-30	1d8 + 1 **mantícoras**
31-35	1d4 **ciclopes**
36-40	Nevasca forte que dura por 1d6 horas
41-45	1d10 **elementais do ar**
46-50	1d6 + 1 **bulettes**
51-55	1d4 **gigantes de pedra**
56-60	1 **gigante de fogo**
61-65	2 **gigantes de pedra** jogando uma pedra um para o outros a alguns metros de distancia
66-70	1d8 + 1 **ettins**
71-75	1d3 **gigantes de gelo**
76-80	Uma venda grande, que acaba coberta em nevoa
81-85	1d4 **gigante das nuvens**
86-90	1 **dragão prata adulto**
91-96	1 **dragão vermelho adulto**
97-98	1d4 **rocas**
99	1 **dragão prata ancião**
00	1 **dragão vermelho ancião**

Encontro Montanhas (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01-05	1d10 **bulettes**
06-10	1d8 + 1 **quimeras**
11-15	1 **dragão prata adulto**
16-20	1d8 + 1 **wyverns**
21-25	Um barco maciço ancorado no topo da montanha
26-30	2d4 **galeb duhr**
31-35	1d4 **gigantes do gelo**
36-40	Um vale arborizado assombrado por elfos reclusos e secretos que dizem com cautela sobre seu mestre: um feiticeiro louco que vive no coração do vale
41-45	1d10 **elementais do ar**
46-50	1d6 + 3 **trolls**
51-55	1 **dragão vermelho adulto**
56-60	1d4 **gigante das nuvens**
61-65	Uma cachoeira de mais de 30 metros que cai em uma piscina limpa
66-70	1d3 **gigantes de fogo**
71-75	2d4 **gigantes de pedra**
76-80	Uma força de 100 anões **veteranos** montando guarda pela passagem da montanha, não permitindo que ninguem passe a menos que pague 100 po, se está a pé, ou 200 po, se está montado
81-85	1d4 **rocas**
86-90	1d4 **dragões vermelhos jovens**
91-96	1 **dragão prata ancião**
97-00	1 **dragão vermelho ancião**

Encontros Pântanos (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1d4 **cobras venenosas**
02-05	3d6 **ratos**
06-10	2d8 **corvos**
11-12	3d6 **ratos gigantes**
13	1d10+5 **guerreiros tribais**
14-15	1d8+1 **lagartos gigantes**
16-17	1 **crocodilo**
18-19	1 **enxame de insetos**
20	1 **aranha gigante**
21-22	1d4 + 1 cabanas de lama parcialmente cobertas em aguas escuras
23-25	2d8 + 1 **kobolds**
26	2d4 **mephits da lama**
27-29	1d6 + 2 **cobras gigantes venenosas**
30	2d4 **kobolds alados**
31-32	1 **batedor**
33-34	O corpo de um aventureiro enrolado nas moitas. Vasculhado o corpo, será possível encontrar um pacote de explorador e talvez (50% de chance), um item aleatório comum magico
35-38	1 **sapo gigante**
39-41	1d6 + 2 **cobras constritora**
42-44	2d4 **rãs gigantes**
45	1d8 + 1 **enxames de ratos** ou 1d6 + 2 **enxames de corvos**
46-48	2d10 **stirges**
49-52	2d6 + 3 **bullywugs**
53-54	1d8 + 1 **orcs**
55-56	1d4 **yuan-tis puro sangue**
57	1 **druida**
58-59	1 **yuan-ti mestiço**
60-62	1 **cobra constritora gigante**
63-64	Um grito muito alto que dura por 1d4 minutos
65-67	2d4 **povos lagarto**
68-69	1d4 **carniçais**
70-71	1 **fogo-fátuo**
72	1 **inumano**
73	1 **lívido**
74-75	1 **enxame de cobras venenosas**
76-77	Um mau cheiro subindo pelas aguas repugnantes
78-80	1d4 + 2 **ogros**
81-83	1 **arbusto errante**
84-86	1 **xamã povo largarto** com 1d6 **lagartos gigantes** e 2d10 **povos lagarto**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
87	1 **troll**
88-89	1d4 **bruxas verdes**
90-91	1 **ressurgido**
92-93	1 **crocodilo gigante**
94-95	1 **orc olho de Gruumsh** com 1d3 **orogs** e 2d6 + 3 **orcs**
96-97	1 **dragão negro jovem**
98	1 **yuan-ti abominação**
99	1d4 **elementais da água**
00	1 **hidra**

Encontros Pântanos (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01	1 **bruxa verde**
02-03	2d4 **lagartos gigantes** ou 2d4 **cobras venenosas gigantes**
04-05	2d8 **kobolds alados**
06-07	1d10 + 1 **bullywugs** com 1d8 +1 **rãs gigantes**
08-09	1 **druida**
10	1d8 + 1 **enxame de insetos**
11-13	1d12 **carniçais**
14-16	2d8 **batedores**
17-19	2d10 **orcs**
20-22	2d4 **aranhas gigantes**
23-24	Água manchada que expõe criaturas que se movem nela à decomposição ocular
25-27	1d6 + 2 **sapos gigantes**
28-30	3d6 **povos lagarto**
31-33	1d8 + 1 **yuan-tis puro sangue**
34-36	1d4 + 1 **enxame de cobras venenosas**
37-38	Um cadáver inchado humanoide flutuado de bruços na água
39-41	1 **arbusto errante**
42-44	1d4 + 1 **fogos-fátuo**
45-47	2d6 **crocodilos**
48-50	1d4 + 1 **cobras constritoras gigantes**
51-54	1 **xamã povo lagarto** com 1d3 **enxames de cobras venenosas** e 1d8 + 2 **povos lagarto**
55-58	1d8 **ogros**
59-62	2d4 **lívidos**
63-65	Um altar parcialmente afundado na lama, devoto a um deus parte humano, parte sapo
66-69	1 **crocodilo gigante**
70-73	1 **arbusto errante**
74-77	1 **orc olho de Gruumsh** com 1d3 **ogros** e 2d10 + 5 **orcs**
78-80	Uma chuva torrencial que dura 1d6 minutos e apaga todas as chamas não cobertas em 1,5 quilometro
81-82	1 **dragão negro jovem**
83-84	1d4 **bruxas verdes** com 1d6 + 1 **ogros**
85-86	1 **yuan-ti abominação**
87-88	1d4 + 1 **inumanos**
89-90	1d6 + 1 **yuan-tis mestiço**
91-93	1d4 + 1 **trolls**
94-96	1d10 ressurgidos
97-99	1d8 + 1 **elementais da agua**
00	1d3 **hidras**

Encontros Pântanos (Níveis 11–20)

d100	Encontro
01-10	1d4 **crocodilos gigantes**
11-15	1d3 **yuan-tis abominação**
16-20	1d6 + 1 **bruxas verde**
21-25	Uma árvore larga da qual 2d6 cavaleiros de armaduras estão enforcados
26-30	2d4 **inumanos**
31-35	1d8 + 1 **yuan-tis mestiço**
36-40	Névoa sobre o terreno, deixando a área de 1d5 quilômetros fortemente escura por 1d4 horas
41-45	1d4 **ressurgidos**
46-50	1d6 **arbustos errantes**
51-55	1d10 **elementais da água**
56-60	1d4 **dragões negros jovens**
61-65	Um ídolo com cabeça de morcego quase que completamente coberto por vinhas
66-70	1d8 + 2 **trolls**
71-75	1d3 **hidras**
76-80	O som de tambores batendo a vários quilômetros de distância
81-96	1 **dragão negro adulto**
97-00	1 **dragão negro ancião**

Encontros Subterrâneos (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1 **devorador de mentes arcanista**
02	1d3 + 1 **serpentes venenosas gigantes**
03	1d3 **lagartos gigantes**
04	2d4 **besouros de fogo gigantes**
05	1d8 + 1 **flumphs**
06	1 **estrangulador**
07	1d12 **ratos gigantes**
08	2d4 **kobolds**
09	1d8 +1 **stirges**
10	2d4 humanos (**guerreiros tribais**) buscando o caminho para a superfície, fugindo de tiranos do Subterrâneo
11-12	1d10 **trogloditas**
13-14	1d2 **limos cinzentos**
15-16	3d6 **stirges**
17-18	1d3 **mephits do magma**
19-20	1d10 **goblins**
21-22	Orcs grafitando as paredes, sugerindo algo grosseiro sobre a mãe de alguém chamado Krusk

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
23-24	1 **enxame de insetos**
25	1 **gnomo das profundezas** (svirfneblin)
26-28	1d8 + 1 **drows**
29-30	1d4 **fungos violetas**
31-32	1d12 **kuo-toas**
33	1 **monstro da ferrugem**
34-35	Uma passagem com escombros espalhados que parece ter sido liberada recentemente após uma abertura por escavação
36-37	1d8 + 1 **morcegos gigantes**
33-39	3d6 **kobolds**
40-41	2d4 **grimlocks**
42-43	1d4 + 3 **enxames de morcegos**
44	1 anão protetor (**batedor**) procurando ouro
45	1 **verme da carniça** ou 1 **cubo gelatinoso**
46	1d8 **mantos negros** ou 2d4 **perfuradores**
47	1 **cão infernal**
48	1d3 **espectros**
49	1d4 **bugbears**
50	1d10 + 5 **kobolds alados**
51	1d4 **serpentes de fogo**
52	2d8 + 1 **trogloditas**
53	1d6 **aranhas gigantes**
54	3d6 **kuo-toas**
55	1 **chefe goblin** com 2d4 **goblins**
56	4d4 **grimlocks**
57	1 **gosma ocre**
58	2d10 **centopeias gigantes**
59	1 **nótico** ou 1 **sapo gigante**
60	1d4 **miconides adultos** com 5d4 **miconides brotos**
61	1 **esqueleto de minotauro** ou 1 **minotauro**
62	3d6 **drows**
63	1 **mímico** ou1 **duplo**
64	1d6 + 3 **hobgoblins**
65	1 **devorador de intelecto** ou 1 **espectador**
66	1d8 + 1 **orcs**
67-68	Uma batida fraca vinda do interior de uma parede próxima
69	1 **abocanhador matraqueante** ou 1 **anomalia da água**
70	1d12 **esporos de gás**
71	1 **cobra constritora gigante**
72	1d10 **sombras**
73	1d3 **grells**
74	1d4 **inumanos**
75	1d8 + 1 **servos esporos quaggoths**
76	1d2 **gárgulas**
77	1d4 **ogros** ou 1d3 **ettins**
78	1d4 anões exploradores (**veteranos**)
79-80	Uma mina abandonado com sangue espalhado e repleta de conteúdos 1d3 pacotes de explorador
81	1 **chuul** or 1 **salamandra**
82	1d4 **aranhas interplanares** ou 1d3 **horrores de ganchos**
83	5d4 **duergar**
84	1 **fantasma** ou 1 **caveira flamejante** ou 1 **inumano**

d100	Encontro
85	1 **druida** com 1 **urso polar** (urso das cavernas)
86	1 **hobgoblin capitão** com 1d4 **meio-ogros** e 2d10 **hobgoblins**
87	1 **elemental da terra** ou 1 **pudim negro**
88	1 **kuo-toa monitor** com 1d8 + 1 **açoitadores kuo-toas**
89	1 **quaggoth thonot** com 1d3 **quaggoths**
90	1 **observador zumbi** ou 1 **naga dos ossos**
91	1 **orc olhos de Gruumsh** com 1d4 **orogs** e 2d8 **orcs**
92	1d4 **lívidos** com 1d10 **carniçais**
93-95	Uma poça fétida onde a água viscosa pinga do teto
96	1 **otyugh** ou 1 **estrangulador**
97	1 **cria vampírica**
98	1 **quimera**
99	1 **devorador de mentes**
00	1 **naga espiritual**

Encontros Subterrâneos (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01	3d6 **enxames de morcegos**
02	1d4 **aranhas gigantes** ou 1d4 **sapos gigantes**
03	1 **mímico**
04	2d4 **limos cinzentos**
05	2d10 **orcs** or 3d6 **trogloditas**
06	3d6 **grimlocks**
07	1d6 + 2 **mephits de magma**
08	1 **chefe goblin** com 2d4 **goblins**
09	2d4 **mantos negros**
10	2d8 + 1 **drows**
11	2d10 **perfuradores**
12	1d4 **esqueletos de minotauro**
13-14	3d6 **gnomos das profundezas** (svirfneblin)
15	1 **druida** com 1 **urso polar** (urso das cavernas)
16-17	3d6 **orcs**
18	1 **naga dos ossos**
19-20	2d6 **bugbears**
21-25	Fungos florescentes crescendo nas paredes de uma caverna úmida, enchendo-a de luz fraca
26	2d4 **espectros**
27	1d12 + 4 **sombras**
28	1d3 **abocanhadores matraqueantes**
29-30	4d4 **hobgoblins**
31-32	1d4 **vermes da carniça**
33-34	1 **pudim negro**
35	1d4 **gosmas ocres**
36-40	Um emplastro de bolor com tons amarelados quando a luz é direcionada sobre ele
41	1d4 **nóticos**
42-43	2d8 + 1 **esporos de gás**
44-45	1d3 **cubos gelatinosos**
46	1 **fantasma**
47-48	1 **caveira flamejante**
49-50	2d8 **gnomos das profundezas** (svirfneblin)

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
51	1 **aparição**
52	1 **tríbulo brutal**
53	1 **xorn**
54	1d6 + 2 anões caçadores (**veteranos**) procurando trolls
55	1 **hobgoblin capitão** com 3d10 **hobgoblins**
56	1 **estrangulador**
57	1 **kuo-toa monitor** com 1d4 **açoitadores kuo-toas** e 1d8 + 1 **kuo-toas**
58	1d3 **anomalias da água**
59	1d4 **lívidos** com 1d10 **carniçais**
60	1 **otyugh**
61-62	Uma caravana mercante que consiste em 1 **drow arcano**, 2 **drows guerreiros de elite**, e 2d10 **quaggoths**
63	1d4 **inumanos**
64	1d4 **duplos**
65	2d8 **serpente de fogo**
66	1d4 **espectadores**
67	1 **orc olho de Gruumsh** com 1d4 **orogs** e 2d10 + 3 **orcs**
68	1d3 **crias vampíricas**
69	1d4 **horrores de ganchos** ou 1d4 **minotauros**
70	3d6 **servos do esporo quaggoths**
71-72	1d3 **grells**
73	1d6 + 1 **devoradores de intelecto**
74	1d10 **gárgolas**
75	1 **observador zumbi**
76-77	1 **quaggoth thonot** com 2d4 **quaggoths**
73	1d6 **ettins** ou 1d4 **trolls**
79	1d8 + 1 **aranhas interplanares**
80	1 **fomori** ou 1d3 **ciclopes**
81	1d4 **elementais da terra**
82	3d6 **ogros**
83	1d4 + 1 **chuuls**
84	1d10 **cães infernais**
85	1d3 **drows guerreiros de elite**
86	1d4 **quimeras**
87	1d4 **salamandras**
88	1 **mantor**
89	2d4 **inumanos**
90	1d4 **driders**
91	1 **gigante do fogo**
92	1 **grick alpha** com 2d4 **gricks**
93	1 **devorador de mentes arcanista**
94	1d4 **drows arcanos**
95	1 **naga espiritual**
96	1d4 **devoradores de mentes**
97	1 **behir**
93	1 **abolete**
99	1 **dao** ou 1 **gigante de pedra**
00	1 **observador**

Encontros Subterrâneos (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01-02	3d6 **vermes da carniça**
03-04	1d6 + 1 **cubos gelatinosos**
05-06	1d8 + 2 **abocanhadores matraqueantes**
07-08	2d8 **esqueletos de minotauros**
09-10	2d6 **gosmas ocres**
11-12	2d4 **duplos**
13-14	1d4 **quaggoth thonots** com 1d10 + 2 **quaggoths**
15-16	1d3 **estranguladores**
17-18	3d6 **gárgulas**
19-20	1d10 **mímicos**
21-25	Um ravina de 30 metros de comprimento, 1d12 metros de largura e 3d10 + 60 metros de profundidade
26-27	1 **hobgoblin capitão** com 3d10 **hobgoblins**
28-29	2d4 **espectador**
30-31	3d6 **lívidos**
32-33	2d8 **devoradores de intelecto**
34-35	1d3 **orc olho de Gruumsh** com 2d4 **orogs** e 2d10 **orcs**
36-40	Uma grande caverna contendo 2d10 estátuas extraordinariamente detalhadas de várias criaturas
41-42	1d8 + 1 **kuo-toas monitores**
43-44	2d4 **anomalias da água**
45-46	2d10 **gricks**
47-48	3d6 **nóticos**
49-50	2d8 + 1 **ogros**
51-52	1d6 + 2 **chuuls**
53-54	1d8 + 1 **ettins**
55	3d6 **grells**
56	2d4 **caveiras flamejantes**
57	2d12 anões soldados (**veteranos**) em patrulha
58	2d8 **cães infernais**
59	1d10 **carniçais**
60	3d4 **inumanos**
61	3d6 **aranhas interplanares**
62	1d8 +1 **nagas dos ossos**
63-65	Um grito estridente seguido de risada sombria
66	1d4 **quimeras**
67	1d10 **pudins negros**
68	3d6 **minotauros**
69	2d4 **otyughs**
70	1d6 + 1 **observadores zumbis**
71	4d4 **horrores de gancho**
72	1d8 +1 **tríbulos brutais**
73	2d4 **salamandras**
74	1d3 **gricks alpha**
75	1d6 + 2 **xorn**
76-80	Uma aldeia em ruínas que já pertenceu aos gnomos das profundezas. Uma pesquisa tem uma chance de 50% para descoberta de 1d3 *poções de cura* e uma chance de 25% de mostrar um item mágico comum aleatório.
81	2d4 **elementais da terra**
82	1d3 **nagas espirituais**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
83	1d3 + 1 **ciclopes**
84	1d6 + 2 **trolls**
85	2d4 **gigantes da pedra**
86	2d4 **aparições**
87	1d4 **fomoris**
88	1d3 **drow arcanos** com 1d4 **drow guerreiros de elite**
89	1d10 **crias vampíricas**
90	1d3 **mantores**
91	1d4 **gigantes do fogo**
92	1 **devorador de mentes arcanista** com 1d6 + 1 **devoradores de mentes**
93	1d4 **dao**
94	1d8 + 1 **driders**
95	1d3 **behirs**
96	1d4 **aboletes**
97	1 **observador**
98	1 **dragão vermelho das sombras jovem**
99	1 **tirano da morte**
00	1 **verme púrpura**

Encontros Subterrâneos (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01	1d4 **gricks alpha**
02	2d8 **espectador**
03-04	3d6 **minotauros** ou 2d8 **kuo-toas monitores**
05-06	2d3 **grells**
07-08	2d10 **aranhas interplanares**
09-10	4d4 **cães infernais**
11-12	1d6 + 2 **estranguladores**
13-14	2d10 **inumanos**
15-16	3d6 **duplos**
17-18	1d8 + 1 **quimeras**
19-20	1d4 **mantores**
21	1d4 **hobgoblin capitão** com 5d10 **hobgoblins**
22-23	1d8 + 1 **elementais da terra**
24-25	2d4 **crias vampíricas**
26-27	3d6 **minotauros**
23-30	Uma pirâmide negra invertida de 9 metros de altura flutuando 30 centímetros acima do chão em uma grande caverna
31-32	1d10 **observadores zumbis**
33-34	1d4 **devoradores de mentes arcanistas**
35-36	1d6 + 2 **otyughs**
37-38	1d12 **trolls**
39-40	1d10 **aparições**
41-43	Uma bela escultura de obsidiana de uma pantera deitada no chão
44-45	1d4 **drow arcanos** com 1d6 **drow guerreiros de elite**
46-47	1d4 **nagas espirituais**
43-49	1d8 + 1 **salamandras**
50-51	2d4 **tríbulos brutais**
52-53	1d10 **xorn**
54-56	1 **dragão vermelho das sombras jovem**
57-59	2d4 **fomoris**
60-62	1d8 + 1 **driders**

d100	Encontro
63-65	1d20 + 20 **aranhas** rastejando nas paredes de uma caverna cheia de teias
66-63	1d4 **gigantes do fogo**
69-70	1d10 **devoradores de mentes**
71 -73	2d4 **gigantes da pedra**
74-76	1d12 **ciclopes**
77-30	A grande caverna em que se encontra um ídolo de Blibdoolpoolp com 15 metros de altura
81-85	1d3 **dao**
86-90	1d4 **observadores**
91-93	1d4 **behirs**
94-96	1 **tirano da morte**
97-99	1d3 **vermes púrpuras**
00	2d4 **aboletes**

Encontros Subaquáticos (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01-10	3d6 **piranhas**
11-14	2d4 **mephits do vapor**
15-18	1d4 **sahuagins**
19-22	2d6 **povos do mar**
23-25	2d4 cadáveres de marinheiros afogados enrolados em algas marinhas
26-29	2d4 **cobras constritoras**
30-33	1d4 **tubarões dos arrecifes**
34-37	1 **enxame de piranhas**
38-40	Um colchão de enormes moluscos
41-45	1d10 **povos do mar** com 1d3 **cavalos marinhos gigantes**
46-50	1 **polvo gigante**
51-55	1 **sirinídeo**
56-60	1 **plesiossauro**
61-65	2d10 peças de talheres de bronze oxidado espalhados no fundo do mar
66-70	1 **cobra constritora gigante**
71-75	1 **bruxa do mar**
76-80	Um cardume adestrado de peixes prateados que atravessa a água
81-85	1d4 **tubarões caçadores**
86-90	1 **sacerdotisa sahuagin** com 2d4 **sahuagins**
91-96	1d4 **baleias assassinas**
97-98	1 **tubarão gigante**
99	1 **elemental da água**
00	1 **barão sahuagin**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Encontros Subaquáticos (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01-02	3d6 **mephits de vapor**
03-04	1d10 **sahuagin**
05-06	1 **polvo gigante**
07-08	3d6 **cobras constritoras**
09-10	2d10 **povos do mar** com 1d4 **cavalos marinhos gigantes**
11-15	1d4 **bruxas do mar**
16-20	2d4 **enxames de piranhas**
21-25	Um galeão afundado com uma chance de 50% de um tesouro aleatório em seu interior (role em Pilha de Tesouros: Desafio 5-10 no capítulo 7 do *Guia do Mestre*)
26-30	1d4 **plesiossauros**
31-35	3d6 **tubarões dos arrecifes**
36-40	Uma batisfera abandonada
41-50	1d4 **cobras constritoras gigantes**
51-55	2d4 **tubarões caçadores**
56-60	1d3 **sacerdotisas sahuagins** com 2d10 **sahuagins**
61-65	Um castelo desocupado feito de corais
66-70	1d4 **baleias assassinas**
71-75	1d10 **sirenídeos**
76-80	Uma estátua estranha de um humanoide agachado, com asas de morcego nas costas e tentáculos brotando de sua face
81-85	1d4 **elementais da água**
86-90	1 **barão sahuagin** com 2d8 **sahuagins**
91-96	1d4 **tubarões gigantes**
97-99	1 **marid**
00	1 **gigante da pedra**

Encontros Subaquáticos (Níveis 11–20)

d100	Encontro
01-10	1 **barão sahuagin** com 1d4 **sacerdotisas sahuagins** e 2d10 **sahuagins**
11-35	1d10 **baleias assassinas**
36-40	Um navio fantasma passando sobre sua cabeças, hospedando 2d6 + 10 **fantasmas**
41-60	1d6 **tubarões gigantes**
61-65	Uma esfera com 1,5 quilômetros de raio de água efervescente que permite a criaturas respiradoras de ar, respirarem água enquanto estiverem na esfera
66-75	1d10 **elementais da água**
76-80	Um portal cintilante verde-azulado para o Plano Elemental da Água
81-90	1d4 **marids**
91-96	1d3 **gigantes da pedra**
97-99	1 **tartaruga dragão**
00	1 **kraken**

Encontros Urbanos (Níveis 1–4)

d100	Encontro
01	1d6 **gatos**
02-03	1 **plebeu** com 1d6 **bodes**
04-05	2d10 **ratos**
06	1 **corvo** empoleirado em um letreiro
07	1 **plebeu** em **cavalo de montaria**
08	2d4 **mastins**
09	1d2 **plebeus** conduzindo 1d4 **mulas** ou 1d4 **pôneis**
10	1 **pseudodragão**
11	1 **espião**
12-13	1d8 + 1 **acólitos**
14	1d6 + 6 **cobras voadoras**
15	3d6 **kobolds**
16	2d4 **centopeias gigantes**
17	1d8 + 1 **esqueletos**
18-19	1d6 + 2 **enxames de ratos**
20	1d12 **zumbis**
21-25	Um vendedor ambulante sobrecarregado com uma carga de tachos, panelas e outros suprimentos básicos
26	1 **vespa gigante**
27-28	1 **cavalo de guerra**
29	2d8 **cultistas**
30-31	3d4 **ratos gigantes**
32	2d8 **stirges**
33	1d3 + 2 **serpentes venenosas gigantes**
34	1d4 + 2 **enxames de morcegos**
35	2d4 **kobolds alados**
36-40	Um vagão com carregamento de maçãs que tem uma roda quebrada e atrapalha o tráfego
41	1 **crocodilo**
42-43	1 **enxame de insetos**
44-45	3d6 **bandidos**
46-47	1d3 + 2 **nobres** em equitação com uma escolta de 1d10 **guardas**
48	2d4 **kenkus**
49	1d6 + 2 **mephits da fumaça**
50	1d8 + 1 **enxame de corvos**
51-52	1 **homem-rato**
53-54	1d3 **meio-ogros**
55-56	1 **mímico**
57-58	1d4 **carniçais**
59-60	1d4 **espectros**
61-62	1d10 **sombras**
63-65	Alguém esvazia uma panela para a rua a partir de uma janela do segundo andar
66-67	1 **lívido**
68-69	1 **sacerdote**
70-71	1 **fogo-fátuo**
72-73	1d3 **aranhas gigantes**

d100	Encontro
74-75	1d4 **yuan-tis puro-sangue**
76-77	2d4 **rufiões**
78-80	Um profeta da desgraça prega o fim do mundo em uma esquina na rua
81	1 **cambion**
82	1 **cria vampírica**
83	1 **couatl**
84	1 **fantansma**
85	1 **súcubo** ou 1 **íncubo**
86	1 **capitão dos bandidos** com 3d6 **bandidos**
87	1d4 + 1 **fanáticos do culto**
88	1 **cavaleiro** ou 1 **veterano**
89	1 **anomalia da água**
90	1 **inumano**
91	1 **arcano**
92	1 **guardião do escudo**
93	1 **gladiador**
94	1 **ressurgido**
95	2d4 **gárgulas**
96	1d4 **duplos**
97	1 **oni**
98	1 **caçador invisível**
99	1d3 + 1 **aranhas interplanares**
00	1 **assassino**

Encontros Urbanos (Níveis 5–10)

d100	Encontro
01-02	1d10 **kenkus**
03-04	2d5 **centopeias gigantes**
05-06	2d8 **esqueletos**
07-08	1d6 **enxames de morcegos** e 1d6 **enxames de ratos**
09-10	3d6 **kobolds alados**
11-13	2d4 **espectros**
14-16	1d4 **inumanos**
17-19	4d4 **acólitos** em **cavalos de montaria**
20-22	3d6 **centopeias gigantes**
23-25	Um **diabrete** tagarela, burlando os transeuntes para servir como seu guia pela comunidade por preço de pp
26-28	1d10 **espiões**
29-31	3d6 **crocodilos**
32-34	1d6 + 2 **enxames de insetos**
35-37	2d4 **mephits de fumaça**
38-40	Um **nobre** grita "Pare! Ladrão!" para um canalha em fuga (**bandido**)
41-43	1 **súcubo** ou 1 **íncubo**
44-46	1d10 **meio-ogros**
47-49	2d10 **vespas gigantes**
50-51	4d10 **zumbis**
52-53	1d4 **cavaleiros** em **cavalos de guerra**
54-55	1d4 + 1 **anomalias da água**
56-57	1d8 + 1 **mímicos**
58-59	2d8 **aranhas gigantes**
60-61	3d6 **sombras**
62-65	Um ator se inclina para fora de uma sacada no segundo andar para chamar os transeuntes, anunciando um show
66-67	1 **capitão dos bandidos** com 3d8 **bandidos**
68-69	1d10 **fogos-fátuos**
70-71	2d4 **sacerdotes**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

d100	Encontro
72-74	3d6 **yuan-tis puro-sangue**
75-76	2d10 **rufiões**
77-80	A vidente lê cartas para aqueles que pagarem o preço de 1 pp
81	1d3 **gladiadores**
82	1d4 +1 **couatls**
83	1d8 **fantasmas**
84	2d4 **duplos**
85	1d6 +2 **aranhas interplanares**
86	2d4 **veteranos**
87	1d8 **lívidos** com 2d6 **carniçais**
88	3d6 **gárgulas**
89	2d10 **fanáticos do culto**
90	3d6 **homens-ratos**
91	1 **assassino**
92	1d3 **caçadores invisíveis**
93	1 **slaadi cinza**
94	1 **dragão de prata jovem**
95	1d4 **cambions** ou 1d4 **ressurgidos**
96	3d6 **inumanos**
97	1 **arquimago**
98	2d4 **crias vampíricas** ou 1d4 **onis**
99	1 **arcano** com 1 **guardião do escudo**
00	1 **rakshasa** ou 1 **vampiro**

Encontros Urbanos (Níveis 11–16)

d100	Encontro
01	1 **mímico**
02-05	1 **capitão dos bandidos** com 5d10 **bandidos**, todos em **cavalos de montaria**
06-10	1d10 **cavaleiros** em **cavalos de guerra** (um dos cavaleiros é um **duplo**)
11-13	1d8 **súcubos** ou 1d8 **íncubos**
14-16	3d6 **fanáticos do culto**
17-19	1d10 **inumanos**
20-22	3d6 **homens-ratos**
23-25	Um estrondo distante seguido por uma nuvem de fumaça que se elevava do outro lado da comunidade
26-28	1d8 +1 **fantasmas**
29-31	2d10 **gárgulas**
32-34	1d6 + 2 **anomalias da água**
35-37	1d4 + 4 **fogos-fátuos**
38-40	Artistas de rua apresentando um show de marionetes, envolvendo dois marionetes batendo um no outro com bastões, para a diversão da multidão reunida
41-43	2d4 **couatls**
44-45	2d8 **lívidos**
47-51	1d8 + 1 **veteranos**
52-55	3d4 **sacerdotes**
56-58	2d4 **cambions**
59-61	1d10 **ressurgidos**
62-65	2d4 **aranhas interplanares**

d100	Encontro
66-69	Um **plebeu** mal vestido que mergulha em um beco em fazer uma compra de uma figura de aparência suspeita
70-72	1d8 **caçadores invisíveis**
73-75	1d8 + 1 **gladiadores**
76-80	Dois fazendeiros brigam devido ao preço das batatas (50% de chance de um dos fazendeiro ser um assassino aposentado)
81 -82	1d4 **dragões de prata jovens**
83-84	1d4 **assassinos**
85-86	1d8 **onis**
87-88	1d4 **arcanos** com 1d4 **guardiões do escudo**
89-90	1d10 **crias vampíricas**
91-92	1 **dragão de prata adulto**
93-94	1d4 **slaadis cinza**
95-96	1 **conjurador vampiro** ou 1 **guerreiro vampiro**
97	1 **arquimago** em alta velocidade na rua sobre um cavalo de montaria, explodindo 1d4 **guardas** com magias
98	1 **rakshasa**
99	1 **vampiro**
00	1 **dragão de prata ancião**

Encontros Urbanos (Níveis 17–20)

d100	Encontro
01-05	1d10 **caçadores invisíveis**
06-10	1d10 **ressurgidos**
11-14	1d6+2 **gladiadores**
15-18	2d4 **cambions**
19-22	2d6 **súcubos** ou 2d6 **íncubos**
23-25	Uma bruxa (**arquimago**) que zuni sobre suas cabeças em uma vassoura voadora
26-30	1d4 **slaadis cinza**
31-35	2d8 **couatls**
36-40	Um pai perturbado que apressa-se sobre as pessoas, implorando por ajuda para uma criança que caiu no esgoto
41-45	1d3 **dragões de prata jovens**
46-50	3d6 **fantasmas**
51-55	1 **dragão de prata adulto**
56-60	1d4 **arcanos** com 1d4 **guardiões do escudo**
61-65	Um comerciante agressivo que vende mercadorias para os transeuntes, afirmando ser o fornecedor das melhores sedas em toda a terra
66-70	1 **dragão de prata ancião**
71-75	3d6 **crias vampíricas**
76-80	Uma patrulha 2d10 **guardas** marchando pela rua, procurando por alguém ou alguma coisa
81-85	1d10 **assassinos**
86-90	1d4 + 1 **slaadis cinza**
91-93	1d10 **onis**
94-96	1 **conjurador vampiro** ou 1 **guerreiro vampiro**
97	1d4 **arquimagos**
98	1d3 **rakshasas**
99	1d4 **vampiros**
00	1 **tarrasque**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Armadilhas Revisitadas

As regras para armadilhas no *Guia do Mestre* fornecem as informações básicas que você precisa para aplicar armadilhas na mesa do jogo. O material aqui trás armadilhas diferentes, mais elaboradas, descrevendo-se em termos de mecânica do jogo e oferecendo orientação sobre a criação de armadilhas próprias utilizando estas novas regras.

Ao invés de caracterizar as armadilhas como mecânicas ou mágicas, essas regras separam armadilhas em duas outras categorias: simples e complexas.

Armadilhas Simples

Uma armadilha simples ativada e é então inofensiva ou facilmente evitada. Um buraco escondido, cavado na entrada de um covil goblin, uma agulha de veneno que salta de uma fechadura, e uma besta armada para atirar quando um intruso pisa em uma placa de pressão são todas as armadilhas simples.

Descrevendo uma Armadilha Simples

A descrição de uma armadilha simples começa decidindo o nível e a gravidade da ameaça que ela propõe. Seguindo com uma nota geral sobre como ela se parece e como funciona, há três parágrafos que descrevem como armadilhas funcionam no jogo.

Nível e Ameaça. O nível de uma armadilha é na verdade um intervalo de níveis equivalente aos estágios do jogo (níveis 1–4, 5–10, 11–16 e 17–20). Indicando o tempo apropriado para usar a armadilha na sua campanha. Adicionalmente cada armadilha representa tanto um perigo moderado quanto perigoso baseado nos seus detalhes específicos.

Gatilho. Uma armadilha simples é ativada quando o evento que a ativa ocorre, essa descrição fornece o local onde a armadilha foi ativada e qual evento à ativou.

Efeito. O efeito da armadilha ocorre após a armadilha ser ativada. A armadilha pode disparar um dardo, soltar uma nuvem de gás venenoso, faz com que uma passagem seja aberta, e assim por diante. Essa descrição especifica qual o alvo da armadilha, se é um bônus de ataque ou um teste de resistência e o que ocorre em caso de sucesso ou falha do mesmo.

Contramedidas. Armadilhas podem ser detectadas ou derrotadas de uma série de maneiras usando testes de habilidade ou magias. Essa descrição detalha as maneiras de neutralizar a armadilhas. Também especifica o que acontece se, por qualquer motivo, houve falha na tentativa para neutraliza-la.

Funcionamento de Uma Armadilha Simples

O prepare para o uso de uma armadilha simples no jogo começa tomando nota da Percepção passiva dos jogadores. A maior parte das armadilhas permitem testes de Sabedoria (Percepção) para detecta-las ou outros elementos que possam acusar sua presença. Se você interrompe a narração para perguntar essa informação eles podem suspeitar de um perigo iminente.

Quando a armadilha é ativada, aplique os efeitos como especificados na descrição.

Se os jogadores descobrirem a armadilhas, esteja aberto para julgar as ideias de como eles irão neutraliza-la. O inicio da descrição da armadilha é o ponto de partida para como desarma-la, não sua descrição completa.

Para deixar mais fácil para você descrever o que acontece depois, os jogadores devem ser específicos como eles desejam neutralizar a armadilha. Simplesmente expressar o desejo de fazer um teste de habilidade não é útil para você. Pergunte aos jogadores onde seus personagens estão posicionados e o que eles pretendem fazer para neutralizar a armadilha.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a eles, expressamente proibida a venda. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Tornando Armadilhas Significativas

Se quiser melhorar a chance dos personagens enfrentarem as armadilhas que você criou para eles em um encontro ou uma aventura, pode ser tentador usar um grande número de armadilhas. Fazer isso garante que eles consigam neutralizar talvez apenas uma ou duas delas, mas é melhor lutar contra esse impulso.

Se suas aventuras e encontros estão cheios de armadilhas, e os personagens acabarem sendo vítimas delas muito frequentemente, é racional que eles tomem medidas preventivas contra futuras armadilhas, correndo o risco de jogos dinâmicos e fluidos se tornarem jogos que os personagens procuram cada centímetro da masmorra atrás de fios e placas de pressão.

Armadilhas são mais efetivas quando sua presença vem como surpresa, não quando elas aparecem com tanta frequência que os jogadores focam seus esforços em achar a próxima armadilha.

Exemplo de Armadilhas Simples

Aqui estão exemplos de armadilhas simples que você pode usar para preencher suas aventuras ou como modelos para suas próprias criações.

Armadilha de Urso

Armadilha simples (nível 1–4, ameaça perigosa)

Uma armadilha de urso se assemelha a um conjunto de mandíbulas de ferro que se fecha quando pisarem, apertando a perna de uma criatura. A armadilha é cravada no chão, deixando a vítima imobilizada.

Gatilho. Uma criatura que pisa na armadilha de urso aciona-a.

Efeito. A armadilha faz um ataque contra a criatura desencadeadora. O ataque tem um bônus de ataque de +8 e causa 5 (1d10) de dano perfurante em um acerto. Este ataque não pode ganhar vantagem ou desvantagem. Uma criatura atingida pela armadilha tem seu deslocamento reduzido a 0. Ela não pode se mover até que ela se liberte da armadilha com um teste bem sucedido de Força CD 15 feito por ela ou outra criatura adjacente à armadilha.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela a armadilha. Um sucesso em um teste de Destreza CD 10 feito com ferramentas de ladrão a desabilita.

Armadilha de Besta

Armadilha simples (nível 1–4, ameaça perigosa)

Uma armadilha de besta é a favorita de kobolds e de outras criaturas que confiam em armadilhas para defender seus covis. Consiste em um fio que atravessa um corredor e conectado cuidadosamente a um par de bestas pesadas escondidas. As bestas são destinadas a disparar no corredor em qualquer pessoa que aciona o fio.

Gatilho. Uma criatura que caminha através do fio aciona a armadilha.

Efeito. A armadilha faz dois ataques contra a criatura desencadeadora. Cada ataque tem um bônus de ataque +8 e causa 5 (1d10) de dano perfurante em um acerto. Este ataque não pode ganhar vantagem ou desvantagem.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela o fio. Um teste de Destreza CD 15 feito com ferramentas de ladrão desabilita o fio, mas um resultado por 5 ou menos no teste desencadeia a armadilha.

Queda de Rastrilho

Armadilha simples (nível 1–4, ameaça moderada)

Algumas pessoas que constroem masmorras, como magos loucos em busca de novas vítimas, não têm intenção de permitir que seus visitantes façam uma fuga fácil. Esta armadilha é diabólica porque faz com que um rastrilho com pontas afiadas em sua base, caia de uma pequena distância da placa de pressão. Embora a armadilha esteja no fundo do calabouço, a porta fechou a entrada do calabouço, que fica a uma distância de centenas de metros, o que significa que os aventureiros não sabem que estão presos até que decidam ir para a saída.

Gatilho. Uma criatura que pisa na placa de pressão dispara essa armadilha.

Efeito. A armadilha faz com que sejam liberados os contrapesos de uma grade móvel de ferro que cai do teto ao chão, bloqueando a saída do labirinto.

Contramedida. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 revela a placa de pressão. Um teste de Destreza de CD 20 feito com ferramentas de ladrões desabilita, mas um resultado por 5 ou menos no teste desencadeia a armadilha.

Explosão Ardente

Armadilha simples (nível 5–10, ameaça perigosa)

O templo de Pyremius, um deus do fogo, é atormentado por ladrões que buscam roubar as opalas de fogo exibida pelos sacerdotes em tributo ao seu Deus. Um mosaico no chão da entrada do santuário interno entrega uma repreensão ardente aos intrusos.

Gatilho. Qualquer pessoa que pise no mosaico faz com que o fogo emerja do chão. Aqueles que usam abertamente os símbolos sagrados de Pyremius não acionam esta armadilha.

Efeito. Um cubo de 4,5 metros de fogo emerge, cobrindo a placa de pressão e a área ao redor dela. Cada criatura na área deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 24 (7d6) de dano de fogo em uma falha, ou metade desse dano em um sucesso.

Contramedida. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela cinzas e marcas fracas de queimadura na área criada por esta armadilha. Um teste de Inteligência (Religião) CD 15 permite que uma criatura destrua a armadilha desfigurando uma runa chave no mosaico que está ao alcance. Se este teste não for bem sucedido, a armadilha será ativada. Uma conjuração de *dissipar magia* (CD 15) bem sucedida sobre as runas destrói a armadilha.

Armadilha de Rede

Armadilha simples (nível 1–4, ameaça perigosa)

Goblins, com sua propensão para escravizar seus inimigos, preferem armadilhas que deixam intrusos intactos para trabalhar nas minas dos goblins ou em qualquer outro lugar.

ESTE MATERIAL FOI ELABORADO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SUA IMPRESSÃO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDOS. OS DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MATERIAL.

Armadilhas de fosso são hilárias!
Porque quando um de vocês criaturas
andantes pisa em uma, vocês caem!
E vocês se machucam! Essa é a melhor parte

Gatilho. Um fio atravessado por um corredor é ligado a uma grande rede. Se o fio arrebentar, a rede cai sobre o intruso. Um sino de ferro também é ligado ao mesmo fio. Ele toca quando a armadilha é ativada, alertando os guardas próximos.

Efeito. Uma rede que cobre uma área de 3 metros por 3 metros centrada no fio cai ao chão e o sino toca. Qualquer criatura dentro da área da rede deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou ficará agarrado. Uma criatura pode usar sua ação para fazer um teste de Força de CD 10 para tentar se libertar ou a outra criatura presa na rede. Causar 5 pontos de dano do tipo cortante à rede (CA 10, 20 pv) também libera uma criatura sem prejudicar-la.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela o fio e a rede. Um teste de Destreza de CD 15 feita com ferramentas de ladrão desativa o fio sem deixar cair a rede ou tocar a campainha, falhar neste teste faz com que a armadilha seja ativada.

Armadilha de Fosso

Armadilha simples (nível 1–4, ameaça moderada)

A armadilha de fosso mais simples consiste em um poço profundo de 3 metros, escondido por uma lona esfarrapada coberta com folhas e terra para que se pareça chão firme. Este tipo de armadilha é útil para bloquear a entrada do covil de um monstro e geralmente tem bordas estreitas ao longo de seus lados para permitir movimentação ao redor.

Gatilho. Qualquer pessoa pisando na lona poderá cair no poço.

Efeito. A criatura desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Em um teste bem-sucedido, a criatura agarra na borda do poço ou instintivamente dá um passo para trás. Caso contrário, a criatura cai no poço e recebe 3 (1d6) de dano de concussão pela queda.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela a lona e a largura de 30 centímetros do fosso, ao redor da borda do fosso é seguro para atravessar.

Agulha Venenosa

Armadilha simples (nível 1–4, ameaça mortal)

Uma minúscula agulha envenenada escondida em uma fechadura é uma ótima maneira de desencorajar os ladrões a saquear um tesouro. Tal armadilha é geralmente colocada em um baú ou na porta de uma câmara do tesouro.

Gatilho. Qualquer pessoa tentando arrombar ou abrir a fechadura aciona a armadilha.

Efeito. A criatura desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 20. Em caso de falha, a criatura recebe 14 (4d6) de dano de veneno e é envenenada por 10 minutos. Enquanto envenenada dessa maneira, a criatura fica paralisada. Em um teste bem-sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é envenenada.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 revela a agulha, mas somente se um personagem inspecionar a fechadura. Um teste de Destreza de CD 20 feito com ferramentas de ladrões desabilita a agulha, mas um resultado por 10 ou menos no teste desencadeia a armadilha.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Lâmina Ceifadora

Armadilha simples (nível 5–10, ameaça perigosa)

Essa armadilha usa lâminas moveis que se extendem através de uma câmara ameaçando todos por perto. Tipicamente a armadilha da lâmina ceifadora é acionada por uma alavanca ou um dispositivo simples. Kobolds particularmente adoram este estilo de armadilha, pois eles conseguem derrotar criaturas maiores que eles.

Gatilho. Quando a alavanca é puxada, a armadilha é ativada.

Efeito. Cada criatura média ou maior em uma área de 1,5 metros de largura por 6 metros de comprimento deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 14 (4d6) de dano cortante em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.

Contramedidas. A alavanca não está escondida. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 revelam arranhados e manchas de sangue no chão e paredes, na área de efeito da armadilha. Um teste de Destreza CD 15 feito com as ferramentas de ladrão desabilita a alavanca.

Sono das Eras

Armadilha simples (nível 11–16, ameaça mortal)

Quando a armadilha do sono das eras é ativada, uma placa de pressão conjura uma magia que ameaça enviar intrusos ao um sono profundo. Os guardiões da masmorra podem então dispensar mais fácil os adormecidos.

Gatilho. Pisar na placa de pressão dispara esta armadilha.

Efeito. Quando ativada, esta armadilha conjura uma magia sono centrada na placa de pressão usando um espaço de magia de 9° nível.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 revela a placa de pressão. Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 feito a até 1,5 metros da placa de pressão desabilita a armadilha, mas um resultado por 10 ou menos no teste desencadeia a armadilha. Uma conjuração de *dissipar magia* CD 19, bem sucedida conjurada na placa de pressão destrói a armadilha.

Projetando Armadilhas Simples

Você pode criar suas próprias armadilhas simples usando as seguintes diretrizes. Você também pode adaptar as armadilhas dos exemplos modificando os valores de CDs e danos, com base no nível de ameaça para a armadilha como demonstrado abaixo.

Objetivo

Antes de mergulhar nos detalhes de sua armadilha, pense no seu propósito. Por que alguém iria construir essa armadilha? Qual é o seu propósito? Pense no criador da armadilha, no propósito do criador e qual a localização que a armadilha protege. As armadilhas têm contexto no mundo – elas não foram criadas por nenhum motivo – e esse contexto impulsiona a natureza e os efeitos da armadilha.

Descritos abaixo estão alguns dos propósitos que uma armadilha pode ter. Use-os para inspirar a criação de suas próprias armadilhas.

Alarme. Uma armadilha de alarme é projetada para alertar os ocupantes de uma área de intrusos. Pode fazer com que um sino ou um gongo soem. Este tipo de armadilha raramente envolve um teste de resistência porque o alarme não pode ser evitado quando ativado.

Atrasar. Essas armadilhas servem para atrasar os intrusos, dando aos habitantes de uma masmorra

tempo para montar uma defesa ou fugir. Um fosso escondido é o exemplo clássico desta armadilha. Um fosso de 3 metros de profundidade normalmente causa pouco dano e é fácil de escapar, mas serve ao seu propósito de atrasar os intrusos. Outros exemplos de armadilhas que atrasam incluem paredes que desmoronam, um rastrilho que cai do teto, e um mecanismo de travamento que fecha e barra uma porta. Essas armadilhas, quando tem partes moveis que ameaçam personagens quando ativadas, geralmente requerem um teste de resistência de Destreza para evita-las.

Restringir. Uma armadilha de restrição tenta manter suas vítimas no lugar, deixando-as incapazes de se deslocar. Essas armadilhas são mais úteis quando combinadas com uma patrulha de guarda regular assim suas vitimas são capturadas e levadas para serem cuidadas em outro lugar. Mas em antigas masmorras os guardas podem ter desaparecido há muito tempo.

Essas armadilhas geralmente requerem um teste de resistência de Força para evitar, mas algumas não permitem testes. Além de causar dano, elas também tornam uma criatura incapaz de se deslocar. Um teste de Força subsequente, bem-sucedido (use o CD de resistência) ou dano contra a armadilha pode quebrá-la e libertar a criatura. Exemplos incluem uma armadilha de urso, uma jaula que cai de um teto, ou um dispositivo que arremessa uma rede.

Matar. Essas armadilhas são projetadas para eliminar intrusos, curto e simples. Seus efeitos incluem agulhas envenenadas que emergem quando uma fechadura é adulterada, explosões de fogo que enchem um quarto, gás venenoso, e outros aparatos mortais. Os testes de resistência – geralmente Destreza ou Constituição – permitem que as criaturas evitem ou diminuam os efeitos da armadilha.

Nível e Letalidade

Antes de criar os efeitos de uma armadilha, pense no seu nível e na sua letalidade.

As armadilhas são divididas em quatro estágios de níveis, 1–4, 5–10, 11–16 e 17–20. O nível que você escolhe para a armadilha lhe dá um ponto de partida para determinar a sua potência.

Para delinear mais precisamente sua força da armadilha, escolha se é uma ameaça moderada, perigosa ou mortal para personagens dentro da faixa de nível escolhida. É improvável que uma armadilha moderada mate um personagem. Armadilhas perigosas causam dano suficiente para que um personagem atingido precise de uma cura. Uma armadilha mortal pode reduzir uma criatura a 0 pontos de vida de uma vez só, e deixa a maioria das criaturas atingidas precisando de um descanso curto ou longo.

Consulte as seguintes tabelas para determinar os efeitos das armadilhas. A tabela CDs de Resistência de Armadilha e Bônus de Ataque fornecem diretrizes para CD de resistência de uma armadilha, e de bônus de ataque. A CD do teste é o número padrão usado para qualquer interação com a armadilha.

A tabela Grau de Dano por Nível, lista o dano típico que uma armadilha causa em determinados níveis de personagem. O dano listado supõe que a armadilha causa dano á uma criatura. Use d6 para danos em apenas uma criatura por vez e d10 para armadilhas que podem afetar mais de uma criatura por vez.

A Conjuração Equivalente por Nível lista o nível de espaço de magia que é apropriado para o nível de personagem e perigo imposto pela armadilha. Uma magia é uma grande base para usar ao projetar uma armadilha, seja uma armadilha que duplica a magia (um espelho que conjura *enfeitiçar pessoa* em quem olha para ele) ou usa seus efeitos (um dispositivo alquímico que explode como *bola de fogo*).

Note que a entrada Mortal para personagens acima do nível 17 sugere a combinação de uma magia de 9° nível e uma de 5° nível em um efeito. Neste caso, escolha duas magias, ou combine os efeitos de uma conjuração usando um espaço de 9° e 5° níveis. Por exemplo, a magia *bola de fogo* daria 24d6 de dano em um teste de resistência falho de Destreza.

CDs de Resistência de Armadilha e Bônus de Ataque

Nível de Perigo	Resistência/Teste de CD	Bônus de Ataque
Moderado	10	+5
Perigoso	15	+8
Mortal	20	+12

Grau de Dano por Nível

Nível do Personagem	Moderado	Perigoso	Mortal
1°–4°	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5°–10°	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11°–16°	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17°–20°	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

Conjuração Equivalente por Nível

Nível do Personagem	Moderado	Perigoso	Mortal
1°–4°	Truque	1°	2°
5°–10°	1°	3°	6°
11°–16°	3°	6°	9°
17°–20°	6°	9°	9° + 5°

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Gatilhos

Um gatilho é a circunstância que precisa acontecer para ativar a armadilha.

Decida o que faz com que a armadilha seja ativada e determine como os personagens podem encontrar o gatilho. Aqui estão alguns exemplos de gatilhos:

- Uma placa de pressão que, quando pisada, ativa a armadilha.
- Um fio aciona ou dispara a armadilha quando arrebentado, geralmente quando alguém o atravessa.
- Uma maçaneta que ativa uma armadilha quando é virada para o lado errado.
- Uma porta ou baú que aciona uma armadilha quando é aberto.

Um gatilho geralmente precisa estar escondido para ser eficaz. Caso contrário, evitar a armadilha é trivialmente fácil.

Um gatilho requer um teste de Sabedoria (Percepção) para simplesmente revelar sua natureza. Os personagens podem neutralizar uma armadilha de rede escondida coberta de folhas se localizarem o poço através dos espaços entre as folhas. Uma armadilha de fio é frustrada se percebida, assim como uma placa de pressão.

Outras armadilhas exigem inspeção e dedução cuidadosas. Uma maçaneta abre uma porta quando virada para a esquerda, mas ativa uma armadilha quando virada para a direita. Uma armadilha tão sutil requer um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) para notar. O gatilho é óbvio, entender a sua natureza não é.

A CD do teste, independentemente do seu tipo, depende da habilidade e cuidado tomado para ocultar a armadilha. A maioria das armadilhas requer um teste de CD 20 para detectar, mas uma armadilha mal feita ou construída às pressas tem um CD de 15. Armadilhas excepcionalmente desonestas podem ter um CD de 25.

Você deve colocar algo que os personagens possam descobrir com um teste bem sucedido. Na maioria dos casos, o teste revela a armadilha. Em outros casos, ele descobre pistas úteis, mas ainda requer alguma dedução. Os personagens podem ter sucesso no teste, mas ainda acionar a armadilha caso eles não consigam entender o que descobriram.

Efeitos

Projetar efeitos de uma armadilha é um processo bem direto. As tabelas para CDs de resistência, bônus de ataque, dano e similares dão um ponto de partida para a maioria das armadilhas simples que causam dano.

Para armadilhas com efeitos mais complexos, o melhor ponto de partida é usar a tabela Conjuração Equivalente por Nível para encontrar a melhor correspondência para o efeito pretendido da armadilha. As magias são um bom ponto de partida porque são peças compactas de desenvolvimento de jogo que fornecem efeitos específicos.

Se você está usando uma magia como ponto de início, veja se precisa modifica-la um pouco para se adequar ao tipo de armadilha. Por exemplo você pode facilmente modificar o tipo de dano que a magia causa ou o tipo do teste de resistência necessário.

Desarmando Armadilhas Simples

Apenas um teste de habilidade bem sucedido é necessário para desarmar uma armadilha simples. Imagine como a armadilha opera, e depois pense sobre como os personagens podem superá-la. Mais de um tipo de teste de habilidade pode ser possível para desarma-la. Algumas armadilhas são muito mal escondidas, podendo ser detectadas quase sem esforço. Por exemplo uma armadilha escondida de fosso é desarmada automaticamente quando os personagens a observam após isso os personagens podem simplesmente andar em torno dela ou descer de um lado, atravessá-lo e subir o outro lado.

Depois de determinar como uma armadilha pode ser desarmada ou evitada, escolha a combinação de habilidade e perícia adequadas que os personagens podem usar. Na maioria dos casos, um teste de Destreza feito com ferramentas de ladrões, um teste de Força (Atletismo) ou um teste de Inteligência (Arcanismo) podem neutralizar uma armadilha.

Um teste de Destreza feito com ferramentas de ladrões pode aplicar-se a qualquer armadilha com um elemento mecânico. As ferramentas de ladrões podem ser usadas para desabilitar com segurança um fio ou placa de pressão, desmontar um mecanismo de agulha venenosa ou parar uma válvula de vazamentos de gás venenoso em uma sala.

Testes de Força são úteis para armadilhas que podem ser destruídas ou retidas através da força bruta. Uma lâmina de corte pode ser quebrada, um teto em colapso mantido no lugar, uma rede rasgada.

Armadilhas mágicas podem ser desativadas por alguém que pode diminuir ou dissipar a magia usada para alimentá-las. Um teste de Inteligência (Arcanismo) permite a um personagem descobrir as funções da armadilha e como desativar sua magia. Uma estátua que dispara um jato de chama mágica pode ser desativada quando um de seus olhos de vidro é quebrado, interrompendo a magia que lhe dá poder.

Assim que seja feito isso, decida se há algum inconveniente para uma tentativa falha de desarmar ou evitar a armadilha. Dependendo do tipo do teste de habilidade envolvido e a natureza da armadilha você pode determinar quais as consequências negativas ocorrerão – geralmente a armadilha é ativada. Em outras ocasiões você pode atribuir um valor mínimo que o teste de habilidade deve atingir para que nada ocorra, e caso o número obtido seja igual ou inferior ao estipulado, o efeito da armadilha é ativada.

Colocação de Armadilhas Simples

Contexto e ambientação são tudo quando se fala em armar uma armadilha adequadamente. Um tronco de arvore móvel que derrube os personagens para o lado é uma inconveniência em um trajeto típico de floresta onde consegue ser facilmente evitada, mas é um perigo potencialmente mortal em uma trilha estreita uma face do penhasco imponente.

Encruzilhadas e passagens estreitas que levam a lugares importantes em uma masmorra são um bom local para armadilhas, especialmente as armadilhas que servem como alarmes ou restrições. O objetivo é frustrar ou atrasar os intrusos antes que cheguem a um lugar critico dando aos habitantes da masmorra a chance de montar uma defesa ou contra ataque.

Arcas de tesouro, portas para cofres, e qualquer outra barreira ou recipiente que detêm um tesouro valioso é o local ideal para uma armadilha mortal. Neste caso, a armadilha é a linha final de defesa que pode eliminar um ladrão ou intruso.

Armadilhas de alarme, uma vez que não representam uma ameaça física direta, são ideais para áreas que são usadas pelos habitantes de uma masmorra – assumindo que os habitantes saibam de sua existência e como evita-la. Acidentes acontecem, mas se um Goblin tropeça dentro de seu esconderijo e aciona o alarma acidentalmente não há problemas. O alarme soa, os guardas chegam, eles castigam o Goblin desajeitado, e então eles rearmam a armadilha.

Estão expressamente proibidos os direitos autorais e são preservados e destacados

Armadilhas Complexas

Uma armadilha complexa representa vários perigos para os aventureiros. Uma vez que uma armadilha complexa é ativada, permanece perigosa rodada após rodada até que os personagens a evitem ou a neutralizem. Algumas armadilhas complexas se tornam mais perigosas ao longo do tempo, à medida que ganham força ou ganham velocidade.

Armadilhas complexas também são mais difíceis de desativar do que as simples. Um único teste não é suficiente. Em vez disso, uma série de testes é necessária para desabilitar lentamente cada componente da armadilha. Os efeitos diminuem com cada teste bem sucedido até que os personagens finalmente a desativem.

As armadilhas mais complexas são projetadas para que possam ser desarmadas somente se um personagem á ativou. Por exemplo, num corredor cheio de lâminas ceifadoras, o mecanismo que as controla está na extremidade oposta da entrada, ou uma estátua que inunda uma área em energia necrótica só pode ser desabilitada enquanto permanece na área de efeito que cria.

Descrevendo uma Armadilha Complexa

Armadilhas complexas tem os mesmo quatro descritores das armadilhas simples, mais as características especiais que a fazem ter um nível de ameaça mais dinâmico.

Nível e Ameaça. Uma armadilha complexa usa as mesmas faixas de nível e classificações para sua letalidade como uma armadilha simples.

Gatilho. Assim como uma armadilha simples, uma complexa tem um gatilho. Algumas armadilhas complexas têm vários gatilhos.

Iniciativa. Uma armadilha complexa tem turnos assim como uma criatura porque suas funciona sob um período de tempo. Esse descritor da armadilha fala se a armadilha complexas é lenta (age como iniciativa 10), rápida (age como iniciativa 20) ou muito rápidas (agem duas vezes, uma como iniciativa 20 e outra como iniciativa 10) armadilhas sempre agem depois das criaturas com o mesmo número de iniciativa.

Elementos Ativos. No turno de uma armadilha, ela produz efeitos específicos que são detalhados nessa descrição. A armadilha pode ter vários elementos ativos, uma tabela em que você rola para determinar seu efeito aleatoriamente ou opções para você escolher.

Elementos Dinâmicos. Armadilhas complexas apresentam uma ameaça crescente ou mutável dependendo de como funciona. Geralmente envolvendo elementos cruciais teem efeito no final de cada um de seus turnos ou em resposta a uma ação de um personagem contra ela.

Elementos Constantes. Uma armadilha complexa apresenta ameaça mesmo quando não é seu turno. Os elementos constantes descrevem como essas ameaças funcionam. A maioria faz um ataque ou força um teste de resistência contra criaturas que terminam os seus turnos dentro de certas áreas.

Contramedidas. Uma armadilha pode ser neutralizada de varias maneiras. A descrição de uma armadilha detalha os testes ou feitiços que podem detectá-la e desativá-la. Ela também especifica o que acontece, caso haja uma tentativa falha de desativá-la.

Desativar uma armadilha complexa é como desarmar uma armadilha simples, exceto que uma armadilha complexa requer mais testes. Geralmente, requer três testes bem-sucedidos para desarmar os elementos de uma armadilha complexa. Muitas dessas armadilhas têm vários elementos, exigindo muito trabalho para desativar cada parte da armadilha. Geralmente, um teste bem-sucedido reduz a eficácia da armadilha, se não desativá-la.

Funcionamento de Uma Armadilha Complexa

Uma armadilha complexa funciona de forma similar a um monstro lendário. Quando ativada, os elementos ativos da armadilha agem dependendo de sua iniciativa. Em cada uma de suas iniciativas, depois de todas as criaturas com essa mesma iniciativa terem agido, os elementos da armadilha ativam. Aplique os efeitos detalhados na descrição da armadilha.

Depois de resolver os efeitos dos elementos ativos da armadilha, verifique seus elementos dinâmicos para ver se algo muda sobre a armadilha. Muitas armadilhas complexas têm efeitos que variam durante o conflito. Uma aura mágica pode causar mais dano quanto mais tempo ela estiver ativa, ou uma lâmina ceifadora pode mudar qual área da sala ela ataca.

Os elementos constantes da armadilha permitem que ela tenha efeitos mesmo quando não é o turno da armadilha. No final do turno de cada criatura, olhe para os elementos constantes da armadilha para ver se alguns de seus efeitos ativam.

Experiência para Armadilhas Complexas

Superar armadilhas complexas garantes premiações de experiência, dependendo do perigo que representa. Julgando se o grupo neutralizou ou superou a armadilhas requer um pouco de interpretação. Como uma regra geral, se os personagens neutralizam a armadilhas ou seu expostos aos seus efeitos e sobrevivem, são beneficiados com pontos de experiência de acordo com a tabela abaixo.

Experiência para Armadilhas Complexas

Nível da Armadilha	Pontos de Experiência
1—4	650
5—10	3.850
11—16	11.000
17—20	21.500

Exemplo de Armadilhas Complexas

As armadilhas complexas a seguir podem ser usadas para desafiar os personagens ou para inspirar suas próprias criações.

Caminho de Lâminas

Armadilha complexa (nível 1-4, ameaça perigosa)

Escondida dentro de uma pirâmide enterrada que marca a localização da Cidade Perdida de Cynidicea é o túmulo do rei Alexandre e da Rainha Zenobia. A entrada para sua tumba é um longo corredor cheio de armadilhas, acessível apenas por portas secretas sabiamente escondidas. O corredor tem 6 metros de largura e 48 metros de comprimento. É bem iluminado. Depois de 25 metros, o chão está quebrado e rachado e é terreno difícil até a marca de 40 metros.

Gatilho. Esta armadilha ativa assim que uma criatura não morta-viva entra no corredor, e permanece ativa enquanto qualquer criatura não morta-viva estiver dentro dela.

Iniciativa. A armadilha atua na iniciativa 20 e novamente na 10.

Elementos Ativos. O Caminho de Lâminas inclui um conjunto de lâminas girando ao longo dos primeiros 24 metros da armadilha, esmagando pilares que batem do teto ao chão antes de subir de volta para o teto nos próximos 15 metros, e uma runa de medo em seus últimos 9 metros de corredor.

Lâminas Giratórias (Iniciativa 20). As lâminas atacam cada criatura nos primeiros 25 metros do

ESTE MATERIAL PARCIALMENTE COPIADO, ADULTERADO E/OU VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. DIREITOS AUTORAIS ESTÃO PRESERVADOS E DESTACADOS NO MANUAL.

corredor, com um bônus de ataque +5 e causam 11 (2d10) de dano cortante em um acerto.

Pilares Aniquiladores (Iniciativa 10). Cada criatura na área de 15 metros de comprimento além dos primeiros 24 metros do corredor deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 11 (2d10) de dano de concussão e é deixada derrubada se falhar no teste, ou metade do dano em um teste bem-sucedido sem efeitos adicionais.

Runa do Medo (Iniciativa 10). Cada criatura nos 9 metros de comprimento além dos Pilares Aniquiladores deve fazer um teste de resistência de CD 15 de Sabedoria. Em uma falha no teste, a criatura é amedrontada pela runa, e deve imediatamente usar sua reação para mover seu deslocamento na direção dos pilares. A criatura amedrontada não pode se aproximar da extremidade do corredor até que ela use uma ação para ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria de CD 15, terminando a condição amedrontado sobre si mesmo.

Elementos Dinâmicos. As laminas e a runa se tornam mais perigosas quanto mais tempo permanecem ativas.

Lâminas Aceleram. As lâminas se movem com velocidade crescente, retardando somente quando atingem um alvo. Cada vez que as lâminas erram um ataque seu próximo ataque se torna mais difícil de escapar. A cada erro seu bônus de ataque aumenta em +2 e seu dano em 3 (1d6). Esses benefícios perduram até que as lâminas atinjam um alvo, retornando a velocidade normal após isso.

Defesa da Runa. Mexer na Runa do Medo para desativá-la aumentará o seu poder. Cada teste mal-sucedido para desativar a runa aumentará o dano das lâminas e dano dos pilares em 5 (1d10) e aumenta o CD da Runa em 1.

Elemento Constante. As Lâminas Giratórias e a Runa do Medo afetam as criaturas que terminam seus turnos nas áreas de efeitos desses elementos.

Lâminas Giratórias. Qualquer criatura que termina seu turno na área da lâmina é alvo de um ataque: +5 de bônus; 5 (1d10) de dano cortante em um acerto.

Runa do Medo. Qualquer criatura que termine seu turno dentro de 9 metros do final do corredor deve fazer um teste de resistência contra o efeito da Runa do Medo.

Contramedidas. Cada um dos elementos ativos da armadilha podem ser minimizados por métodos particulares.

Lâminas Giratórias. Os personagens podem destruir as lâminas, danificar seus componentes, ou estudar seu padrão para evitá-las; As lâminas são desativadas se seu bônus de ataque for reduzido a -8. Os métodos de redução são descritos a seguir:

Inteligência (Investigação), CD 15. Com uma ação, uma criatura que possa ver as lâminas pode tentar um teste de Inteligência (Investigação). Um sucesso significa que o personagem descobriu como antecipar o movimento das lâminas garantindo desvantagem nos ataques da lâmina contra uma criatura que não esteja incapacitada.

Ataque. Uma criatura na área pode atacar a lâmina para amassar ou destruí-la enquanto ela se move.

A lâmina ganha vantagem no seu ataque contra a criatura. A criatura então ataca. As lâminas tem CA 15 e 15 pontos de vida. Acertar uma lâmina reduz seu bônus de ataque em 2.

Teste de destreza com ferramentas de ladrão, CD 15. Criaturas podem usar ferramentas de ladrão na área de ataque das lâminas para frustrar seu mecanismo. Um teste bem-sucedido reduz o bônus de ataque das lâminas em 2.

Pilar Aniquilador. Os pilares não têm contramedidas eficazes.

Runa do Medo. A runa pode ser desativada com três testes bem-sucedidos de Inteligência (Arcanismo) CD 15 contra ela. Cada teste requer uma ação. Uma criatura deve estar no final do corredor para realizar o teste, e somente uma criatura pode trabalhar nesta tarefa por vez. Uma vez que uma criatura tente um teste, nenhum outro personagem pode fazer o mesmo teste até o final do próximo turno dessa criatura. Alternativamente, a runa pode ser desabilitada com três conjurações bem-sucedidas de *dissipar magia* (CD 13) mirada na runa.

Esfera de Esmagamento Mortal

Armadilha complexa (nível 5-10, ameaça mortal)

O bobo da corte inventou uma armadilha mortal para frustrar qualquer um que procure roubar seu gorro mágico do tolo. O túmulo do bufão está localizado no final de um corredor de 3 metros de largura e 45 metros de comprimento que se estende do norte ao sul com uma inclinação acentuada para baixo. A entrada para o túmulo é uma porta no fundo da inclinação na extremidade sul da sala.

Gatilho. Esta armadilha ativa assim que porta para o tumulo do bobo é aberta. Um portal mágico abre no extremo norte do corredor e invoca uma enorme esfera de aço, que se desloca ferozmente a inclinação. Quando ela chega ao fundo da inclinação, um segundo portal brevemente aparece e teleporta a esfera de

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sem qualquer finalidade comercial. Sua impressão e venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no rodapé.

volta para o topo da inclinação para iniciar o trajeto novamente.

Iniciativa. A armadilha atua na iniciativa 10 (mas veja o elemento dinâmico abaixo).

Elemento Ativo. Embora a armadilha seja complexa, não possui um único elemento ativo. Isso é tudo o que precisa.

Esfera de Esmagamento Mortal (Iniciativa 10). O elemento ativo da Esfera de Esmagamento Mortal é uma pedra esférica que quase enche a largura de 3 metros do corredor. Cada criatura no caminho do corredor deve fazer um teste de resistência de Força de CD 20 quando a esfera é ativada. Em uma falha, uma criatura toma 22 (4d10) de dano de concussão e é derrubada. Em um teste bem-sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é derrubada. Objetos que bloqueiam a esfera, como um muro conjurado, levam o máximo de dano do impacto.

Elemento Dinâmico. Quanto mais tempo ela rola, mais letal ela fica.

Velocidade Letal. Após o seu turno, a esfera ganha velocidade, representado pelo seu dano aumentado em 11 (2d10). Quando seu dano chegar a 55(10d10) ou mais, ela passa a agir como iniciativa 20 e não 10.

Contramedidas. Há algumas maneiras que a armadilha pode ser desarmada tanto parando a esfera quanto prevenindo que ela seja teleportada.

Pare a Esfera. Parar a esfera é a maneira mais fácil de interromper a armadilha. Uma *muralha de energia* pode pará-la facilmente assim como qualquer objeto que tenha pontos de vida suficientes para absorver o dano da esfera sem ser destruído pode impedi-la.

Interromper os Portais. Qualquer um dos portais pode ser neutralizado com três testes de Inteligência (Arcanismo) CD 20 bem-sucedidos, mas o processo de analisar os portais leva tempo. Runas levemente apagadas no teto e no chão em ambas as extremidades do corredor estão envolvidas no funcionamento dos portais. Uma criatura deve primeiro, usar uma ação para examinar o conjunto de runas e, em seguida, usar uma ação subsequente para tentar deformá-las. Cada teste bem-sucedido reduz o dano da esfera em 11 (2d10), à medida que a esfera interrompida perde velocidade movendo-se através do portal enfraquecido.

Alternativamente, um conjunto de runas pode ser desabilitado com três conjurações bem-sucedidas de *dissipar magia* (CD 19) direcionada a qualquer uma das runas do conjunto.

Se o portal sul é destruído, a esfera bate na parede final e para. Bloqueia a porta para o túmulo, mas os personagens podem escapar.

Tempestade Venenosa

Armadilha complexa (nível 11-16, ameaça mortal)

Esta armadilha diabólica foi construída para eliminar os intrusos que se infiltram em um templo Yuan-Ti. A armadilha é uma sala de 18 metros quadrados com portas de pedra nas laterais de 1,5 metros de largura no meio de cada parede. Em cada canto da sala se encontra uma estátua de 3 metros de altura de uma grande serpente, enrolada e pronta para atacar. Os olhos de cada estátua são rubis no valor de 200 po cada.

Gatilho. Esta armadilha é ativada quando um rubi é retirado de uma das estátuas. A boca de cada estátua se abre, revelando um tubo de 30 centímetros de largura ao longo de sua garganta.

Iniciativa. A armadilha atua na iniciativa 20 e novamente na 10 (mas veja o elemento dinâmico abaixo).

Elementos Ativos. A armadilha preenche a sala com veneno e outros efeitos mortais.

Portas Fechadas (Iniciativa 20). As quatro portas desta sala batem e fecham bruscamente e são trancadas por magia. Este efeito é ativado somente na primeira vez que a armadilha é acionada.

Gás Venenoso (Iniciativa 20). O gás venenoso inunda a sala. Cada criatura dentro deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 20, recebendo 33(6d10) de dano de veneno em uma falha, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

Tempestade (Iniciativa 10). Uma mistura de ar e gás borbulha da armadilha. Role um d6 e consulte a tabela Efeitos da Tempestade.

Efeitos da Tempestade

d6	Efeito
1	O gás alucinógenos embaralha a mente e os sentidos. Todos os testes de Inteligência e Sabedoria feitos na sala sofrem desvantagem até que os Efeitos da Tempestade sejam ativados novamente.
2	O gás explosivo enche a área. Se alguém estiver com uma chama aberta, causa uma explosão. Todas as criaturas na área deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 20 recebendo 22 (4d10) de dano de fogo em um fracasso ou metade disso em um sucesso. As chamas então são extintas.
3	Gases enfraquecedores preenchem a sala. Todos os testes Força e Destreza, feitos na sala sofrem desvantagem até que os Efeitos da Tempestade sejam ativados novamente.
4	Ventos fortes forçam todos na sala a terem sucesso em um teste de resistência de Força CD 20 ou serão derrubados.
5	Fumaça preenche a sala. A visibilidade é reduzida para 30 centímetros até a próxima vez que os Efeitos da Tempestade se ativam.
6	O veneno inunda a sala forçando todos a fazer um teste de resistência como no elemento Gás Venenoso descrito acima.

Elemento Dinâmico. Quanto mais tempo o gás venenoso permanece na sala, mais letal ele fica.

Potência Aumentada. O dano do elemento Gás Venenoso aumenta em 11 (2d10) em cada turno após a ativação, até um máximo de 55 (10d10).

Contramedidas. Há algumas maneiras que a armadilha pode ser neutralizada.

Abra as Portas. Abrir as portas é a maneira mais rápida de escapar da armadilha, mas elas são protegidas por magia. Para abrir as portas, os personagens devem primeiro fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 para encontrar o mecanismo travamento. Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 é necessário para desabilitar a esfera de força que envolve a fechadura (a magia de *dissipar magia* é ineficaz contra ela). E então, um teste de Destreza CD 20 bem sucedido feito com ferramentas de ladrão abre a fechadura. Finalmente, é necessário um teste de Força (Atletismo) de CD 20 para empurrar a porta. Cada teste requer uma ação.

Este material foi elaborado com base no Sistema Básico a Fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Desativar as Estátuas. Uma estátua pode ser desativada bloqueando o fluxo de gás da sua boca. Danificar excessivamente a estátua é uma má ideia, pois deixa os canos de gás abertos. Reduzir a estatua a 0 PV (CA 17; 20 pv, resistencia a fogo, perfurante, cortante, imunidade a veneno, e psíquico) ou um teste de Força CD 20 bem sucedido a uma estátua racha e quebra ela aumentando o dano de Gás Venenoso em 5 (1d10). Um teste de Destreza de CD 20 bem-sucedido com ferramentas de ladrão, ou um teste de Força CD 15 bem sucedido para bloquear a estátua com um manto ou objeto similar, diminui o dano de veneno em 5 (1d10). Uma vez que um personagem consiga, alguém deve permanecer ao lado da estátua para mantê-la bloqueada. Uma vez que todas as quatro estátuas são bloqueadas desta maneira, a armadilha desativa.

Projetando Armadilhas Complexas

Criar uma armadilha complexa leva mais tempo do que construir uma simples, mas com alguma prática você pode aprender o processo e fazê-la mais rapidamente.

Familiarize-se com as dicas a descrições sobre a criação de uma armadilha simples antes de prosseguir com esses direcionamentos sobre as complexas.

Propósito

As armadilhas complexas são normalmente projetadas para proteger uma área matando ou incapacitando intrusos. Vale a pena planejar o seu tempo para considerar quem fez a armadilha, o propósito da armadilha e seu resultado desejado. A armadilha protege um tesouro? Destina-se apenas a certos intrusos?

Nível e Letalidade

As armadilhas complexas usam as mesmas faixas de nível e as classificações de letalidade das armadilhas simples. Consulte novamente a seção para uma discussão de como nível e letalidade ajudam a determinar testes de resistência e CDs, bônus de ataque e outros elementos numéricos de uma armadilha complexa.

Mapa

Uma armadilha complexa tem várias partes, normalmente depende das posições dos personagens para resolver alguns de seus efeitos, e pode trazer vários efeitos para sofrer em cada turno. As armadilhas são chamadas complexas por uma razão! Para tornar a criação mais fácil, considere desenhar um mapa da área a ser afetada pela armadilha em papel quadriculado, usando uma escala de 1,5 metros por quadrado. Este nível de detalhe permite que você desenvolva uma ideia clara do que a armadilha pode fazer e como cada uma de suas partes interage. Seu mapa é o ponto de partida e o contexto para o resto do processo de criação da armadilha.

Não se limite a uma sala. Olhe para as passagens e salas em torno da área da armadilha e pense sobre o papel que podem desempenhar. A armadilha pode fazer portas se fecharem e barreiras caírem para prevenir a fuga. Pode causar dardos serem disparados das paredes, forçando os personagens a entrar em salas onde outros dispositivos se ativam e os ameaçam.

Considere como o terreno e os móveis podem aumentar o perigo da armadilha. Um abismo ou vala podem criar um ambiente que permita uma armadilha lance raios de magia contra os personagens, tornando difícil ou mesmo impossível alcançar as runas que grupo deve desfigurar para neutralizá-la.

Pense no seu mapa como um roteiro. Onde os personagens querem ir? O que a armadilha protege? Como os personagens podem chegar lá? Quais são suas prováveis vias de fuga? Responder a essas perguntas diz-lhe onde os vários elementos da armadilha devem ser colocados.

Elementos Ativos

Os elementos ativos de uma armadilha complexa funcionam da mesma maneira que os efeitos de uma armadilha simples, exceto que uma armadilha complexa se ativa em cada rodada. Caso contrário, as diretrizes para escolher as CDs, bônus de ataque e dano são os mesmos. Para tornar sua armadilha consistente logicamente, certifique-se de que os elementos que você cria podem se ativar a cada rodada. Por exemplo, as bestas preparadas para disparar contra os personagens precisam de um mecanismo para recarregá-las entre os ataques.

Em termos de letalidade, é melhor ter múltiplos efeitos perigosos em uma armadilha do que um único mortal, por exemplo o Caminho de Lâminas usa dois elementos perigosos e um moderado. Em termos de letalidade, é melhor ter vários elementos ativos, cada um afetando uma área diferente coberta pela armadilha.

É uma boa ideia usar uma variedade de efeitos. Algumas partes da armadilha podem causar dano, e outras podem imobilizar personagens ou isolá-los do resto do grupo. Uma alavanca pôde jogar personagens na área engolida pelas chamas. Pense em como os elementos podem trabalhar juntos.

Elementos Constantes

Além das etapas ativas que uma armadilha complexa tem, ela também deve apresentar um perigo contínuo. Muitas vezes, os efeitos ativos e constantes são a mesma coisa. Imagine um corredor cheio de serras girando. No turno da armadilha, as serras atacam qualquer um no corredor. Além disso, qualquer um que permanece no corredor sofre dano ao final de cada um de seus turnos, representando a constante ameaça de suas serras.

Um elemento constante deve aplicar seu efeito a qualquer criatura que termine sua vez na sua área de efeito do elemento. Se um elemento ativo apresenta uma ameaça quando não é o turno da armadilha, determine a ameaça que ela representa como um elemento constante. Como regra geral, mantenha o CD de resistência ou o bônus de ataque igual, mas reduza o dano pela metade.

Evite preencher toda a área do encontro com elementos constantes. Parte do quebra-cabeça de uma armadilha complexa reside em descobrir quais áreas são seguras. Uma pausa no momento pode ajudar a adicionar ritmo a uma armadilha complexa e dar aos personagens a sensação de que eles não estão em perigo constante. Por exemplo, paredes que se chocam juntas podem precisar recuar e resetar entre deslizamentos, deixando-as inofensivas enquanto não é seu turno de agir.

Elementos Dinâmicos

Assim como uma batalha é mais interessante se os monstros mudam suas táticas ou revelam novas habilidades em turnos posteriores, assim também são armadilhas complexas se tornam mais divertidas se a sua natureza muda de alguma forma. As lâminas giratórias que protegem um baú do tesouro causam mais dano a cada rodada à medida que aceleram. O gás venenoso em uma sala se torna mais espesso quanto mais ele preenche uma sala, causando mais dano e bloqueando a linha de visão. A aura necrótica em torno de um ídolo de Demogorgon produz efeitos

Este material é de uso pessoal e sua impressão e distribuição a fãs, expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

aleatórios cada vez que ativam seu efeito ativo. Enquanto a água inunda uma câmara, os personagens devem nadar por entre as áreas que poderiam andar normalmente uma rodada antes.

Como as armadilhas complexas permanecem ativas ao longo de várias rodadas, elas tornar previsíveis examinando seu comportamento futuro. Essa informação pode dar aos seus alvos uma chance melhor para neutraliza-la. Para minimizar essa chance, crie sua armadilha para que haja múltiplas ameaças que mudam conforme os turnos. As mudanças podem incluir como uma armadilha atinge os personagens (ataque ou mesmo teste de resistência), os danos ou efeitos produzem as áreas que abrange, e assim por diante. Algumas armadilhas podem ter um efeito aleatório a cada rodada, enquanto outras seguem uma sequência cuidadosamente programada de ataques.

Elementos dinâmicos geralmente ocorrem dentro de cronograma. Uma sala que inunda pode ser planejada como o nível de água afeta a área a cada rodada. A água pode estar até o tornozelo no final da primeira rodada, até o joelho na próxima, e assim por diante. Não somente a água traz consigo um risco de afogamento, mas também torna mais difícil se mover pela área. No entanto, o nível de água subindo pode permitir que os personagens nadem até a parte superior da câmara que eles não poderiam alcançar a partir do chão.

Elementos dinâmicos também podem entrar em ação em reação a interação dos personagens. Desarmar um elemento da armadilha pode tornar os outros mais letais. Desativar uma runa que aciona uma estátua que cospe fogo pode causar sua explosão.

Gatilhos

O conselho sobre gatilhos dado para armadilhas simples aplica-se as complexas, com uma exceção. As armadilhas complexas possuem vários gatilhos ou são projetadas de modo que evitar um gatilho impede que intrusos cheguem à área que a armadilha protege. Outras armadilhas complexas usam gatilhos mágicos que ativam em momentos específicos, como quando uma porta se abre ou alguém entra em uma área sem usar o emblema, amuleto ou manto correto.

Olhe para o seu mapa e considere quando você quer que a armadilha entre em ação. É melhor ter um gatilho de armadilha complexa depois que os personagens se comprometeram a explorar a área. Uma armadilha simples pode ativar quando os personagens abrem uma porta. Uma complexa que se ativa muito cedo, com os personagens ainda estão do lado de fora da sala da armadilha, eles podem simplesmente fecha a porta ir embora. Uma armadilha simples visa manter os intrusos fora. Uma armadilha complexa quer atraí-los, de modo que quando ela ativa, os intrusos devem lidar com ela para escapar.

O gatilho para uma armadilha complexa deve ser tão infalível quanto você pode fazê-la. Uma armadilha complexa representa um grande custo de recursos e poder mágico. Ninguém constrói uma armadilha para que seja fácil de evitar. Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) são testes que podem ser incapazes de detectar um gatilho, especialmente um mágico, mas eles ainda podem dar dicas sobre a armadilha antes que ela se acione. Manchas de sangue, cinzas, cortes no chão, entre outras podem apontar para os efeitos da armadilha ou sua presença.

Iniciativa

Uma armadilha complexa atua repetidamente, ao contrário de personagens e monstros, as armadilhas não rolam a iniciativa. Como dispositivos mecânicos ou mágicos, elas operam de forma previsível. Ao projetar uma armadilha complexa, você deve primeiro decidir como e com que frequência ela ativa.

Em uma armadilha com vários elementos ativos que funcionam em sincronia, esse diferentes elementos funcionam em iniciativas diferentes. Por exemplo, na iniciativa 20, laminas se movem através do salão de tesouro, forçando os intrusos de volta ao corredor. Na iniciativa 10, dardos mágicos disparam das estatuas do corredor enquanto um rastrilho cai e fecha a saída, prendendo-os.

Iniciativa 10. Se os elementos ativos da armadilha levam tempo ara serem ativados, então ela age na iniciativa 10. Essa opção é boa para uma armadilha que funciona juntamente com monstros aliados ou guardiões; o atraso antes de agir pode dar aos guardas uma chance de sair da área de afeito antes da armadilha ativar.

Iniciativa 20. Se essas armadilhas são projetadas para surpreender intrusos e atingi-los antes que eles possam reagir então essa armadilha atua na iniciativa 20. Esta opção é a melhor opção para uma armadilha complexa. Pense nisso como opção padrão. Ela age com rapidez suficiente para surpreender a maioria dos personagens, mas personagens rápidos como ladinos, patrulheiros e monges têm uma melhor chance de sair da área da armadilha antes dela ativar.

Iniciativa 20 e 10. Estas armadilhas são um borrão de velocidade, tornando quase impossível a reação dos intrusos. Elas agem em ambas as iniciativas 20 e 10.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Derrotando Armadilhas Complexas

Uma armadilha complexa nunca é derrotada com um único teste. Em vez disso, cada teste bem-sucedido remove alguma parte dela ou diminui seu desempenho. Cada elemento da armadilha deve ser superado individualmente para neutralizar a armadilha como um todo.

Para determinar como sua armadilha pode ser superada, olhe para o seu mapa e considere onde os personagens devem estar localizados para tentar uma ação que pode derrotar parte da armadilha. Como regra geral, os personagens devem estar próximos ou ao lado delas para terem uma chance de afeta-las. Um elemento da armadilha pode ter sido confeccionado para que proteja a si mesmo. Um guerreiro pode ser capaz de quebrar uma lâmina giratória, mas deve se aproximar o suficiente dar a lâmina também uma chance de acerta-lo.

Quais métodos são efetivos contra sua armadilha? Os candidatos óbvios são os mesmos tipos de testes usados para derrotar armadilhas simples, mas use sua compreensão sobre o projeto da armadilha para manter outras opções abertas. Uma válvula que vaza gás venenoso em uma sala pode ser interrompida. Uma estátua que emite uma aura mortal pode ser empurrada e destruída. Ataques, magias e habilidades especiais podem desempenhar um papel de enfraquecer uma armadilha.

Deixe espaço para improvisação de seus personagens. Não crie soluções pré-determinadas e espere os jogadores chegarem a solução correta. Se você entende o mecanismo por trás de como funciona uma armadilha, isso torna muito mais fácil para você lidar com as ideias dos jogadores. Se um personagem quer tentar algo que você não tenha permitido, escolha uma habilidade, avalie a chance de sucesso, e peça uma rolagem.

Desabilitar uma parte de uma armadilha complexa geralmente requer múltiplos testes. Como padrão são pedidos três testes ou ações bem sucedidos para neutralizar um elemento. O CD de uma trava é reduzido ou um portão se abre o suficiente para permitir que um personagem pequeno se esprema através dele. Um mecanismo que bombeia gás venenoso para a sala se torna defeituoso, fazendo com que o dano do gás aumente mais lentamente simplesmente pare.

Leva tempo para desarmar uma armadilha. Três personagens não podem fazer testes um após o outro para desarmá-la em segundos. Eles iriam entrar no caminho um do outro e atrapalhar seus esforços. Uma vez que um personagem obtiver sucesso em um teste, outro personagem não pode tentar o mesmo teste para desabilitar o mesmo elemento da armadilha até o final do próximo turno do personagem que foi bem-sucedido.

Nem todas as opções dos personagens precisam ser focadas em parar uma armadilha. Pense no que os personagens podem fazer para diminuir ou evitar os efeitos da armadilha. Tornar uma armadilha vulnerável para esse tipo de esforço é uma maneira de integrar os personagens que talvez não sejam as ideias para enfrentar o tipo de desafio. Um teste de Inteligência (Religião) pode dar uma inspiração sobre as imagens exibidas numa sala de um templo com a armadilha, dando aos outros personagens pistas de como e onde eles devem focar seus esforços. Um personagem pode entrar na frente de um armadilha de dardos enquanto segura um escudo que os dardos atingem sem muita eficácia, enquanto outro personagem pode trabalhar no elemento que a desativa.

Armadilhas Complexas e Monstros Lendários

Uma armadilha complexa é muito parecida com um monstro lendário em alguns aspectos. Elas têm vários truques que podem ser usados em seu turno e continua sendo uma ameaça ao longo da rodada, não apenas em sua vez. Os elementos ativos da armadilha são como as ações normais de uma criatura lendária, e seus elementos constantes são equivalentes a ações lendárias – exceto que estão ligados a áreas específicas na sala.

Enquanto uma criatura lendária pode se mover, improvisar ações, e assim por diante. Uma armadilha é definida como um roteiro específico – um aspecto que pode tornar uma armadilha complexa banal e previsível. É aí que os elementos dinâmicos entram. Eles mantêm os jogadores em suas mãos para tornar a armadilha complexa desafiadora e envolvente.

Tempo de Inatividade Revisitado

É possível que os personagens iniciem uma campanha no 1º nível, mergulhem em uma história épica e cheguem ao 10º nível, ou além, em pouco tempo de jogo. Embora esse ritmo funcione bem para muitas campanhas, alguns Mestres preferem uma história de campanha com pausas incorporadas — quando os aventureiros não estão em aventuras. As regras de tempo de inatividade fornecidas nesta seção podem ser usadas como alternativas à abordagem do *Livros do Jogador* e do *Guia do Mestre*, ou você pode usar o material aqui para inspirar a criação de suas próprias opções.

Ao envolver os personagens nas atividades de tempo de inatividade que levam semanas ou mesmo meses para serem concluídas, você pode dar à sua campanha uma linha de tempo mais longa, em que os eventos no mundo se reproduzem ao longo de anos. Guerras começam e terminam, os tiranos vem e vão, e as linhagens reais se elevam e caem ao longo da história que você e os personagens contam.

As regras de tempo de inatividade também fornecem maneiras de os personagens gastarem — ou serem aliviados — do tesouro monetário que eles acumulam em suas aventuras.

O sistema apresentado aqui consiste em dois elementos. Primeiro, introduz o conceito de adversários. Em segundo lugar, detalha uma série de atividades de tempo de inatividade que os personagens podem realizar.

Adversários

Os adversários são PdMs que se opõem aos personagens e fazem sentir sua presença sempre que os personagens estão envolvidos em tempo de inatividade. Um adversário pode ser um vilão que você apresentou em aventuras passadas ou planeja usar no futuro. Os adversários também podem incluir pessoas boas ou neutras que estão em desacordo com os personagens, seja por terem objetivos opostos ou simplesmente não gostam uns dos outros. O cultista de Orcus, cujos planos os personagens frustraram, o ambicioso príncipe mercante que quer governar a cidade com um punho de ferro, e o intrometido alto-sacerdote de Helm, que está convencido de que os personagens não são bons, são exemplos de adversários.

A agenda do adversário muda ao longo do tempo. Embora os personagens se envolvam em tempo de inatividade apenas entre as aventuras, seus adversários raramente descansam, continuam a tecer conspirações e trabalham contra os personagens, mesmo quando os personagens estão fazendo outra coisa.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Criando um Adversário

Em essência, um adversário é um PdM um tanto especializado. Você pode usar o capítulo 4 do *Guia do Mestre* para criar um novo PdM para este fim, ou escolher um do seu elenco atual de PdMs de apoio e embelezar o PdM como descrito abaixo.

É possível que os personagens tenham dois ou três adversários ao mesmo tempo, cada um com uma agenda separada. Pelo menos um deve ser um vilão, mas os outros podem ser neutros ou bons; os conflitos com esses adversários podem ser sociais ou políticos, em vez de se manifestarem como ataques diretos.

Os melhores adversários têm uma conexão com seus adversários em um nível pessoal. Encontre vínculos nos antecedentes dos personagens ou em eventos de aventuras recentes que explicam o que desencadeou as ações do adversário. O melhor problema para colocar os personagens é um problema que eles criaram por si mesmos.

Exemplo de Adversários

d20	Adversário
1	Cobrador de impostos que está convencido de que os personagens estão esquivando das taxas
2	Político que acredita que os personagens estão causando mais problemas do que resolvem
3	Supremo sacerdote que acredita que os personagens estão diminuindo o prestígio do templo
4	Mago que culpa os personagens por alguns problemas recentes
5	Grupo de aventureiros adversários
6	Bardo, que ama um escândalo o suficiente para provoca-lo
7	Adversário de infância ou membro de um clã adversário
8	Irmãos ou pais desprezados
9	Mercante que culpa os personagens por qualquer problema nos negócios
10	Recém-chegado que quer fazer uma marca no mundo
11	Irmão ou aliado de inimigo derrotado
12	Oficial que busca restaurar uma reputação manchada
13	Inimigo mortal disfarçado de adversário social
14	Demônio tentando seduzir os personagens para o mal
15	Interesses românticos desperdiçados
16	Oportunista político procurando um bode expiatório
17	Nobres traidores que procuram fomentar uma revolução
18	Um tirano que não é uma oposição
19	Nobre exilado em busca de vingança
20	Oficiais corruptos preocupados com a ocorrência de recentes crimes

Para adicionar a quantidade certa de detalhes a um adversário que deseja criar, pense sobre no que o PdM está tentando realizar e quais recursos e métodos o adversário pode usar contra os personagens.

Objetivos. Um adversário eficaz tem uma razão clara para interferir com a vida dos personagens. Pense sobre o que o adversário quer, como e por que os personagens estão no caminho e como o conflito poderia ser resolvido. Idealmente, o objetivo de um adversário envolve diretamente os personagens ou algo que importa a eles.

Recursos. Pense nos recursos que o adversário pode possuir. O adversário tem dinheiro suficiente para pagar subornos ou contratar uma pequena brigada de mercenários? O adversário exerce influência sobre qualquer guildas, templos ou outros grupos? Faça uma lista dos recursos do adversário e considere como eles podem ser usados.

Planos. A base da presença de um adversário na campanha são as ações que o adversário toma ou os eventos que ocorrem como resultado dos objetivos dele. Cada vez que você resolve uma ou mais horas de trabalho de tempo de inatividade, escolha uma das formas em que os planos de um adversário podem avançar e introduza-a ao jogo. Pense em como um adversário pode operar para concretizar planos específicos e anote três ou quatro tipos de **ações** que o adversário pode assumir. Algumas dessas podem ser versões das atividades de tempo de inatividade descritas mais adiante nesta seção, mas estes são, mais frequentemente, esforços específicos para o adversário.

A ação de um adversário pode ser um ataque direto, como uma tentativa de assassinato, que você joga durante uma sessão. Ou pode ser uma atividade de fundo que você descreve como alterando a campanha de alguma forma. Por exemplo, um adversário que quer aumentar o prestígio do templo de um deus da guerra pode realizar um festival com bebida, comida e jogos de gladiadores. Mesmo que os personagens não estejam diretamente envolvidos, o evento se torna o assunto da cidade.

Alguns elementos dos planos de um adversário podem envolver **eventos** no mundo que não estão sob controle do adversário. Se esse evento pode ser facilmente antecipado ou não, os planos do adversário podem incluir contingências para tomar vantagem sobre tais acontecimentos.

Exemplo de Adversário: Marina Rodemus

O clã de Rodemus era uma pequena, mas poderosa família de comerciantes na cidade, mas anos atrás, eles caiu em ruína e deixaram a cidade durante a noite. Marina Rodemus, a criança mais nova, voltou agora a restaurar o prestígio da família.

Na verdade, a família fugiu porque seus membros foram afligidos pela licantropia. Eles se juntaram a um clã de homens-rato e mergulharam em contrabando em uma cidade distante, por medo de que com seu segredo fosse impossível manter seu antigo lar. Depois de se dirigir ao topo das fileiras dos clérigos dos homens-rato, Marina — juntamente com um pequeno exército de seguidores — voltou a reivindicar seu lugar entre a elite de sua cidade natal. Ela promete que, se não tiver sucesso, deixará a cidade em ruínas.

Objetivos. Marina quer se tornar o comerciante mais respeitado e mais importante da cidade - alguém a quem até o príncipe deve submeter-se.

Recursos. Marina tem uma pequena fortuna em ouro; suas habilidades como homem-rato, alquimista e necromante; um grupo de homens-rato seguidores dela; e um guardião do escudo que a protege.

Planos. Marina trabalha para desacreditar e arruinar outros comerciantes. Os seus amigos espiam seus oponentes e se esgueiraram em armazéns, desencadeando hordas de ratos para estragar mercadorias. Marina até vitimiza alguns dos seus próprios armazéns para evitar suspeitas.

Se os planos de Marina falharem, ela tem uma alternativa terrível. Seu conhecimento da alquimia permitiu que ela criasse uma praga que ela pode desencadear na cidade através de seus ratos. Se ela não pode governar, então ninguém o fará.

Este material foi elaborado por seus fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Planos de Marina

Elemento	Descrição
Evento	Os ratos se tornam um problema notável nas ruas, com enxames avistados em bairros degradados. A demanda popular exige ação.
Ação	As invasões de caravanas por goblinoides tornam-se mais comuns, e as pessoas falam de reunir uma milícia. Marina contribui generosamente para o esforço.
Ação	Os armazéns são invadidos com ratos, arruinando milhares de peças de ouro em bens. Marina culpa a cidade por um esforço relaxado no controle de pragas.
Ação	Se os personagens interferirem, Marina envia seus assassinos contra eles.
Evento	Uma tempestade súbita cria inundações menores, fazendo emergir dezenas de ratos mortos de corpos inchados e doentes dos esgotos. Terror sobre a praga atravessa a cidade.
Ação	Marina adora as chamas do pânico, espalhando rumores que os personagens ou outros adversários da cidade são responsáveis pela doença.

Exemplo Adversário: Sumo Sacerdote Cheldar

O templo de Pholtus, deus do sol, busca trazer o maior número possível de pessoas ao seu lado. Embora tenha estado na cidade por apenas dois anos, o templo já é uma força influente por causa da determinação e da brilhante oração de Cheldar, seu sumo sacerdote.

Objetivos. Cheldar quer fazer do templo de Pholtus a religião mais popular na cidade trazendo paz e segurança para todos. Ele acredita que manter os aventureiros sob controle ou expulsá-los da cidade é um passo importante nesse plano.

Recursos. O alto sacerdote carismático tem sua habilidade oratória, habilidade de conjuração divina e algumas centenas de pessoas comuns recentemente convertidas para a causa dos templos.

Planos. Cheldar é severo, mas fundamentalmente uma boa pessoa. Ele tenta ganhar apoio oferecendo caridade, promovendo a paz e trabalhando para fazer cumprir a lei e a ordem. Ele é céptico dos personagens, no entanto, convencido de que eles prejudicam a paz. Ele acredita que apenas oficiais da cidade ou do templo devem ter envolvimento em qualquer crise que surja. Ele acredita firmemente em seus objetivos, mas ele ainda pode ser transformado em um aliado por personagens de bom coração.

Este material foi elaborado para exclusivamente para sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Quando os servos voltam
de uma missão, às vezes
eu os envio às compras.

Fazer compras é essa coisa em que
os servos cedem suas coisas para
outras pessoas, e outras pessoas
lhes dão coisas diferentes.

É tão estranho.

Planos de Cheldar

Elemento	Descrição
Evento	O grande festival de Pholtus enche as ruas com adoradores, que mantêm uma vigília diária. Eles oferecem comida, bebida e abrigo para todos no templo de Pholtus.
Ação	Cheldar, junto com um grupo pequeno de seguidores, aparece em uma taberna frequentada por aventureiros e busca convertê-los. Alguns aventureiros PdM se juntam a sua causa.
Ação	Em um endereço público na praça da cidade, Cheldar trilha contra as forças do caos, culpando os aventureiros por recentes problemas que deveriam ser deixados serem resolvidos sozinho.
Evento	Todos os aventureiros da cidade recebem uma recepção gelada na melhor das hipóteses.
Ação	Cheldar exige que a cidade imponha impostos enormes aos aventureiros, alegando que eles devem pagar sua parcela justa para manter a cidade segura.

Atividades em Tempo de Inatividade

As atividades de tempo de inatividade são tarefas que geralmente levam uma semana de trabalho (5 dias) ou mais para executar. Essas tarefas podem incluir a compra ou a criação de itens mágicos, execução de crimes e trabalhar em um emprego. Um personagem seleciona uma atividade de tempo de inatividade entre os disponíveis e paga o custo dessa atividade em tempo e dinheiro. Você, como Mestre, segue as regras para a atividade para resolvê-la, informando o jogador dos resultados e quaisquer complicações que se seguem.

Considere lidar com o tempo de inatividade longe da mesa de jogo. Por exemplo, você pode fazer com que os jogadores escolham suas atividades de tempo de inatividade no final de uma sessão e, em seguida, comuniquem sobre elas por e-mail ou texto, até que você os veja pessoalmente.

Resolver Atividades

A descrição de cada atividade informa como resolvê-la. Muitas atividades exigem um teste de habilidade, portanto, certifique-se de observar os modificadores de habilidade relevantes do personagem. Siga as etapas da atividade e determine os resultados.

A maioria das atividades de tempo de inatividade exigem uma semana de trabalho (5 dias) para concluir. Algumas atividades requerem mais dias, semana (7 dias) ou mês (30 dias). Um personagem deve passar pelo menos 8 horas de cada dia envolvido na atividade de tempo de inatividade para esse dia contar para a conclusão da atividade.

Os dias de uma atividade não precisam ser consecutivos; você pode espalhá-los por um longo período de tempo do que é necessário para a atividade. Mas esse período de tempo não deve ser mais que o dobro do tempo necessário; caso contrário, você deve apresentar complicações extras (veja abaixo) e, possivelmente, dobrar os custos da atividade para representar a ineficiência do progresso do personagem.

Complicações

A descrição de cada atividade inclui uma discussão de complicações que você pode aplicar aos personagens. As consequências de uma complicação podem gerar aventuras inteiras, introduzir PdMs para irritar o grupo, ou dar aos personagens dores de cabeça ou vantagens de qualquer outra maneira.

Cada uma dessas seções possui uma tabela que oferece possíveis complicações. Você pode rolar para determinar uma complicação aleatoriamente, escolher uma da tabela, ou inventar as suas, e depois compartilhá-las com os jogadores.

Exemplo de Atividades em Tempo de Inatividade

As seguintes atividades são adequadas para qualquer personagem que possa dar ao luxo de persegui-las. Como Mestre, você tem a última palavra sobre quais atividades estão disponíveis para os personagens. As atividades que você permite podem depender da natureza da área onde os personagens estão localizados. Por exemplo, você pode desautorizar a criação de itens mágicos ou decidir que os personagens estão em uma cidade que está muito isolada dos principais mercados para que eles possam comprar esses itens.

Compra de Itens Mágicos

Comprar um item mágico requer tempo e dinheiro para procurar e contatar pessoas dispostas a vender itens. Mesmo assim, não existe garantia que um vendedor tenha os itens que um personagem deseja.

Recursos. Encontrar itens mágicos para comprar exige pelo menos uma semana de esforço e 100 po de despesas. E gastar mais o tempo e dinheiro aumenta a sua chance de encontrar um item de alta qualidade.

Resolução. Um personagem que procura comprar um item mágico faz um teste de Carisma (Persuasão) para determinar a qualidade do vendedor encontrado. O personagem ganha um bônus de +1 no teste para cada semana de trabalho além da primeiro que é gasta buscando um vendedor e um bônus de +1 por cada 100 po adicional gasto na procura, até um bônus máximo de +10. O custo monetário inclui um estilo de vida rico, para um comprador que deve impressionar potenciais parceiros de negócios.

Conforme mostrado na tabela Comprando Itens Mágicos, o total do teste determina em qual tabela no *Guia do Mestre* deve-se rolar para determinar quais itens estão no mercado. Ou você pode rolar itens de qualquer tabela associada a um total do teste inferior na tabela Comprando itens Mágicos. Como uma opção adicional para refletir a disponibilidade de itens em sua campanha, você pode aplicar uma penalidade de -10 para campanhas com pouca magia ou um bônus de +10 para campanhas de alta magia. Além disso, você pode duplicar os custos de itens mágicos em campanhas de baixa magia.

Usando a tabela de Preços de Itens Mágicos, você atribui os preços aos itens disponíveis, com base na sua raridade. Reduzir a metade o preço de qualquer item consumível, como uma poção ou um pergaminho, ao usar a tabela para determinar um preço pedido.

Você tem a palavra final para determinar quais itens estão à venda e seu preço final, não importa o que as tabelas digam.

Se os personagens procuram um item mágico específico, primeiro decidam se é um item que você deseja permitir no seu jogo. Em caso afirmativo, inclua o item desejado entre os itens à venda em um teste de 10 ou superior se o item for comum, 15 ou superior se for incomum, 20 ou superior se for raro, 25 ou superior se for muito raro e 30 ou mais se for lendário.

Compra de Itens Mágicos

Total do Teste	Resultado
1–5	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
6–10	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.
11–15	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.
16–20	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.
21–25	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico E.
26–30	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
31–35	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
36–40	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
41+	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.

Preco de Itens Mágicos

Raridade	Perguntar o Preço*
Comum	(1d6 + 1) × 10 po
Incomum	1d6 × 100 po
Raro	2d10 × 1,000 po
Muito Raro	(1d4 + 1) × 10,000 po
Lendário	2d6 × 25,000 po

*Metade para um item consumível como uma poção ou pergaminho

Complicações. O comércio de itens mágicos é repleto de perigo. As grandes quantias de dinheiro envolvidas e o poder oferecido por itens mágicos atraem ladrões, estafadores e outros vilões. Se você quiser fazer as coisas mais interessantes para os personagens, role a tabela de Complicações de compra de itens mágicos ou invente sua própria complicação.

Complicacões de Compra de Item Magico

d12	Complicação
1	O item é falso, plantado por um inimigo.*
2	O item foi roubado pelos inimigos dos aventureiros.*
3	O item é amaldiçoado por um deus.
4	O proprietário original do item matará para recuperá-lo; os inimigos do grupo espalham notícias de sua venda.*
5	O item é o centro de uma escura profecia.
6	O vendedor é assassinado antes da venda.*
7	O vendedor é um demônio que procura fazer uma pechincha.
8	O item é a chave para libertar uma entidade maligna.
9	Um outro grupo de aventureiros da lance no item, dobrando seu preço.*
10	O item é uma entidade escravizada e inteligente.
11	O item está vinculado a um Culto
12	Os inimigos do grupo espalham rumores de que o item é um artefato do mal.*

*Pode envolver um adversário

Festejar

Festejar é uma atividade padrão de tempo de inatividade para muitos personagens. Entre aventuras, quem não quer relaxar com algumas bebidas e um grupo de amigos em uma taberna?

Recursos. Festejar abrange uma semana de trabalho de comidas boas, bebida forte e socialização. Um personagem pode escolher festejar entre pessoas de classe baixa, média ou alta. Um personagem pode festejar com a classe baixa por 10 po para cobrir as despesas, ou 50 po para a classe média. Festejar com

Este material foi elaborado por fãs, para sua impressão e/ou venda estão expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

a classe alta requer 250 po para a semana de trabalho e acesso à nobreza local.

Um personagem com o antecedente nobre pode se misturar com a classe alta, mas outros personagens podem fazê-lo somente se você julgar que o personagem fez contatos suficientes. Alternativamente, um personagem pode usar um kit de disfarce e a pericia Enganação para passar como uma visita nobre de uma cidade distante.

Resolução. Depois de festejar por uma semana de trabalho, um personagem pode fazer contatos dentro da classe social selecionada. O personagem faz um teste de Carisma (Persuasão) usando a tabela de Festejar.

Festejar

Valor do Teste	Resultado
1–5	O personagem fez um contato hostil.
6–10	O personagem não fez novos contatos.
11–15	O personagem fez um contato aliado.
16–20	O personagem fez dois contatos aliados.
21+	O personagem fez três contatos aliados.

Contatos são PdMs que agora compartilham um vínculo com o personagem. Cada um deles deve ao personagem de um favor ou tem algum motivo para sofrer rancor. Um contato hostil trabalha contra o personagem, colocando obstáculos, mas sem cometer um crime ou um ato violento. Os contatos aliados são amigos que prestarão ajuda ao personagem, mas não correrão risco de vida.

Os contatos de classe baixa incluem criminosos, trabalhadores, mercenários, a guarda da cidade e qualquer outra pessoa que normalmente frequente as tabernas mais baratas da cidade.

Os contatos de classe média incluem membros de guilda, conjuradores, oficiais da cidade e outras pessoas que frequentam estabelecimentos bem-sucedidos.

Os contatos de classe alta são nobres e seus funcionários pessoais. Festejar com essas pessoas cobre banquetes formais, jantares estaduais e outros.

Uma vez que um contato ajudou ou impediu um personagem, o personagem precisa voltar a festejar para voltar às boas graças do PdM. Um contato fornece ajuda uma vez, não ajuda para a vida toda. O contato permanece amigável, o que pode influenciar a interpretação de como os personagens interage com eles, mas não vem com garantia de ajuda.

Você pode atribuir PdMs específicos como contatos. Você pode decidir que o garçom de bar na Miserável Górgona e um guarda do portão ocidental são os contatos aliados do personagem. Atribuir PdMs específicos oferece aos jogadores opções concretas. Isso traz a vida da campanha e semeia a área com PdMs com os quais os personagens se preocupam. Por outro lado, pode ser difícil rastrear e pode tornar um contato inútil se esse personagem não entra em jogo.

Alternativamente, você pode permitir que o jogador viesse a conseguir um contato no local, depois de festejar. Quando os personagens estiverem na área em que eles festejaram, um jogador pode gastar um contato aliado e designar um PdM que eles conhecem como um contato, assumindo que o PdM é da classe social correta baseada em como o personagem

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

festejou. O jogador deve fornecer uma explicação razoável para esta relação e trabalhá-la no jogo.

Usar uma mistura das duas abordagens é uma boa ideia, uma vez que lhe dá a profundidade adicionada de contatos específicos, dando aos jogadores a liberdade de garantir que os contatos que acumulam são úteis.

O mesmo processo pode ser aplicado a contatos hostis. Você pode dar aos personagens um PdM específico que eles devem evitar, ou você pode introduzir um em um momento inoportuno ou dramático.

Um personagem pode ter um número de contatos aliados não especificados em um tempo não superior a 1 + modificador de Carisma do personagem (mínimo de 1). Os contatos específicos nomeados não contam para este limite, apenas aqueles que podem ser usados a qualquer momento para declarar um PdM como um contato.

Complicações. Personagens que festejam tem riscos de entrarem em brigas de bar, acumulando uma nuvem de rumores desagradáveis e construindo uma má reputação em torno da cidade. Como uma regra de ouro, há uma chance de 10% que um personagem desencadeie uma complicação para cada semana de festejo.

Complicações de Festejar na Classe Baixa

d8	Complicação
1	Um batedor roubou 1d10 × 5 po de você.*
2	Uma briga de bar deixa você com uma cicatriz.*
3	Você tem lembranças vagas de fazer algo muito, muito ilegal, mas não pode recordar exatamente o que.
4	Você é banido de uma taberna por comportamento desagradável.*
5	Depois de algumas bebidas, você jurou na praça da cidade perseguir uma missão perigosa.
6	Surpresa! Você esta casado.
7	Você andou despido pelas ruas, parecia uma ótima idéia no momento.
8	Todo mundo está chamando você por algum apelido estranho, embaraçoso, como Puddle Alcoólatra ou Destruidor de Bancos, e ninguém vai dizer o porquê.*

*Pode envolver um adversário

Complicações de Festejar na Classe Média

d8	Complicação
1	Você acidentalmente insultou um mestre de guilda, e apenas um pedido de desculpas público vai deixar você fazer negócios lá novamente.*
2	Você jurou completar alguma missão em nome de um templo ou guilda.
3	Uma gafe social te transformou na fofoca da cidade.*
4	Uma pessoa particularmente detestável tem um intenso interesse romântico em você.*
5	Você transformou um conjurador local em seu adversário.*
6	Você foi recrutado para ajudar a executar um festival local, jogo ou evento similar.
7	Você fez um brinde bêbado que escandalizou os moradores
8	Você gastou mais 100 po tentando impressionar as pessoas.

*Pode envolver um adversário

Complicações de Festejar na Classe Alta

d8	Complicação
1	Uma família nobre rude quer casar uma de suas progênies com você.*
2	Você tropeçou e caiu durante uma dança, e as pessoas não conseguem parar de falar sobre isso.
3	Você concordou em assumir as dívidas de um nobre.
4	Você foi desafiado a uma justa por um cavaleiro.*
5	Você fez de um nobre local seu adversário.*
6	Um nobre chato insiste em te visitar cada dia e ouvir longas e tediosas teorias de magia.
7	Você se tornou o alvo de uma variedade de rumores embaraçosos.*
8	Você gastou mais 500 po tentando impressionar as pessoas.

*Pode envolver um adversário

Criando um Item

Um personagem que tem o tempo, o dinheiro e as ferramentas necessárias pode usar o tempo de inatividade para fabricar armaduras, armas, roupas ou outros tipos de itens não mágicos.

Recursos e Resolução. Além das ferramentas apropriadas para o item a ser elaborado, um personagem precisa de matérias-primas que valem a metade do custo de venda do item. Para determinar quantas semanas de trabalho é necessário para criar um item, divida seu custo em 50. Um personagem pode criar vários itens em uma semana de trabalho se seu custo combinado for de 50 po ou menos. Para os itens que custam mais de 50 po, um personagem pode criar eles durante longos períodos de tempo, enquanto o trabalho em andamento é armazenado em um local seguro.

Vários personagens podem combinar seus esforços. Divida o tempo necessário para criar um item pelo número de personagens trabalhando nele. Como Mestre, use seu julgamento ao determinar quantos personagens podem colaborar em um item. Um item particularmente pequeno, como um anel, pode permitir apenas um ou dois trabalhadores, ao passo que um item grande e complexo pode permitir quatro ou mais trabalhadores.

Um personagem precisa ser proficiente com as ferramentas necessárias para criar um item e ter acesso ao equipamento apropriado. Como Mestre, você precisa fazer quaisquer julgamentos sobre se um personagem tem o equipamento correto. A tabela a seguir fornece alguns exemplos.

Proficiência	Item
Kit de Herbalismo	Antidoto, *poção de cura*
Ferramenta de Curtumeiro	Bota, armadura de couro
Ferramenta de Ferreiro	Arma, armadura
Ferramenta de Tecelão	Manto, túnica

Se todos os requisitos acima forem atendidos, o resultado do processo é um item do tipo desejado. Um personagem pode vender um item criado desta forma ao preço listado.

Criando Itens Mágicos. Itens mágicos exigem mais do que apenas tempo, esforço e materiais para criar. Criar um item mágico é um processo de longo prazo que envolve uma ou mais aventuras para localizar materiais raros e os conhecimentos necessários para criar o item.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Poções de cura e *pergaminhos mágicos* são exceções às seguintes regras. Para obter mais informações, consulte "Fabricação de Poção de Cura" nesta seção sobre criação e "Escrevendo um Pergaminho Mágico" mais adiante.

Para começar, um personagem, precisa de uma fórmula para criar um item mágico. A fórmula é como uma receita. Ela lista os materiais necessários e as etapas necessárias para fazer o item.

Um item invariavelmente exige um material exótico para completá-lo. Este material pode variar da pele de um yeti a um frasco de água de um redemoinho no plano elementar da água. Encontrar esse material deve ocorrer como parte de uma aventura.

A tabela de Ingredientes de itens mágicos sugere a classificação de desafio de uma criatura que os personagens precisam enfrentar para adquirir os materiais de um item. Note que enfrentar uma criatura não significa necessariamente que os personagens devem coletar itens de seu cadáver. A criatura pode guardar um lugar ou recurso que os personagens precisam.

Ingredientes do Item Mágico

Raridade do Item	Variável de ND
Comum	1–3
Incomum	4–8
Raro	9–12
Muito raro	13–18
Lendário	19+

Escolha um monstro ou local que seja um ajuste temático para o item. Por exemplo, a *armadura do marinheiro* pode exigir a essência de uma água estranha. Um *cajado de enfeitiçar* pode precisar da cooperação de um ser arcano específico, que irá ajudar apenas se os personagens completarem uma tarefa para ele. Criar um *cajado de poder* pode depender de encontrar um pedaço de uma pedra antiga que já foi tocado pelo deus da magia – uma pedra guardada por uma esfinge suspeita.

Além de enfrentar uma criatura específica, a criação de um item vem com um custo de peças de ouro necessário para outros materiais, ferramentas e assim por diante, com base na raridade do item. Esses valores, bem como o tempo que um personagem precisa trabalhar para concluir o item, são mostrados na tabela de Tempo e Custos de Criação de Itens Mágicos. Reduza para metade o preço listado e o tempo de criação de todos os itens consumíveis.

Tempo e Custos de Criação de Itens Mágicos

Raridade do Item	Semanas de Trabalho*	Custo*
Comum	1	50po
Incomum	2	200po
Raro	10	2,000po
Muito raro	25	20,000po
Lendário	50	100,000po

*Metade para um item consumível como uma poção ou pergaminho

Para fazer um item mágico, um personagem também precisa de qualquer proficiência de ferramenta apropriada, como é normal para criar qualquer objeto, ou o personagem, precisa de proficiência na perícia Arcanismo.

Se todos os requisitos acima forem atendidos, o resultado do processo é um item mágico do tipo desejado.

Complicações. A maioria das complicações envolvidas na criação de um item, especialmente um item magico, estão ligadas à dificuldade em encontrar itens raros necessários para completar o trabalho. As complicações que um personagem pode enfrentar como subprodutos do processo de criação são mais interessantes quando os personagens estão trabalhando em um item mágico: há 10% de chances para cada cinco semanas de trabalho dedicadas à criação de um item que ocorra uma complicação. A tabela Complicações de Criação fornece exemplos do que pode acontecer.

Complicações de Criação

d6	Complicação
1	Rumores rodam sobre o que você está trabalhando ser instável e uma ameaça para toda a comunidade.*
2	Suas ferramentas são roubadas, forçando você a comprar novas.*
3	Um mago local mostra grande interesse em seu trabalho e insiste em observá-lo.
4	Um nobre poderoso oferece um alto preço por seu trabalho e não está acostumado a ouvir não como uma resposta.*
5	Um clã anão acusa você de roubar sua sabedoria secreta para alimentar seu trabalho.*
6	Um adversário divulga rumores de que seu trabalho é de má qualidade e propenso ao fracasso.*

* Pode envolver um adversário

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Fabricando Poções de Cura. *Poções de cura* caem em uma categoria especial para criação de item, separado de outros itens mágicos. Um personagem proficiente com o kit de herbalismo pode criá-las. O tempo e o dinheiro necessários para criar tal poção são resumidos na tabela de Criação de Poção de Cura.

Criação de Poção de Cura

Tipo	Tempo	Custo
Cura	1 dia	25 po
Cura maior	1 semana de trabalho	100 po
Cura superior	3 semanas de trabalho	1,000 po
Cura suprema	4 semanas de trabalho	10,000 po

Crime

Às vezes vale a pena ser ruim. Esta atividade concede a um personagem a chance de fazer algum dinheiro extra, sob o risco de ser preso.

Recursos. Uma crime requer de um personagem gastar uma semana e pelo menos 25 po recolhendo informações sobre alvos potenciais e, em seguida, cometer o crime.

Resolução. O personagem deve fazer uma série de teste, com o CD para todos os testes escolhidos pelo personagem de acordo com a quantidade de lucro procurado pelo crime.

A CD escolhida pode ser 10, 15, 20 ou 25. A conclusão bem-sucedida do crime produz um número de peças de ouro com base na CD escolhida, conforme mostrado na tabela Valor de Saque.

Para tentar o crime, o personagem faz três testes: Destreza (Furtividade), Destreza com as ferramentas de ladrão, e um a escolha do jogador de Inteligência (Investigação), Sabedoria (Percepção), ou Carisma (Atuação).

Se nenhuma dos testes tiver êxito, o personagem é capturado e preso. O personagem deve pagar uma multa igual ao pagamento em potencial e deve passar uma semana na cadeia a cada 25 po do valor.

Se um teste for bem-sucedido, o roubo falhará, mas o personagem escapará.

Se dois testes tiverem êxito, o assalto é um sucesso parcial, dando ao personagem metade do pagamento.

Se todos os três tiverem sucesso, o personagem ganha o pagamento completo.

Valor de Saque

CD	Valor
10	50 po, roubo de um comerciante em dificuldades
15	100 po, roubo de um comerciante próspero
20	200 po, roubo de um nobre
25	1.000 po, roubo de uma das figuras mais ricas da cidade

Complicações. Uma vida de crime está cheia de complicações. Role na tabela Complicações do crime (ou crie uma complicação própria) se o personagem tiver sucesso em apenas um teste. Se um adversário do personagem estiver envolvido no crime ou aplicação da lei, role se o personagem tiver sucesso em apenas dois testes.

Complicações do Crime

d8	Complicação
1	Uma recompensa igual a seus ganhos é oferecida para obter informações sobre seu crime.*
2	Uma pessoa desconhecida entra em contato com você, ameaçando revelar seu crime se você não prestar um serviço.*
3	Sua vítima é arruinada financeiramente pelo seu crime.
4	Alguém que sabe do seu crime foi preso em um crime não relacionado*
5	Seu lucro é um único item, facilmente identificado que você não pode vender nesta região.
6	Você roubou de alguém que estava sob a proteção de um lorde criminoso local, e que agora quer vingança
7	Sua vítima cobra um favor de um guarda, dobrando os esforços para resolver o caso.
8	Sua vítima se aproxima de um de seus companheiros de aventureira para resolver o crime.

*Pode envolver um adversário

Jogos de Azar

Jogos de azar são uma maneira de fazer uma fortuna, mas talvez uma maneira melhor de perder uma.

Recursos. Esta atividade requer uma semana de esforço de um personagem, mais o personagem deve arriscar pelo menos 10 po, a um máximo de 1.000 po, a menos que você se decida que o jogo é um negócio grande bastante para suportar apostas maiores.

Resolução. O personagem deve fazer uma série de testes, com um CD determinado aleatoriamente com base na qualidade de competidores que o personagem se disputara. Parte do risco do jogo é que você nunca sabe com quem pode acabar jogando com você na mesa.

O personagem faz três testes: Sabedoria (Intuição), Carisma (Atuação) e Carisma (Intimidação). Se o personagem tiver proficiência com um conjunto de jogos apropriado, essa proficiência na ferramenta pode substituir a pericia relevante em qualquer um dos testes. O CD é 5 + 2d10, gerando um CD separado para cada teste. Consulte a tabela Resultado dos Jogos para ver como o personagem se saiu.

Resultado dos Jogos

Resultado	Valor
0 sucessos	Perde todo o dinheiro que você apostou, além de acumular uma dívida igual a esse montante.
1 sucesso	Perde metade do dinheiro que você apostou.
2 sucessos	Ganha uma vez e meia o valor que você apostou.
3 sucessos	Ganha o dobro do valor que você apostou.

Complicações. O jogo tende a atrair uma variedade de indivíduos desagradáveis. As potenciais complicações envolvidas nela vêm de problemas com a lei e vários criminosos ligados a ele. Cada semana de trabalho gasta em jogos de azar traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos de quais estão na tabela de complicações de jogo.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Complicações de Jogos de Azar

d6	Complicação
1	Você é acusado de trapacear. Você decide se você realmente fez ou foi forjada.*
2	Os guardas da cidade invadem a sala de jogos e te joga na prisão.*
3	Um nobre na cidade perde muito para você e faz votos para se vingar.*
4	Você ganhou uma soma de um membro de baixo escalão de uma guilda de ladrões, e a guilda quer seu dinheiro de volta.
5	Um senhor do crime local insiste em começar a frequentar a sala de jogo do chefe e não outras.
6	Um jogador de apostas altas chega à cidade e insiste em participar de um jogo com você.

*Pode envolver um adversário

Arena de Combate

Arena de Combate cobre boxe, luta livre e outras formas não letais de combate. Se você quiser introduzir uma arena de combate até a morte, use regras de combate padrão.

Recursos. Esta atividade requer uma semana de trabalho de esforço de um personagem.

Resolução. O personagem deve fazer uma série de testes, com um CD determinado aleatoriamente com base na qualidade da oposição que o personagem se depara. O desafio na luta de arena reside no mistério de seus oponentes.

O personagem faz três testes: Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia) e um teste de Constituição especial que tem um bônus igual a uma rolagem do maior Dado de Vida do personagem (essa rolagem não gasta esse dado). Se desejar, o personagem pode substituir um desses testes de habilidade por uma rolagem de ataque usando uma das armas do personagem. O CD é 5 + 2d10, gerando um CD separado para cada teste. Consulte a tabela Resultados da Arena de Combate para ver como o personagem se sai.

Resultado da Arena de Combate

Resultado	Valor
0 sucessos	Perder suas lutas, não ganhando nada.
1 sucesso	Ganha 50 po.
2 sucessos	Ganha 100 po.
3 sucessos	Ganha 200 po.

Complicações. Os personagens envolvidos no combate na arena devem lidar com seus adversários, os jogadores que apostam nos jogos e os promotores dos jogos. Todas as semanas de trabalho gastas em arena de combate trazem uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações da Arena de Combate.

Complicações da Arena de Combate

d6	Complicação
1	Um lutador adversário jura vingar-se de você.*
2	Um chefe do crime se aproxima de você e oferece pagar você para perder intencionalmente alguns jogos.*
3	Você derrota um campeão local popular, atraindo a ira da multidão.
4	Você derrota o servo de um nobre, atraindo a ira da casa do nobre.*
5	Você é acusado de trapacear. Não importa se a alegação é verdadeira ou não, sua reputação é manchada.*
6	Você acidentalmente causa uma ferida quase fatal em um inimigo

*Pode envolver um adversário

Relaxando

Às vezes, a melhor coisa que um personagem pode fazer entre aventuras é relaxar. Se um personagem quer umas férias duramente conquistadas ou precisa se recuperar de lesões, esta é a opção ideal para aventureiros que precisam de uma pausa. Esta opção também é ideal para jogadores que não querem usar o sistema de tempo de inatividade.

Recursos. Relaxar requer uma semana. Você precisa manter pelo menos um modesto estilo de vida enquanto relaxa para ganhar os benefícios.

Resolução. Personagens que mantem um modesto estilo de vida enquanto relaxam ganha uma serie de benefícios. Enquanto relaxa, você ganha vantagem em testes de resistência para se recuperar de doenças e venenos de longo prazo. Além disso, no final da semana, você pode terminar um efeito que impede que você recupere pontos de vida ou restaure uma pontuação de habilidade que foi reduzida para abaixo de seu valor normal, a menos que o efeito nocivo seja causado por uma mágica ou outro efeito mágico com uma duração contínua.

Complicações. Relaxar raramente vem com complicações. Se você quiser tornar a vida interessante para os personagens, introduza uma ação ou evento conectado a um adversário.

Serviço Religioso

Personagens com uma inclinação religiosa podem desejar gastar seu tempo de inatividade em serviço a um templo, seja ao frequentar ritos ou ao proselitismo na comunidade. Alguém que se compromete com essa atividade tem a chance de ganhar um favor dos líderes dos templos.

Recursos. Realizar o serviço religioso requer acesso a, e continuamente frequentando, um templo cujas crenças e caráter se alinham com o personagem. Se tal lugar estiver disponível, a atividade leva uma semana de trabalho, mas não envolve nenhuma despesa em peças de ouro.

Resolução. No final do tempo requerido, O personagem escolhe fazer um teste de Inteligência (Religião) ou Carisma (Persuasão). O resultado do teste determina os benefícios do serviço, como mostrado na tabela de Serviços Religiosos.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Servicos Religiosos

Total do Teste	Resultado
1–10	Sem efeito. Você não deixa nenhuma impressão.
11–20	Você ganha um favor.
21+	Você ganha dois favores.

Um favor, em termos gerais, é uma promessa de assistência futura de um representante do templo. Pode ser gasto para pedir ajuda ao templo para lidar com um problema especifico, como para apoio político ou social, ou para reduzir o custo de conjuração de clérigo em 50%. Um favor também poderia assumir a forma de intervenção de uma deidade, como um presságio, uma visão ou um milagre menor fornecido em um momento-chave. Este último tipo de favor é gasto pelo Mestre, que também determina sua natureza.

Os favores ganhos não precisam ser gastos imediatamente, mas apenas certo número pode ser armazenado. Um personagem pode ter um número máximo de favores não utilizados não superior a 1 + seu modificador de Carisma (mínimo de um favor).

Complicações. Templos podem ser labirintos de planejamento político e social. Até mesmo seitas bem intencionadas podem cair propensas a adversários. Servir um templo corre o risco de um personagem se tornar envolvido em tais lutas. Toda semana de trabalho gasto em serviço religioso traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações de Serviços Religiosos.

Complicações de Servicos Religiosos

d6	Complicação
1	Você ofendeu um padre por suas palavras ou ações.*
2	Blasfêmia ainda é blasfêmia, mesmo que você tenha feito isso por acidente.
3	Uma seita secreta no templo oferece-lhe a adesão.
4	Um templo adversário tenta recrutá-lo como espião.*
5	Os anciãos do templo imploram que você tome uma santa busca.
6	Você descobre acidentalmente que uma pessoa importante no templo é um adorador de diabos.

*Pode envolver um adversário

Pesquisa

Prevenido é precaver. A atividade de pesquisa permite que um personagem mergulhe em conhecimento referente a um monstro, local, item mágico ou algum outro tópico.

Recursos. Normalmente, um personagem precisa acessar uma biblioteca ou um sábio para realizar pesquisas. Supondo que esse acesso esteja disponível, conduzir uma pesquisa requer uma semana de trabalho e pelo menos 50 po gasto em materiais, subornos, presentes e outras despesas.

Resolução. O personagem declara o foco da pesquisa – uma pessoa, um lugar ou uma coisa específica. Após uma semana de trabalho de pesquisa, um personagem faz um teste de Inteligência com um bônus de +1 por 100 po gasto além dos 100 po iniciais, até um máximo de +6. Além disso, um personagem com acesso a uma biblioteca particularmente bem abastecida ou sábios conhecedores ganha vantagem com esse teste. Determine quanta sabedoria um personagem aprende usando a tabela Pesquisa.

Pesquisa

Total do Teste	Resultado
1–5	Sem efeito.
6–10	Você aprende um pedaço de conhecimento útil.
11–20	Você aprende dois pedaços de conhecimento útil.
21+	Você aprende três pedaços de conhecimento útil.

Cada parte de conhecimento útil é o equivalente a uma declaração verdadeira sobre uma pessoa, lugar ou coisa. Exemplos incluem o conhecimento das resistências de uma criatura, a senha necessária para entrar em um nível de masmorra selada, as magias normalmente preparadas por uma ordem de magos, e assim por diante.

Como Mestre, você é o árbitro final sobre exatamente o que um personagem aprende. Para um monstro ou um PdM, você pode revelar elementos de estatísticas ou personalidade. Para um lugar, você pode revelar segredos sobre ele, como uma entrada escondida, a resposta a um enigma, ou a natureza de uma criatura que guarda o lugar.

Complicações. O maior perigo na pesquisa é descobrir informações falsas. Nem toda a sabedoria é precisa ou verdadeira, e um adversário com

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

uma inclinação acadêmica pode tentar conduzir os personagens ao erro, especialmente se o objeto da pesquisa é conhecido pelo adversário. O Adversário pode plantar informações falsas, subornar sábios para dar conselhos ruins, ou roubar uma chave necessária para encontrar a verdade.

Além disso, um personagem pode ter outras complicações durante a pesquisa. Toda semana trabalhada na pesquisa traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações de Pesquisa.

Complicações de Pesquisa

d6	Complicação
1	Você acidentalmente danifica um livro raro.
2	Você ofende um sábio, que exige um presente extravagante.*
3	Se você soubesse que aquele livro foi amaldiçoado, você nunca o teria aberto.
4	Um sábio com estranhas teorias sobre a realidade torna-se obcecado em convencê-lo.*
5	Suas ações fazem com que você seja banido de uma biblioteca até que você faça reparações.*
6	Você descobriu conhecimento útil, mas apenas prometendo concluir uma tarefa perigosa em troca.

*Pode envolver um adversário

Escrevendo um Pergaminho Mágico

Com tempo e paciência, um conjurador pode transferir uma magia para um pergaminho, criando um *pergaminho mágico*.

Recursos. Escrever um *pergaminho mágico* custa tempo e dinheiro com base no nível da magia que você deseja escrever, conforme mostrado na tabela Custo de Pergaminho Mágico. Você também deve possuir proficiência na pericia Arcanismo e fornecer todos os componentes materiais necessários à magia. Além disso, você deve ter a magia preparada ou entre suas magias conhecidas, a fim de escrever um pergaminho dela.

Se você escrever um truque, a versão no pergaminho funciona como se o conjurador fosse de 1° nível.

Custo de Pergaminho Mágico

Nível	Tempo	Custo
Truque	1 dia	15 po
1°	1 dias	25 po
2°	3 dias	250 po
3°	1 semanas	500 po
4°	2 semanas	2,500 po
5°	4 semanas	5,000 po
6°	8 semanas	15,000 po
7°	16 semanas	25,000 po
8°	32 semanas	50,000 po
9°	48 semanas	250,000 po

Complicações. Criar um *pergaminho mágico* é uma tarefa solitária, improvável de atrair muita atenção. As complicações que surgem são mais propensas a envolver a preparação necessária para escrever um pergaminho Toda semana de trabalho passada escrevendo traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela Complicações de Escrever um Pergaminho.

Complicações de Escrever um Pergaminho

d6	Complicação
1	Você compra até a última tinta rara usada para criar este pergaminhos, irritando um mago na cidade.
2	O sacerdote de um templo do bem o acusa de tráfico de magia negra.*
3	Um mago ansioso para coletar um de seus feitiços em um livro pressiona você a vender o pergaminho.
4	Devido a um erro estranho na criação do pergaminho, é criado uma magia aleatória de mesmo nível.
5	O raro papiro que você comprou para o seu pergaminho tem um mapa pouco visível sobre ele.
6	Um ladrão tenta invadir sua sala de trabalho.*

*Pode envolver um adversário

Venda de Itens Mágicos

Vender um item mágico não é uma tarefa fácil. Como artistas e ladrões estão sempre procurando por uma tarefa fácil, e não há garantia de que um personagem receberá uma boa oferta, mesmo se um comprador legítimo for encontrado.

Recursos. Encontrar um comprador para um de seus itens mágicos requer uma semana de trabalho e de 25 po gastos, que são usados para espalhar sobre a sua venda. Você deve escolher um item de cada vez para vender.

Resolução. Um personagem que quer vender um item deve fazer um teste de Carisma (Persuasão) para determinar que tipo de oferta encontra. O personagem pode sempre optar por não vender, em vez de desperdiçar a semana de trabalho e tentar novamente mais tarde. Use as tabelas Base de Preço de Itens Mágicos e Ofertas de Itens Mágicos para determinar o preço de venda.

Base de Preco de Itens Mágicos

Raridade	Base de Preço*
Comum	100 po
Incomum	400 po
Raro	4,000 po
Muito raro	40,000 po
Lendário	200,000 po

*Metade para um item consumível como uma poção ou pergaminho

Ofertas de Itens Mágicos

Total do Teste	Resultado
1–10	50% do preço base
11–20	100% do preço base
21+	150% do preço base

Complicações. O maior risco na venda de um item mágico reside em atrair ladrões, trapaceiros, e qualquer outra pessoa que quer o item, mas não quer pagar por ele. Outras pessoas podem tentar minar um negócio a fim de reforçar seu próprio negócio ou procurar desacreditar os personagens como vendedores legítimos. Toda semana de trabalho gasto tentando vender um item traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos dos quais estão na tabela de Complicações de Venda de Item Mágico.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Complicações de Venda de Itens Mágicos

d6	Complicação
1	Os inimigos dos personagens secretamente arranjam para comprar o item para usá-lo contra eles.*
2	A guilda dos ladrões, alertada para a venda, tenta roubar seu item*
3	Um adversário circula rumores de que o item é falso.*
4	Um feiticeiro reivindica o item como direito de nascença e exige que os personagens o entreguem.
5	O dono anterior do item, ou aliados sobreviventes, prometem retomá-lo pela força.
6	O comprador é assassinado antes da venda.*

*Pode envolver um adversário

Treinamento

Dado tempo livre suficiente e os serviços de um instrutor, um personagem pode aprender uma língua ou ganhar proficiência com uma ferramenta.

Recursos. O treinamento em uma linguagem ou ferramenta leva pelo menos 10 semanas de trabalho, mas reduza esse tempo por um número de semanas de trabalho igual ao modificador de Inteligência do personagem (uma penalidade de Inteligência não aumenta o tempo necessário). O treinamento custa 25 po por semana de trabalho.

Complicações. Complicações que surgem durante o treinamento tipicamente envolvem o professor. Cada dez semanas de trabalho dedicadas ao treinamento traz uma chance de 10% de uma complicação, exemplos de quais estão na tabela de Complicações de Treinamento.

Complicações de Treinamento

d6	Complicações
1	Seu instrutor desaparece, forçando você a passar uma semana de trabalho encontrando um novo*
2	Seu professor instrui-o em métodos raros, arcaicos, que desencadeiam os comentários de outros.
3	Seu professor é um espião enviado para aprender seus planos.*
4	Seu professor é um criminoso procurado.
5	Seu professor é um mestre cruel.
6	Seu professor vem até você pedindo ajuda para lidar com alguma ameaça.

*Pode envolver um adversário

Trabalho

Quando tudo mais falhar, um aventureiro pode se voltar para um comércio honesto para ganhar a vida. Esta atividade representa uma tentativa de personagens para encontrar trabalho temporário, cuja qualidade e salários são difíceis de prever.

Recursos. Assumir um emprego exige uma semana de trabalho.

Resolução. Para determinar quanto dinheiro ganha um personagem, o personagem faz um teste de habilidade: Força (Atletismo), Destreza(Acrobacia), Inteligência com um conjunto de ferramentas, Carisma (Atuação) ou Carisma com um instrumento musical. Consulte a tabela Salários para ver quanto dinheiro é gerado pelo total do teste.

Salários

Total do Teste	Valor
9 ou menor	Estilo de vida pobre por uma semana
10–14	Estilo de vida modesto por uma semana
15–20	Estilo de vida confortável por uma semana
21+	Estilo de vida confortável por uma semana +25 po

Complicações. O trabalho raramente é preenchido com complicações significativas. Ainda assim, a tabela de Complicações de Trabalho pode acrescentar algumas dificuldades à vida de um trabalhador. Cada semana de atividade traz uma chance de 10% de que um personagem encontre uma complicação.

Complicações de Trabalho

d6	Complicações
1	Um cliente difícil ou uma luta com um colega de trabalho reduz o estilo de vida que você ganha por uma categoria.*
2	As dificuldades financeiras do seu empregador resultam em você não ser pago.*
3	Um colega de trabalho com laços com uma família importante na cidade não gosta de você.*
4	Seu empregador está envolvido com um culto obscuro ou uma empresa criminosa.
5	O gangue criminosa marca seu negocio como um alvo de extorção.*
6	Você ganha uma reputação de preguiçoso (injusta ou não, sua escolha), dando-lhe desvantagem em testes feitos para esta atividade de tempo de inatividade nas próximas seis semanas dedicadas a ela.*

*Pode envolver um adversário

Este material foi elaborado por fãs e não pode ser sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais são preservados e destacados no material.

Concedendo Itens Mágicos

Itens mágicos são valorizados por todo tipo de aventureiro em D&D, e são geralmente as principais recompensas de uma aventura. No capítulo 7 do *Guia do Mestre* são apresentadas regras para itens mágicos, juntamente com Tabelas de Tesouros. Esta seção expande essas regras ao oferecer uma forma alternativa de determinar quais itens mágicos acabam no poder dos personagens, e adiciona ao jogo novos itens mágicos comuns. A seção termina com tabelas que agrupam itens mágicos de acordo com sua raridade.

O sistema no *Guia do Mestre* foi desenvolvido para que você gere todo o tesouro de forma aleatória, e as tabelas também definem o número de itens mágicos que os personagens recebem. Em síntese, as tabelas funcionam. Mas um Mestre que esteja confeccionando ou modificando uma aventura pode preferir escolher os itens mágicos que surgirão. Caso se encontre nessa situação, pode utilizar as regras desta seção para personalizar seus tesouros, ao mesmo tempo em que se mantêm dentro dos limites do jogo de quantos itens os personagens devem acumular.

Distribuição por Raridade

Este método de determinação de tesouros foca-se em escolher itens mágicos com base em sua raridade, ao invés de rolar resultados nas tabelas do *Guia do Mestre*. Esta alternativa usa duas tabelas: Itens Mágicos Concedidos por Estágio, e Itens Mágicos Concedidos por Raridade.

Por Estágio. A tabela Itens Mágicos Concedidos por Estágio mostra o número de itens mágicos que um grupo de D&D geralmente obtém durante uma campanha, culminando em grupos que acumularam uma centena de itens mágicos ao 20º nível. A tabela mostra quantos desses itens devem ser entregues durante cada um dos quatro estágios de jogo. A ênfase em personagens receberem mais itens durante o segundo estágio (níveis 5-10) em relação aos demais é intencional. O segundo estágio é onde a maior parte do jogo ocorre em uma típica campanha por ações, e os itens obtidos nesse estágio preparam os personagens para aventuras de níveis mais altos.

Por Raridade. A tabela Itens Mágicos Concedidos por Raridade usa os números da tabela Itens Mágicos Concedidos por Estágio e os divide para mostrar o número de itens de cada categoria de raridade que os personagens poderão possuir ao atingir o fim de determinado estágio.

Itens Mágicos Menores e Maiores. As duas tabelas desta seção fazem uma distinção entre itens mágicos menores e maiores. Esta distinção existe no *Guia do Mestre*, mas os termos não são ali utilizados. Naquela obra, os itens mágicos menores são apresentados nas Tabelas de Itens Mágicos A até E; os itens mágicos maiores são listados nas Tabelas de Itens Mágicos F até I. Como poderá conferir nas tabelas de Tesouros daquele livro, os itens mágicos maiores devem ser fornecidos com frequência muito menor do que itens menores, mesmo em jogos de níveis mais altos.

Por Trás do Projeto: Distribuindo Itens Mágicos

O Guia do Mestre assume uma determinada quantidade de tesouros a ser encontrada durante uma campanha. Ao longo de vinte níveis de seções típicas, o jogo supõe cerca de quarenta e cinco rolagens nas tabelas de Tesouro, distribuídas da seguinte forma:

- Sete rolagens na tabela de Desafio 0-4
- Dezoito rolagens na tabela de Desafio 5-10
- Vinte rolagens na tabela de Desafio 11-16
- Oito rolagens na tabela de Desagio 17+

Uma vez que muitos dos resultados dessas tabelas fornecem mais de um item mágico, essas quarenta e cinco rolagens resultarão em aproximadamente cem itens aos personagens. O sistema opcional descrito aqui produz o mesmo número de itens, adequadamente distribuídos pelo espectro de raridade, ao tempo que permite a você controlar exatamente quais itens os personagens terão a chance de adquirir.

Itens Mágicos Concedidos por Estágio

Nível de Personagem	Itens Menores	Itens Maiores	Total de Itens
1–4	9	2	11
5–10	28	6	34
11–16	24	6	30
17–20	19	6	25
Total	**80**	**20**	**100**

Escolhendo Itens Nível a Nível

Você decide quando incluir um item em uma aventura que esteja criando ou modificando, geralmente porque julga que a história mereça um item mágico em determinado momento; porque os personagens precisam de um; ou porque os jogadores ficariam especialmente felizes ao recebê-lo.

Quando quiser escolher um item como tesouro de um encontro, a tabela Itens Mágicos Concedidos por Raridade presta-se como estimativa. Veja como usá-la:

1. Anote uma cópia da tabela em suas notas, de modo a poder modificar os números à medida que seleciona itens a serem inseridos em uma aventura.
2. Consulte a linha na coluna Nível/CD correspondente a um dos seguintes valores (à sua escolha): ao nível dos personagens, ao nível de desafio do proprietário do item mágico, ou ao nível de desafio do grupo de criaturas que protegem o item. Os valores naquela linha da tabela indicam o número total de itens que são apropriados para os personagens receberem ao atingir o final do nível representado por essa linha.

Itens Mágicos Concedidos por Raridade

	Itens Mágicos Menores					Itens Mágicos Maiores			
Nível/CD	Comum	Incomum	Raro	Muito Raro	Lendário	Incomum	Raro	Muito Raro	Lendário
1–4	6	2	1	0	0	2	0	0	0
5–10	10	12	5	1	0	5	1	0	0
11–16	3	6	9	5	1	1	2	2	1
17+	0	0	4	9	6	0	1	2	3
Total	**19**	**20**	**19**	**15**	**7**	**8**	**4**	**4**	**4**

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidos. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

3. Escolha um item mágico de qualquer raridade cujo valor da linha não seja 0.
4. Quando os personagens adquirem um item, modifique suas notas para indicar em qual parte de seu planejamento este gasto foi feito subtraindo 1 do valor da célula apropriada na tabela.

No futuro, caso você escolha um item de uma raridade que não esteja disponível no nível atual, mas ainda está disponível em níveis inferiores, deduza o item do nível mais baixo. Caso todos os níveis mais baixos não tenham itens disponíveis de determinada raridade, deduza o item de um nível superior.

Escolhendo Itens Livremente

Caso você prefira um método mais livre de escolher itens mágicos, simplesmente selecione cada item mágico que deseja fornecer; então, quando os personagens o adquirem, deduza-o da tabela Itens Mágicos Fornecidos por Raridade de suas notas. Sempre que o fizer, comece pelo nível mais baixo e deduza o item do primeiro número que encontrar na coluna de raridade apropriada para o item, seja ele menor ou maior. Se esse nível não tiver um número maior que 0 para a raridade escolhida, escolha de um nível superior. Seguindo este processo você irá zerar cada linha da tabela em ordem, do nível mais baixo aos níveis superiores.

Exceder Estoques de uma Aventura

As tabelas de itens mágicos nesta seção são baseadas no número de itens que se espera que os personagens recebam não o número de itens que estarão disponíveis em uma aventura. Ao criar ou modificar uma aventura, não assuma que os personagens irão encontrar todos os itens que você disponibilizar, a não ser que a maior parte do tesouro esteja em locais fáceis de encontrar. Eis uma boa dica prática: uma aventura pode incluir um número de itens 25% maior do que os valores das tabelas (arredondado para cima). Por exemplo, uma aventura planejada para levar os personagens do nível 1 ao 4 pode incluir catorze itens, ao invés de onze, na expectativa de que três desses itens não serão encontrados.

Itens Mágicos são Necessários na Aventura?

D&D é um jogo construído sobre a prerrogativa que itens mágicos aparecem esporadicamente e eles são sempre uma dádiva, a não ser que um item tenha uma maldição. Personagens e monstros são feitos para enfrentar-se sem auxílio de itens mágicos, o que significa que ter um item mágico sempre torna um personagem mais poderoso ou versátil do que um personagem genérico de mesmo nível. Enquanto Narrador, você nunca deve se preocupar em recompensar itens mágicos apenas para que os personagens consigam enfrentar os perigos da aventura. Itens mágicos são prêmios de fato. São uteis? Certamente. São necessários? Não.

Itens mágicos podem passar de bacanas a necessários em raros grupos que não tenham conjuradores, nenhum monge, ou nenhum PdM capaz de conjurar *arma mágica*. Um grupo sem acesso a magia tem extrema dificuldade em vencer criaturas com resistência ou imunidade a dano não-mágico. Nesse tipo de jogo você irá querer ser mais generoso com armas mágicas, ou então evitar usar essas criaturas.

Itens Mágicos Comuns

O *Guia do Mestre* inclui muitos itens mágicos de todas as raridades. Uma exceção são os itens comuns; aquele livro inclui poucos deles. Esta seção introdução mais deles ao jogo. Estes itens dificilmente aumentam o poder dos personagens, mas provavelmente entretém os jogadores e oferecem oportunidades divertidas de interpretação.

Os itens mágicos são apresentados em ordem alfabética.

Amuleto do Fragmento Negro

Item maravilhoso, comum (requer sintonização por um bruxo)

Este amuleto é confeccionado a partir um fragmento de material extraplanar, originário do plano do patrono de seu bruxo. Enquanto usa o amuleto você recebe os seguintes benefícios:

- Você pode usar o amuleto como o foco arcano de suas magias de bruxo.
- Você pode tentar conjurar um truque que não conheça. O truque deve estar na lista de magias do bruxo e você deve fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 10. Se o teste for bem sucedido, você conjura a magia. Se o teste falhar, a magia também falha, e a ação usada para tentar conjurar a magia é desperdiçada. Qualquer que seja o resultado, você não pode usar esta propriedade novamente até o término de um descanso longo.

Amuleto Relógio

Item maravilhoso, comum

Este amuleto de cobre contém pequenas engrenagens interligadas e é alimentado pela magia de Mechanus, um plano de previsibilidade exata. Uma criatura que aproximar o ouvido do amuleto pode escutar suaves ruídos de zumbidos e tique-taques em seu interior.

Ao usar o amuleto, quando fizer um ataque você pode se abster de rolar um d20 para obter um resultado 10. Uma vez usado, esta propriedade não pode ser usada até o próximo amanhecer.

Armadura Ardente

Armadura (qualquer), comum

Inofensivos e inodoros fios de fumaça emanam desta armadura enquanto é equipada.

Armadura Brilhante

Armadura (qualquer média ou pesada), comum

Esta armadura nunca se suja.

Armadura da Libertação

Armadura (leve, média ou pesada), comum

Você pode retirar esta armadura como uma ação.

Bengala do Veterano

Item maravilhoso, comum

Quando você empunha esta bengala e usa uma ação bônus para proferir uma palavra de comando, ela se transforma em uma espada longa normal e deixa de ser mágica.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Bolsa Conveniente de Especiarias de Heward
Item maravilhoso, comum

Esta bolsa aparenta estar vazia e tem 10 cargas. Enquanto segura a bolsa, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas, falar o nome de qualquer tempero não-mágico (como sal, pimenta, açafrão ou coentro) e remover uma pitada desse tempero do interior da bolsa. Uma pitada é suficiente para temperar uma refeição. A bolsa recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastas ao amanhecer.

Boneca Falante
Item maravilhoso, comum (requer sintonização)

Enquanto esta boneca de pelúcia está há 1,5 metros de você, pode-se gastar um descanso curto dizendo-a para proferir até seis frases, nenhuma das quais pode ter mais de seis palavras, e definir uma condição na qual a boneca falará cada frase. Você também pode substituir frases antigas por frases novas. Qualquer que seja a condição definida, ela deve ocorrer há 1,5 metros da boneca para que ela fale. Por exemplo, sempre que alguém pegar a boneca ela pode dizer "Quero um pouco de doce". As frases da boneca se perdem quando sua sintonização com ela termina.

Botas de Pegadas Falsas
Item maravilhoso, comum

Apenas humanoides podem usar estas botas. Ao usar as botas você pode escolher que elas deixem pegadas semelhantes a outro tipo de humanoide de seu tamanho.

Cachimbo dos Monstros de Fumaça
Item maravilhoso, comum

Ao fumar este cachimbo você pode usar uma ação para baforar fumaça que assume a forma de uma criatura, como um dragão, um flumph ou um froghemoth. A forma deve ser pequena o suficiente para caber em um cubo com 30 centímetros e perde sua forma depois de alguns segundos, tornando-se fumaça normal.

Cadeado da Enganação
Item maravilhoso, comum

Este cadeado aparenta ser comum (do tipo descrito no capítulo 5 do *Livro do Jogador*) e é acompanhado de uma chave. O mecanismo da fechadura ajusta-se magicamente para impedir ladrões. Testes de Destreza feitos para abrir a fechadura têm desvantagem.

Cajado Canoro
Cajado, comum

Este cajado de madeira é decorado com xilogravuras de pássaros. Ele tem 10 cargas. Ao segurá-lo você pode usar uma ação para gastar 1 carga do cajado e fazê-lo criar um dos seguintes sons a até 18 metros de distância: o chilrear, gorjeio, chamado, grito ou canto de um canário, um corvo, um pato, uma galinha, um ganso, um mergulhão, uma gaivota, uma coruja, ou uma águia.

O cajado recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, o cajado explode em uma nuvem inofensiva de penas de pássaros e é perdido.

Cajado da Ornamentação
Cajado, comum

Ao colocar um objeto pesando não mais de 0,5 quilos (como um fragmento de cristal, um ovo ou uma rocha) na ponta do cajado enquanto o segura, esse objeto flutua a poucos centímetros do cajado, e permanece ali até ser removido ou até o que cajado não esteja mais em sua posse. O cajado pode carregar até três desses objetos flutuando sobre sua ponta. Ao segurar o cajado você pode fazer com que um ou mais objetos rotacionem lentamente.

Cajado das Flores
Cajado, comum

Este cajado de madeira tem 10 cargas. Ao segurá-lo você pode usar uma ação para gastar 1 carga do cajado, fazendo uma flor brotar do próprio cajado, ou de um pedaço de terra ou solo há 1,5 metros de você. Caso você não escolha uma flor específica, o cajado gera uma margarida suavemente perfumada. A flor é inofensiva e não-mágica, e cresce ou murcha como uma flor normal.

O cajado recupera diariamente 1d6 + 4 cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, o cajado se transforma em pétalas de flores e é perdido.

Caneca da Sobriedade
Item maravilhoso, comum

Esta caneca tem um rosto severo esculpido em um dos lados. Você pode beber qualquer cerveja, vinho ou qualquer bebida alcoólica não mágica sem se embriagar.

A caneca não faz efeito em líquidos mágicos ou substâncias perigosas, como veneno.

Capa da Ondulação
Item maravilhoso, comum

Ao usar esta capa você pode usar uma ação bônus para fazê-la ondular dramaticamente.

Capa de Muitas Modas
Item maravilhoso, comum

Ao usar esta capa você pode usar uma ação bônus para alterar o estilo, cor e qualidade aparente do vestuário. O peso da capa não se altera. Independente da aparência a capa não pode ser nada além de uma capa. Embora possa duplicar a aparência de outras capas mágicas, ela não ganha suas propriedades mágicas.

Chapéu da Feitiçaria
Item maravilhoso, comum (requer sintonização por um mago)

Este chapéu antiquado em formato de cone é adornado com luas crescentes e estrelas. Ao usá-lo você recebe os seguintes benefícios:

- Você pode usar o chapéu como o foco arcano de suas magias de mago.
- Você pode tentar conjurar um truque que não conheça. O truque deve estar na lista de magias do mago e você deve fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 10. Se o teste for bem sucedido, você conjura a magia. Se o teste falhar, a magia também falha, e a ação usada para tentar conjurar a magia é desperdiçada. Qualquer que seja o resultado, você não pode usar esta propriedade novamente até o fim de um descanso longo.

Este material foi elaborado por dungeon masters fãs, sua impressão e/ou venda proibidas. Os direitos autorais estão expressamente preservados e destacados no material.

Chapéu dos Vermes
Item maravilhoso, comum

Este chapéu tem 3 cargas. Ao segurar o chapéu, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas e falar uma palavra de comando que conjura, à sua escolha, um **morcego**, um **sapo** ou um **rato** (ver o *Livro do Jogador* ou o *Manual dos Monstros* para estatísticas). A criatura magicamente conjurada aparece dentro do chapéu e tenta escapar de você o mais rápido possível. A criatura não é amigável ou hostil, e não está sob seu controle. Ela se comporta como uma criatura ordinária de seu tipo, e desaparece depois de 1 hora ou quando cair a 0 pontos de vida. O chapéu recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer.

Chave Misteriosa
Item maravilhoso, comum

Um símbolo de interrogação está entalhado na cabeça da chave. A chave tem 5% de chance de destravar qualquer fechadura na qual é inserida. Uma vez que a chave destranque algo, ela desaparece.

Chifre do Alarme Silencioso
Item maravilhoso, comum

Este chifre tem 4 cargas. Ao usar uma ação para soprá-lo, uma criatura de sua escolha que possa ouvir o toque, desde que ela esteja dentro de 180 metros do chifre e não esteja surda. Nenhuma outra criatura ouve qualquer som emitido pelo chifre. O chifre recupera diariamente 1d4 cargas gastas ao amanhecer.

Corda do Reparo
Item maravilhoso, comum

Você pode cortar esta corda de cânhamo de 15 metros em vários pedaços menores, e então usar uma ação para falar uma palavra de comando que faz o pedaços se unirem novamente. Os fragmentos devem estar em contato entre si e não sendo utilizados para qualquer fim. Uma *corda do reparo* é permanentemente encurtada se um fragmento por perdido ou destruído.

Dado do Charlatão
Item maravilhoso, comum (requer sintonização)

Sempre que rolar este dado de seis lados, você pode controlar qual número irá rolar.

Elmo do Horror
Item maravilhoso, comum

Este temível elmo de aço faz seus olhos brilharem de vermelho enquanto o usa.

Escudo da Expressão
Armadura (escudo), comum

O formato frontal deste escudo assemelha-se a uma face. Ao usar este escudo você pode usar uma ação bônus para alterar a expressão dessa face.

Esfera da Direção
Item maravilhoso, comum

Ao segurar esta esfera você pode usar uma ação para determinar onde está o norte. Esta propriedade funciona apenas no Plano Material.

Esfera do Tempo
Item maravilhoso, comum

Ao segurar esta esfera você pode usar uma ação para determinar se é de manhã, tarde ou noite. Esta propriedade funciona apenas no Plano Material.

Espada Lunar
Arma (qualquer espada), comum

Na escuridão a lâmina desembainhada desta espada emana luar, criando luz brilhante em um raio de 4,5 metros e luz fraca por mais 4,5 metros.

Flecha Inquebrável
Item maravilhoso, comum

Esta flecha não se quebra, exceto se inserida em um campo antimagia.

Gota de Nutrição
Item maravilhoso, comum

Esta miçanga esponjosa, sem gosto e gelatinosa se dissolve em sua língua e fornece alimentação como 1 dia de provisões.

Gota de Refrescância
Item maravilhoso, comum

Esta miçanga esponjosa, sem gosto e gelatinosa se dissolve em meio líquido, transformando até meio litro desse líquido em água fresca e gelada. A gota não tem efeito em líquidos mágicos ou danosos, como veneno.

Grimório Duradouro
Item maravilhoso, comum

Este grimório, assim como tudo que está escrito em suas páginas, não pode ser danificado por fogo ou imersão em água. Além disso, o grimório não se deteriora com o tempo.

Instrumento da Escrita
Item maravilhoso, comum (requer sintonização)

Este instrumento musical tem 3 cargas. Ao tocá-lo você pode usar uma ação para gastar 1 carga do instrumento e escrever uma mensagem mágica em um objeto ou superfície não-mágicos que você possa ver dentro a até 9 metros de distância. A mensagem pode ter até seis palavras e é escrita em um idioma que você conheça. Se você é um bardo, você pode escrever uma sétima palavra e optar se deseja que a mensagem brilhe suavemente, permitindo que seja vista em escuridão não-mágica. Conjurar *dissipar magia* sobre ela apaga a mensagem. Do contrário a mensagem desaparece em 24 horas.

O instrumento recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Instrumento de Ilusões
Item maravilhoso, comum (requer sintonização)

Ao tocar este instrumento musical, você pode criar efeitos visuais ilusórios inofensivos em uma esfera com raio de 1,5 metros ao redor do instrumento. Se você é um bardo, este raio aumenta para 4,5 metros. Exemplos de efeitos incluem notas musicais ilusórias, um dançarino espectral, borboletas, ou neve caindo suavemente. Os efeitos mágicos não têm substância nem emitem sons, e são obviamente ilusórios. Os efeitos terminam quando você pára de tocar.

Mastro da Diminuição
Item maravilhoso, comum

Ao segurar este mastro de 3 metros você pode falar uma palavra de comando e transformá-lo em um bastão de 30 centímetros, facilitando seu armazenamento. O peso do mastro não se altera. Você pode uma palavra de comando diferente para reverter o bastão ao mastro; no entanto, o bastão irá se alongar somente se há espaço disponível ao redor.

Mastro da Pescaria
Item maravilhoso, comum

Ao segurar este mastro de 3 metros você pode falar uma palavra de comando e transformá-lo em uma vara de pesca com anzol, linha e molinete. Falar a palavra de comando novamente a transforma de volta a em um mastro de 3 metros normal.

Munição Colossal
Arma (qualquer munição), comum

Esta munição dá uma pancada assombrosa. Uma criatura atingida por ela deve passar em um teste CD 10 de Força ou ser derrubada.

Olho de Ersatz
Item maravilhoso, comum (requer sintonização)

Este olho artificial substitui um olho real que foi perdido ou removido. Enquanto o *olho de ersatz* estiver em sua cavidade ocular, ele só pode ser retirado por você, e você pode ver pela pequena orbe como se fosse um olho normal.

Perfume do Encantamento
Item maravilhoso, comum

Este minúsculo frasco contém perfume mágico, suficiente para um uso. Você pode usar uma ação para aplicar o perfume em si e seus efeitos duram por 1 hora. Por essa duração você tem vantagem em testes de Carisma direcionados a humanoides com nível de desafio 1 ou menor. Criaturas sujeitas aos efeitos do perfume não se dão conta que foram influenciados por mágica.

Roupas do Remendo
Item maravilhoso, comum

Esta elegante roupa de viajante é capaz de reparar-se magicamente para neutralizar o desgaste diário. Fragmentos da roupa que sejam destruídos não podem ser reparados desta forma.

Flechas Inquebráveis

Rubi do Mago da Guerra
Item maravilhoso, comum (requer sintonização por um conjurador)

Entalhado com runas arcanas, este rubi de 2,5 centímeotros de diâmetro permite a você usar uma arma simples ou marcial como foco arcano de suas magias. Para que esta propriedade funcione você deve encravar o rubi na arma, pressionando os objetos um ao outro por pelo menos 10 minutos. O rubi não pode ser removido posteriormente, exceto se você usar uma ação para desacoplá-lo ou se a arma for destruída. Nem mesmo um *campo antimagia* é capaz de retirá-lo. No entanto, o rubi cairá da arma se sua sintonização com a gema terminar.

Trombeta da Audição
Item maravilhoso, comum

Ao segurar este item em seu ouvido, a trombeta suprime efeitos da condição surdo sobre você, permitindo-o ouvir normalmente.

Varinha Carrancuda
Varinha, comum

Esta varinha tem 3 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e selecionar um humanoide a até 9 metros de distância que você possa ver. O alvo deve passar em um teste CD 10 de Carisma ou ser forçado a ficar carrancudo por 1 minuto.

A varinha recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, a varinha se transforma em uma *varinha sorridente*.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sem qualquer fins lucrativos. Suas vendas estão expressamente proibidas. Direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Varinha da Pirotecnia
Varinha, comum

Esta varinha tem 7 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e criar uma explosão inofensiva de luzes multicoloridas em um ponto que você possa ver a até 18 metros de distância. A explosão é acompanhada de ruídos estalidos que podem ser ouvidos a até 90 metros. A luz ilumina como uma tocha, mas dura apenas um segundo.

A varinha recupera diariamente 1d6 + 1 cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, a varinha irrompe em um show pirotécnico inofensivo, sendo destruída.

Varinha da Regência
Varinha, comum

Esta varinha tem 3 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e criar música orquestral ao agitá-la. A música pode ser ouvida a uma distância de até 18 metros e termina quando você para de agitar a varinha.

A varinha recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, um som triste de tuba toca enquanto a varinha se desintegra em poeira, sendo destruída.

Varinha Sorridente
Varinha, comum

Esta varinha tem 3 cargas. Ao segurá-la você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas e selecionar um humanoide a até 9 metros de distância que você possa ver. O alvo deve passar em um teste CD 10 de Carisma ou ser forçado a sorrir por 1 minuto.

A varinha recupera diariamente todas as cargas gastas ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um resultado 1, a varinha se transforma em uma *varinha carrancuda.*

Vaso do Despertar
Item maravilhoso, comum

Se você plantar um arbusto comum neste vaso de barro de 4,5 quilos, e deixá-lo crescer por 30 dias, ao término desse prazo o arbusto transforma-se magicamente em um **arbusto desperto** (ver o *Manual dos Monstros* para estatísticas).

Quando o arbusto desperta, ele é amigável com você. Sem comandos seus, ele não faz nada.

Vela das Profundezas
Item maravilhoso, comum

A chama desta vela não se extingue ao ser imersa em água. Ela emana luz e calor como uma vela normal.

Criando Itens Comuns Adicionais

A seção "Recursos Especiais" no capítulo 8 do *Guia do Mestre* é útil se você quiser criar outros itens mágicos comuns. Por exemplo, a tabela Qual Propriedade Menor O Item Possui? Pode inspirá-lo a criar itens mágicos que permitam um personagem falar e entender o idioma Goblin (baseado na propriedade Idioma da tabela), um item mágico que brilha na presença de corruptores (baseado na propriedade Sentinela), ou um item mágico que projeta a voz do usuário a uma grande distância (baseado na propriedade Líder de Guerra).

Tabelas de Itens Mágicos

As tabelas nesta seção classificam os itens mágicos no *Guia do Mestre* e os novos itens apresentados aqui em itens menores e maiores. Então, separa os itens desses grupos de acordo com sua raridade. Cada linha da tabela inclui o tipo do item e uma indicação se o item requer sintonização. Artefatos não estão incluídos; eles são ainda mais poderosos e importantes do que itens maiores.

Itens Menores, Comum

Item	Tipo	Sintonizar?
Amuleto do Fragmento Negro	Item Maravilhoso	Sim (bruxo)
Amuleto Relógio	Item Maravilhoso	Não
Armadura Ardente	Armadura	Não
Armadura Brilhante	Armadura	Não
Armadura da Libertação	Armadura	Não
Bengala do Veterano	Item Maravilhoso	Não
Bolsa Conveniente de Especiarias de Heward	Item Maravilhoso	Não
Boneca Falante	Item Maravilhoso	Sim
Botas de Pegadas Falsas	Item Maravilhoso	Não
Cachimbo dos Monstros de Fumaça	Item Maravilhoso	Não
Cadeado da Enganação	Item Maravilhoso	Não
Cajado Canoro	Cajado	Não
Cajado da Ornamentação	Cajado	Não
Cajado das Flores	Cajado	Não
Caneca da Sobriedade	Item Maravilhoso	Não
Capa da Ondulação	Item Maravilhoso	Não
Capa de Muitas Modas	Item Maravilhoso	Não
Chapéu da Feitiçaria	Item Maravilhoso	Sim (mago)
Chapéu dos Vermes	Item Maravilhoso	Não
Chave Misteriosa	Item Maravilhoso	Não
Chifre do Alarme Silencioso	Item Maravilhoso	Não
Corda do Reparo	Item Maravilhoso	Não
Dado do Charlatão	Item Maravilhoso	Sim
Elmo do Horror	Item Maravilhoso	Não
Escudo da Expressão	Armadura	Não
Esfera da Direção	Item Maravilhoso	Não
Esfera do Tempo	Item Maravilhoso	Não
Espada Lunar	Item Maravilhoso	Não
Flecha Inquebrável	Arma	Não
Gota de Nutrição	Item Maravilhoso	Não
Gota de Refrescância	Item Maravilhoso	Não
Grimório Duradouro	Item Maravilhoso	Não
Instrumento da Escrita	Item Maravilhoso	Sim
Instrumento de Ilusões	Item Maravilhoso	Sim
Mastro da Diminuição	Item Maravilhoso	Não
Mastro da Pescaria	Item Maravilhoso	Não
Munição Colossal	Arma	Não
Olho de Ersatz	Item Maravilhoso	Sim
Perfume do Encantamento	Item Maravilhoso	Não
Pergaminho de Magia (1º nível)	Pergaminho	Não
Pergaminho de Magia (truque)	Pergaminho	Não
Poção de Cura	Poção	Não

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Item	Tipo	Sintonizar?
Poção de Escalar	Poção	Não
Roupas do Remendo	Item Maravilhoso	Não
Rubi do Mago da Guerra	Item Maravilhoso	Sim (conjurador)
Trombeta da Audição	Item Maravilhoso	Não
Varinha Carrancuda	Varinha	Não
Varinha da Pirotecnia	Varinha	Não
Varinha da Regência	Varinha	Não
Varinha Sorridente	'Varinha	Não
Vaso do Despertar	Item Maravilhoso	Não
Vela das Profundezas	Item Maravilhoso	Não

Itens Menores, Incomum

Item	Tipo	Sintonizar?
Anel de natação	Anel	Não
Armadura de mitral	Armadura	Não
Armadura do marinheiro	Armadura	Não
Bastão imóvel	Cetro	Não
Capa de respirar na água	Item maravilhoso	Não
Corda de escalada	Item maravilhoso	Não
Decantador de água infinita	Item maravilhoso	Não
Elmo de compreensão de idiomas	Item maravilhoso	Não
Filtro do amor	Poção	Não
Gema elemental	Item maravilhoso	Não
Globo de fluxo	Item maravilhoso	Não
Jarro de alquimia	Item maravilhoso	Não
Lanterna da revelação	Item maravilhoso	Não
Manto da arraia	Item maravilhoso	Não
Mochila de carga	Item maravilhoso	Não
Munição +1	Arma	Não
Óculos noturnos	Item maravilhoso	Não
Óleo escorregadio	Poção	Não
Olhos de visão momentânea	Item maravilhoso	Não
Pedras de mensagem	Item maravilhoso	Não
Pergaminho de magia (2º nível)	Pergaminho	Não
Pergaminho de magia (3º nível)	Pergaminho	Não
Periapto da saúde	Item maravilhoso	Não
Pó da seca	Item maravilhoso	Não
Pó de espirrar e tossir	Item maravilhoso	Não
Pó do desaparecimento	Item maravilhoso	Não
Poção de amizade animal	Poção	Não
Poção de aumentar	Poção	Não
Poção de cura maior	Poção	Não
Poção de envenenamento	Poção	Não
Poção de força do gigante da colina	Poção	Não
Poção de resistência	Poção	Não
Poção de respirar na água	Poção	Não
Poção de sopro de fogo	Poção	Não
Robe dos itens úteis	Item maravilhoso	Não
Sela do cavaleiro	Item maravilhoso	Não
Ungento de Keoghtom	Item maravilhoso	Não
Varinha de detectar magia	Varinha	Não
Varinha de segredos	Varinha	Não

Itens Menores, Raros

Item	Tipo	Sintonizar?
Barco dobrável	Item maravilhoso	Não
Buraco portátil	Item maravilhoso	Não
Carrilhão de abertura	Item maravilhoso	Não
Colar de bolas de fogo	Item maravilhoso	Não
Contas de força	Item maravilhoso	Não
Elixir da saúde	Poção	Não
Ferraduras da velocidade	Item maravilhoso	Não
Munição +2	Arma	Não
Óleo de forma etérea	Poção	Não
Pena de Quaal	Item maravilhoso	Não
Pergaminho da proteção	Pergaminho	Não
Pergaminho de magia (4º nível)	Pergaminho	Não
Pergaminho de magia (5º nível)	Pergaminho	Não
Poção de clarividência	Poção	Não
Poção de cura maior	Poção	Não
Poção de encolher	Poção	Não
Poção de força do gigante de pedra	Poção	Não
Poção de força do gigante do fogo	Poção	Não
Poção de força do gigante do gelo	Poção	Não
Poção de forma gasosa	Poção	Não
Poção de heroísmo	Poção	Não
Poção de invulnerabilidade	Poção	Não
Poção de ler mentes	Poção	Não
Saco de feijões	Item maravilhoso	Não
Sacola prestativa de Heward	Item maravilhoso	Não

Itens Menores, Muito Raros

Item	Tipo	Sintonizar?
Bolsa devoradora	Item maravilhoso	Não
Ferraduras de zéfiro	Item maravilhoso	Não
Flecha assassina	Arma	Não
Munição +3	Arma	Não
Óleo de precisão	Poção	Não
Pergaminho de magia (6º nível)	Pergaminho	Não
Pergaminho de magia (7º nível)	Pergaminho	Não
Pergaminho de magia (8º nível)	Pergaminho	Não
Pigmentos maravilhosos de Nolzur	Item maravilhoso	Não
Poção de cura suprema	Poção	Não
Poção de força do gigante das nuvens	Poção	Não
Poção de invisibilidade	Poção	Não
Poção de longevidade	Poção	Não
Poçao de velocidade	Poção	Não
Poção de vitalidade	Poção	Não
Poção de voo	Poção	Não

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Itens Menores, Lendários

Item	Tipo	Sintonizar?
Cola soberana	Item maravilhoso	Não
Pergaminho de magia (9º nível)	Pergaminho	Não
Poção de força do gigante da tempestade	Poção	Não
Solvente universal	Item maravilhoso	Não

Itens Maiores, Incomum

Item	Tipo	Sintonizar?
Aljava de Ehlonna	Item maravilhoso	Não
Amuleto de proteção contra detecção e localização	Item maravilhoso	Sim
Anel de andar na água	Anel	Não
Anel de calor	Anel	Sim
Anel de escudo mental	Anel	Sim
Anel de saltar	Anel	Sim
Arma +1	Arma	Não
Arma de alerta	Arma	Sim
Armadura de adamante	Armadura	Não
Azagaia do relâmpago	Arma	Não
Baralho das ilusões	Item maravilhoso	Não
Bastão guardião de pactos	Bastão	Sim (bruxo)
Bolsa de truques	Item maravilhoso	Não
Botas aladas	Item maravilhoso	Sim
Botas de caminhar e saltar	Item maravilhoso	Sim
Botas do inverno	Item maravilhoso	Sim
Botas élficas	Item maravilhoso	Não
Braçadeiras da arquearia	Item maravilhoso	Sim
Broche do escudo	Item maravilhoso	Sim
Cajado da píton	Cajado	Sim (clérigo, druida ou bruxo)
Cajado da víbora	Cajado	Sim (clérigo, druida ou bruxo)
Chapéu do disfarce	Item maravilhoso	Sim
Colar da adaptação	Item maravilhoso	Sim
Diadema da destruição	Item maravilhoso	Não
Elmo da telepatia	Item maravilhoso	Sim
Escudo +1	Armadura	Não
Escudo sentinela	Armadura	Não
Espada da vingança	Arma	Sim
Estátua de poderes incríveis (corvo de prata)	Item maravilhoso	Não
Flauta assombrada	Item maravilhoso	Não
Flauta dos esgotos	Item maravilhoso	Sim
Garrafa da fumaça eterna	Item maravilhoso	Não
Gema da luminosidade	Item maravilhoso	Não
Instrumento dos bardos (alaúde de Doss)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Instrumento dos bardos (bandolim de Fochlucan)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Instrumento dos bardos (cítara de Mac-Fuimidh)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Leque do vento	Item maravilhoso	Não
Luvas de apanhar projeteis	Item maravilhoso	Sim
Luvas de nadar e escalar	Item maravilhoso	Sim
Luvas do ladrão	Item maravilhoso	Não
Manoplas da força do ogro	Item maravilhoso	Sim
Manto da proteção	Item maravilhoso	Sim
Manto élfico	Item maravilhoso	Sim
Medalhão de pensamentos	Item maravilhoso	Sim
Olhos de águia	Item maravilhoso	Sim
Olhos do encantamento	Item maravilhoso	Sim
Pedra da boa sorte	Item maravilhoso	Sim
Periapto da cicatrização	Item maravilhoso	Sim
Pérola do poder	Item maravilhoso	Sim (conjurador)
Sandálias de patas de aranha	Item maravilhoso	Sim
Tiara do intelecto	Item maravilhoso	Sim
Tridente de comandar peixes	Arma	Sim
Varinha de misseis mágicos	Varinha	Não
Varinha de teia	Varinha	Sim (conjurador)
Varinha do arcano de guerra +1	Varinha	Sim (conjurador)
Vassoura voadora	Item maravilhoso	Não

Itens Maiores, Raros

Item	Tipo	Sintonizar?
Adaga de envenenamento	Arma	Não
Algemas dimensionais	Item maravilhoso	Não
Amuleto da saúde	Item maravilhoso	Sim
Anel de ação livre	Anel	Sim
Anel de armazenar magia	Anel	Sim
Anel de cativar animais	Anel	Não
Anel de evasão	Anel	Sim
Anel de proteção	Anel	Sim
Anel de queda suave	Anel	Sim
Anel de resistência	Anel	Sim
Anel de visão de raio-X	Anel	Sim
Anel do aríete	Anel	Sim
Arma +2	Arma	Não
Arma viciosa	Arma	Sim
Armadura +1	Armadura	Não
Armadura da resistência	Armadura	Sim
Armadura da vulnerabilidade	Armadura	Sim
Asas voadoras	Item maravilhoso	Sim

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Item	Tipo	Sintonizar?
Bacia de comandar elementais da água	Item maravilhoso	Não
Bastão da obediência	Bastão	Sim
Bastão do tentáculo	Bastão	Sim
Bastão guardião de pactos +2	Bastão	Sim (bruxo)
Botas de levitação	Item maravilhoso	Sim
Botas de velocidade	Item maravilhoso	Sim
Braceletes de defesa	Item maravilhoso	Não
Brazeiro de comandar elementais do fogo	Item maravilhoso	Não
Cajado das florestas	Cajado	Sim (druida)
Cajado de cura	Cajado	Sim (bardo, clérigo ou druida)
Cajado de enfeitiçar	Cajado	Sim (bardo, clérigo, druida, feiticeiro, bruxo ou mago)
Cajado de enxame de insetos	Cajado	Sim (bardo, clérigo, druida, feiticeiro, bruxo ou mago)
Cajado do definhamento	Cajado	Sim (clérigo, druida ou bruxo)
Capa do saltimbanco	Item maravilhoso	Não
Cinto dos anões	Item maravilhoso	Sim
Cinturão da força do gigante da colina	Item maravilhoso	Sim
Corda de estrangulamento	Item maravilhoso	Não
Corrente de contas de oração	Item maravilhoso	Sim (clérigo, druida ou paladino)
Couro batido encantador	Armadura	Não
Cubo de força	Item maravilhoso	Sim
Elmo de teletransporte	Item maravilhoso	Sim
Escudo +2	Armadura	Não
Escudo apanhador de flechas	Armadura	Sim
Escudo de atração de projéteis	Armadura	Sim
Espada do furto de vidas	Arma	Sim
Espada do sangramento	Arma	Sim
Estátua de poderes incríveis (bodes de marfim)	Item maravilhoso	Não
Estátua de poderes incríveis (cão de ônix)	Item maravilhoso	Não
Estátua de poderes incríveis (coruja de serpentina)	Item maravilhoso	Não
Estátua de poderes incríveis (elefante de mármore)	Item maravilhoso	Não
Estátua de poderes incríveis (grifo de bronze)	Item maravilhoso	Não

Item	Tipo	Sintonizar?
Estátua de poderes incríveis (leões dourados)	Item maravilhoso	Não
Estátua de poderes incríveis (mosca de ébano)	Item maravilhoso	Não
Faixas de ferro de Bilarro	Item maravilhoso	Não
Fortaleza instantânea de Daern	Item maravilhoso	Não
Gema da visão	Item maravilhoso	Sim
Incensório de comandar elementais do ar	Item maravilhoso	Não
Instrumento dos bardos (mandolim de Canaith)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Instrumento dos bardos (lira de Cli)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Lâmina do sol	Arma	Sim
Língua flamejante	Arma	Sim
Maça de destruição	Arma	Não
Maça do rompimento	Arma	Sim
Maça do terror	Arma	Sim
Machado furioso	Arma	Sim
Malha élfica	Armadura	Não
Manto de resistência à magia	Item maravilhoso	Sim
Manto do deslocamento	Item maravilhoso	Sim
Manto do morcego	Item maravilhoso	Sim
Matadora de dragões	Arma	Não
Matadora de gigantes	Arma	Não
Pedra de comandar elementais da terra	Item maravilhoso	Não
Pedra iônica (armazenamento)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (prontidão)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (proteção)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (sustento)	Item maravilhoso	Sim
Periapto de proteção contra veneno	Item maravilhoso	Não
Robe dos olhos	Item maravilhoso	Sim
Trombeta da destruição	Item maravilhoso	Não
Trombeta de Valhalla (prata ou latão)	Item maravilhoso	Não
Varinha das maravilhas	Varinha	Sim (conjurador)
Varinha de bolas de fogo	Varinha	Sim (conjurador)
Varinha de detecção de inimigos	Varinha	Sim
Varinha de medo	Varinha	Sim
Varinha de obrigação	Varinha	Sim (conjurador)
Varinha de paralisia	Varinha	Sim (conjurador)
Varinha do arcano de guerra +2	Varinha	Sim (conjurador)
Varinhas de relâmpagos	Varinha	Sim (conjurador)

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Itens Maiores, Muito Raros

Item	Tipo	Sintonizar?
Amuleto dos planos	Item maravilhoso	Sim
Anel de estrelas cadentes	Anel	Sim (à noite em áreas abertas)
Anel de regeneração	Anel	Sim
Anel de telecinésia	Anel	Sim
Arco do juramento	Arma	Sim
Arma +3	Arma	Não
Armadura +2	Armadura	Não
Armadura anã	Armadura	Não
Armadura demoníaca	Armadura	Sim
Arremessador anão	Arma	Sim (anão)
Bastão de absorção	Bastão	Sim
Bastão de prontidão	Bastão	Sim
Bastão de segurança	Bastão	Não
Bastão guardião de pactos +3	Bastão	Sim (bruxo)
Bola de cristal (versão muito rara)	Item maravilhoso	Sim
Brunea de escamas de dragão	Armadura	Sim
Cajado de ataque	Cajado	Sim
Cajado de trovão e relâmpago	Cajado	Sim
Cajado do fogo	Cajado	Sim (druida, feiticeiro, bruxo ou mago)
Cajado do frio	Cajado	Sim (druida, feiticeiro, bruxo ou mago)
Cajado do poder	Cajado	Sim (feiticeiro, bruxo ou mago)
Cimitarra da velocidade	Arma	Sim
Cinturão de força do gigante do fogo	Item maravilhoso	Sim
Cinturão de força do gigante do gelo/pedra	Item maravilhoso	Sim
Elmo brilhante	Item maravilhoso	Sim
Escudo +3	Armadura	Não
Escudo animado	Armadura	Sim
Escudo de proteção contra magia	Armadura	Sim
Espada dançarina	Arma	Sim
Espada decepadora	Arma	Sim
Espelho do aprisionamento	Item maravilhoso	Não
Estátua de poderes incríveis (corcel de obsidiana)	Item maravilhoso	Não
Garrafa do efreeti	Item maravilhoso	Não
Instrumento dos bardos (harpa de Anstruth)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Ladra das nove vidas	Arma	Sim
Manto da aranha	Item maravilhoso	Sim

Recargas Sem Amanhecer

Alguns itens mágicos podem ser usados um número limitado de vezes, mas são recarregados com a chegada da alvorada. Mas e você está em um plano de existência onde inexiste algo semelhante ao amanhecer? O Mestre deve escolher um momento, dentro do período de 24 horas, quando tais itens recarregam nesse plano de existência.

Mesmo um mundo em que ocorre o amanhecer todos os dias, o Mestre é livre para selecionar um momento diferente – talvez ao meio-dia, ao pôr do sol ou à meia-noite – quando alguns itens mágicos se recarregam.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Item	Tipo	Sintonizar?
Manual da rapidez de movimentos	Item maravilhoso	Não
Manual da saúde corporal	Item maravilhoso	Não
Manual do bom exercício	Item maravilhoso	Não
Manual dos golens	Item maravilhoso	Não
Marca congelante	Arma	Sim
Pedra iônica (absorção)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (agilidade)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (força)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (fortitude)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (intelecto)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (intuição)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (liderança)	Item maravilhoso	Sim
Robe das cores cintilantes	Item maravilhoso	Sim
Robe das estrelas	Item maravilhoso	Sim
Tapete voador	Item maravilhoso	Sim
Tomo da compreensão	Item maravilhoso	Não
Tomo de liderança e influência	Item maravilhoso	Não
Tomo dos grandes pensamentos	Item maravilhoso	Não
Trombeta do Valhalla (bronze)	Item maravilhoso	Não
Varinha de metamorfose	Varinha	Sim (conjurador)
Varinha do arcano de guerra +3	Varinha	Sim (conjurador)
Vela da invocação	Item maravilhoso	Não

Itens Maiores, Lendários

Item	Tipo	Sintonizar?
Anel de comandar elementais da água	Anel	Sim
Anel de comandar elementais da terra	Anel	Sim
Anel de comandar elementais do ar	Anel	Sim
Anel de comandar elementais do fogo	Anel	Sim
Anel de invisibilidade	Anel	Sim
Anel de invocação de djinni	Anel	Sim
Anel de refletir magias	Anel	Sim
Anel dos três desejos	Anel	Não
Armadura +3	Armadura	Não
Armadura de invulnerabilidade	Armadura	Sim
Armadura de placas da forma etérea	Armadura	Sim
Baralho das surpresas	Item maravilhoso	Não
Bastão da ressurreição	Bastão	Sim (clérigo, druida ou paladino)
Bastão do grande poder	Bastão	Sim
Bola de cristal (versão lendária)	Item maravilhoso	Sim
Cajado do arcano	Cajado	Sim (feiticeiro, bruxo ou mago)
Cinturão de força do gigante da tempestade	Item maravilhoso	Sim
Cinturão de força do gigante das nuvens	Item maravilhoso	Sim
Cubo do portal	Item maravilhoso	Não
Defensora	Arma	Sim
Dispositivo de Kwalish	Item maravilhoso	Não
Escaravelho da proteção	Item maravilhoso	Sim
Esfera de aniquilação	Item maravilhoso	Não
Espada da retaliação	Arma	Sim (criatura com mesma tendência da espada)
Espada vorpal	Arma	Sim
Frasco de ferro	Item maravilhoso	Não
Instrumento dos bardos (harpa de Ollamh)	Item maravilhoso	Sim (bardo)
Lâmina da sorte	Arma	Sim
Malha do efreeti	Armadura	Sim
Manto de invisibilidade	Item maravilhoso	Sim
Martelo dos trovões	Arma	Sim (Destruidor de Gigantes)
Pedra iônica (absorção maior)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (maestria)	Item maravilhoso	Sim
Pedra iônica (regeneração)	Item maravilhoso	Sim
Poço dos muitos mundos	Item maravilhoso	Não
Robe do arquimago	Item maravilhoso	Sim (feiticeiro, bruxo ou mago)
Talismã da bondade pura	Item maravilhoso	Sim (criatura de tendência benigna)
Talismã da esfera	Item maravilhoso	Sim
Talismã do mal absoluto	Item maravilhoso	Sim (criatura de tendência maligna)
Tomo da língua quieta	Item maravilhoso	Sim (mago)
Trombeta do Valhalla (ferro)	Item maravilhoso	Não
Vingadora sagrada	Arma	Sim (paladino)

Nunca confie em itens mágicos. Eles são muito inconstantes. Inicialmente eles funcionam, e então não mais. Ligam, desligam, ligam, desligam – em um piscar de meu olho!

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a pés. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Capítulo 3
Magias

Muitas das classes de personagens no *Livro do Jogador* aproveitam a mágica na cojunração de magias. Este capítulo fornece novas magias para essas classes, bem como para monstros conjuradores de magias. O Mestre decide quais dessas magias estão disponíveis em uma campanha e como elas podem ser aprendidas. Por exemplo, um Mestre pode decidir que algumas das magias estão livremente disponíveis, e que outras são impossíveis de serem obtidas, e que um punhado delas só possam ser encontradas após uma missão especial, talvez descobrindo em um livro de magia há muito perdido. As magias do mago, em particular, podem ser introduzidas em uma campanha em livros de magia encontrados como tesouros.

Quando o Mestre adiciona magias a uma campanha, clérigos, druidas e paladinos requerem uma atenção especial. Quando os personagens dessas classes preparam suas magias, eles têm acesso a toda a lista de magias para sua classe. Dado esse fato, o Mestre deve ser cauteloso em fazer de todas essas novas magias disponíveis para um jogador que esteja sobrecarregado quando apresentado a tantas opções. Para esse jogador, considere adicionar apenas magias apropriadas para a lista de magias do personagem desse jogador.

Lista de Magias

As seguintes listas de magias mostram quais magias podem ser conjuradas por cada personagens de cada classe. A escola de cada magia é apresentada entre parênteses. Se uma magia pode ser conjurada como um ritual, o rótulo ritual também aparece entre parênteses.

Então, por que pessoas que usam magia não podem fazer isso a todo o tempo? Eu posso desintegrar as coisas sempre que quero. Como agora. E agora. E agora. E agora... Ei, onde foram todos?

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Magias de Bardo

Truques (0 Nível)
Golpe trovejante (evocação)

1° Nível
Tremor de terra (evocação)

2° Nível
Escrita celeste (transmutação, ritual)
Pirotecnia (transmutação)
Vento protetor (evocação)

3° Nível
Infestar de inimigos (encantamento)
Soneca (encantamento)

4° Nível
Enfeitiçar monstro (encantamento)

5° Nível
Estática sináptica (encantamento)

9° Nível
Fortalecimento de perícia (transmutação)
Grito psíquico (encantamento)
Metamorfose em massa (transmutação)

Magias de Bruxo

Truques (0 Nível)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Infestação (conjuração)
Pedra encantada (transmutação)
Picada congelante (evocação)
Soar os mortos (necromancia)

1° Nível
Causar medo (necromancia)

2° Nível
Agarrão da terra (transmutação)
Espinho mental (adivinhação)
Lâmina sombria (ilusão)

3° Nível
Infestar de inimigos (encantamento)
Invocar demônios menores (conjuração)
Passo trovejante (conjuração)

4° Nível
Destruição elemental (transmutação)
Enfeitiçar monstro (encantamento)
Invocar demônio maior (conjuração)
Resplendor enjoativo (evocação)
Sombra de transtorno (necromancia)

5° Nível
Chamado infernal (conjuração)
Dança macabra (necromancia)
Enervação (necromancia)
Estática sináptica (encantamento)
Inundação de energia negativa (necromancia)
Parede de luz (evocação)
Passo distante (conjuração)

6° Nível
Dispersão (conjuração)
Gaiola da alma (necromancia)
Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)
Prisão mental (ilusão)

7° Nível
Coroa de estrelas (evocação)
Palavra de poder dor (encantamento)

8° Nível
Escuridão enlouquecedora (evocação)

9° Nível
Grito psíquico (encantamento)

Magias de Clérigo

Truques (0 Nível)
Palavra do esplendor (evocação)
Soar os mortos (necromancia)

1° Nível
Cerimônia (abjuração, ritual)

3° Nível
Transferência de vida (necromancia)

5° Nível
Arma sagrada (evocação)
Aurora (evocação)

7° Nível
Templo dos deuses (conjuração)

Magias de Druida

Truques (0 Nível)
Controlar chamas (transmutação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Infestação (conjuração)
Lufada (transmutação)
Moldar água (transmutação)
Moldar terra (transmutação)
Pedra encantada (transmutação)
Picada congelante (evocação)
Selvageria primitiva (transmutação)

1° Nível
Absorver elementos (abjuração)
Faca de gelo (conjuração)
Laço (abjuração)
Tremor de terra (evocação)
Vínculo com a besta (adivinhação)

2° Nível
Agarrão da terra (transmutação)
Diabo da poeira (conjuração)
Escrita celeste (transmutação, ritual)
Espírito curativo (conjuração)
Vento protetor (evocação)

3° Nível
Erupção de terra (transmutação)
Flechas flamejantes (transmutação)
Maremoto (conjuração)
Muralha de água (evocação)

4° Nível
Destruição elemental (transmutação)
Enfeitiçar monstro (encantamento)
Esfera aquosa (conjuração)
Guardião da natureza (transmutação)

5° Nível
Controlar os ventos (transmutação)
Ira da natureza (evocação)
Redemoinho (evocação)
Transmutar pedra (transmutação)

6° Nível
Bosque de druida (abjuração)
Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)
Ossos da terra (transmutação)
Proteção primordial (abjuração)

7° Nível
Vendaval (evocação)

Magias de Feiticeiro

Truques (0 Nível)
Controlar chamas (transmutação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Infestação (conjuração)
Lufada (transmutação)
Moldar água (transmutação)
Moldar terra (transmutação)
Picada congelante (evocação)

1° Nível
Absorver elementos (abjuração)
Catapulta (transmutação)
Faca de gelo (conjuração)
Raio de caos (evocação)
Tremor de terra (evocação)

2° Nível
Abraço terrestre de Maximilian (transmutação)
Agarrão da terra (transmutação)
Bafo de dragão (transmutação)
Chuva de bolas de neve de Snilloc (evocação)
Diabo da poeira (conjuração)
Espinho mental (adivinhação)
Lâmina sombria (ilusão)
Pirotecnia (transmutação)
Queimadura de Aganazzar (evocação)
Vento protetor (evocação)

3° Nível
Erupção de terra (transmutação)
Flechas flamejantes (transmutação)
Infestar de inimigos (encantamento)
Maremoto (conjuração)
Meteoros momentâneos de Melf (evocação)
Muralha de água (evocação)
Passo trovejante (conjuração)
Soneca (encantamento)

4° Nível
Enfeitiçar monstro (encantamento)
Esfera aquosa (conjuração)
Esfera cáustica (evocação)
Esfera tempestuosa (evocação)
Resplendor enjoativo (evocação)

5° Nível
Controlar os ventos (transmutação)
Enervação (necromancia)
Estática sináptica (encantamento)
Fortalecimento de perícia (transmutação)
Imolação (evocação)
Parede de luz (evocação)
Passo distante (conjuração)

6° Nível
Dispersão (conjuração)
Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)
Prisão mental (ilusão)

7° Nível
Coroa de estrelas (evocação)
Palavra de poder dor (encantamento)
Vendaval (evocação)

8° Nível
Evaporação de Abi-Dalzim (necromancia)

9° Nível
Grito psíquico (encantamento)
Metamorfose em massa (transmutação)

Magias de Mago

Truques (0 Nível)
Controlar chamas (transmutação)
Criar fogueira (conjuração)
Golpe trovejante (evocação)
Infestação (conjuração)
Lufada (transmutação)
Moldar água (transmutação)
Moldar terra (transmutação)

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Picada congelante (evocação)
Soar os mortos (necromancia)

1° Nível
Absorver elementos (abjuração)
Catapulta (transmutação)
Causar medo (necromancia)
Faca de gelo (conjuração)
Laço (abjuração)
Tremor de terra (evocação)

2° Nível
Abraço terrestre de Maximilian (transmutação)
Agarrão da terra (transmutação)
Bafo de dragão (transmutação)
Chuva de bolas de neve de Snilloc (evocação)
Diabo da poeira (conjuração)
Escrita celeste (transmutação, ritual)
Espinho mental (adivinhação)
Lâmina sombria (ilusão)
Pirotecnia (transmutação)
Queimadura de Aganazzar (evocação)
Vento protetor (evocação)

3° Nível
Erupção de terra (transmutação)
Flechas flamejantes (transmutação)
Infestar de inimigos (encantamento)
Invocar demônios menores (conjuração)
Maremoto (conjuração)
Meteoros momentâneos de Melf (evocação)
Muralha de água (evocação)
Muralha de areia (evocação)
Passo trovejante (conjuração)
Pequeno servo (transmutação)
Soneca (encantamento)
Transferência de vida (necromancia)

4° Nível
Destruição elemental (transmutação)
Enfeitiçar monstro (encantamento)
Esfera aquosa (conjuração)
Esfera cáustica (evocação)
Esfera tempestuosa (evocação)
Invocar demônio maior (conjuração)
Resplendor enjoativo (evocação)

5° Nível
Ataque do vento de aço (conjuração)
Aurora (evocação)
Chamado Infernal (conjuração)
Controlar os ventos (transmutação)
Dança macabra (necromancia)
Enervação (necromancia)
Estática sináptica (encantamento)
Fortalecimento de perícia (transmutação)
Imolação (evocação)
Inundação de energia negativa (necromancia)
Parede de luz (evocação)
Passo distante (conjuração)
Transmutar pedra (transmutação)

6° Nível
Criar homúnculo (transmutação)
Dispersão (conjuração)
Gaiola da alma (necromancia)
Manto de chamas (transmutação)
Manto de gelo (transmutação)
Manto de pedra (transmutação)
Manto de vento (transmutação)
Prisão mental (ilusão)
Transformação de Tenser (transmutação)

7° Nível
Coroa de estrelas (evocação)
Palavra de poder dor (encantamento)
Vendaval (evocação)

8° Nível
Dragão ilusório (ilusão)
Escuridão enlouquecedora (evocação)
Evaporação de Abi-Dalzim (necromancia)
Fortaleza poderosa (conjuração)

9° Nível
Grito psíquico (encantamento)
Invulnerabilidade (abjuração)
Metamorfose em massa (transmutação)

Magias de Paladino

1° Nível
Cerimônia (abjuração, ritual)

4° Nível
Encontrar montaria maior (conjuração)

5° Nível
Arma sagrada (evocação)

Magias de Patrulheiro

1° Nível
Absorver elementos (abjuração)
Golpe de Zephyr (transmutação)
Laço (abjuração)
Vínculo com a besta (adivinhação)

2° Nível
Espírito curativo (conjuração)

3° Nível
Flechas flamejantes (transmutação)

4° Nível
Guardião da natureza (transmutação)

5° Nível
Ataque do vento de aço (conjuração)
Ira da natureza (evocação)

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Descrição de Magias

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

Abraço Terrestre de Maximilian
2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma mão em miniatura esculpida em barro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você escolhe espaço desocupado de 1,5 metros quadrados no solo que você possa ver, dentro do alcance. Uma mão Média feita de solo compacto se ergue ali e alcança uma criatura que você posa ver a até 1,5 metros dela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, o alvo sofre 2d6 de dano de concussão e fica impedido pela duração da magia.
Com uma ação, você pode fazer com que a mão esmague o alvo impedido, que deve realizar um teste de resistência de Força. Ele sofre 2d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Para se libertar, o alvo impedido pode realizar um teste de Força contra a CD de resistência da sua magia. Se obtiver sucesso, o alvo escapa e não estará mais impedido pela mão.

Com uma ação bônus, você pode fazer a mão alcançar uma criatura diferente ou se mover para um espaço desocupado diferente, dentro do alcance. A mão solta um alvo impedido se você fizer isso.

Absorver Elementos
1º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você faz quando sofre dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante
Alcance: Pessoal
Componentes: S
Duração: 1 rodada

A magia reverte parte da energia recebida, minimizando seu efeito em você e armazenando-a no seu próximo ataque corpo-a-corpo. Você tem resistência ao tipo de dano pertinente, incluindo do ataque que desencadeou a magia, até o início do seu próximo turno. Além disso, da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo no seu próximo turno, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo relacionado e a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Agarrão da Terra
2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Laços amarelados de energia mágica rodeiam a criatura. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou seu deslocamento de voo (se possuir) será reduzido para 0 metros pela duração da magia. Uma criatura voadora afetada por essa magia desce 18 metros por turno até aterrissar no solo ou a magia acabar.

Arma Sagrada
5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você imbui uma arma que você toca com o poder sagrado. Até a magia terminar, a arma emite luz brilhante em um raio de 9 metros de raio e luz fraca por mais 9 metros. Além disso, os ataques de armas feitos com ela provocam 2d8 de dano radiante extra em um acerto. Se a arma já não é uma arma mágica, torna-se uma pela duração.

Como uma ação bônus na sua vez, você pode dispensar essa magia e fazer com que a arma emita um brilho de esplendor. Cada criatura a sua escolha que você pode ver dentro de 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um teste falho, uma criatura sofre 4d8 de dano radiante e é cegada por 1 minuto. Em um teste bem-sucedido, uma criatura sofre metade do dano e não é cegada. No fim de cada uma de seus turnos, uma criatura cega pode fazer uma deste de resistência de Constituição, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Ataque do Vento de Aço
5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S, M (uma arma de combate corpo-a-corpo valendo, no mínimo, 1pp)
Duração: Instantânea

Você agita a arma usada na conjuração e depois desaparece para atacar como o vento. Escolha até cinco criaturas que você pode ver dentro do alcance. Faça um ataque mágico corpo-a-corpo contra cada alvo. Em um acerto, um alvo recebe 6d10 de dano na energia.

Você pode então se teleportar para um espaço desocupado que você pode ver dentro de 1,5 metros de um dos alvos que você atingiu ou errou.

Aurora
5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pingente de raio solar valendo, no mínimo, 100po)
Duração: Concentração, até 1 minuto

A luz do amanhecer brilha em um local que você especifica dentro do alcance. Até que a magia termine, um cilindro de 9 metros de raio e 12 metros de altura de luz brilhante cintila lá. Esta luz é luz solar.

Quando o cilindro aparece, cada criatura dentro dele deve fazer um teste de resistência de Constituição, levando 4d10 de dano radiante em uma falha, ou metade do dano em um bem sucedido. Uma criatura também deve fazer esse teste sempre que terminar a sua vez dentro do cilindro.

Se você estiver dentro de 18 metros do cilindro, você pode movê-lo até 18 metros como uma ação bônus na sua vez.

Bafo de Dragão
2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pimenta ardida)

Este material foi baixado por [illegible] Sua impressão está [illegible] expressamente proibidos. Os direitos autorais estão reservados no material destacados no material.

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e a imbui com o poder de cuspir energia mágica de sua boca, desde que tenha uma. Escolha entre ácido, frio, fogo, elétrico ou veneno. Até a magia terminar, a criatura pode usar uma ação para exalar energia do tipo escolhido em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de resistência de Destreza, tomando um dano de 3d6 do tipo escolhido em uma falha, ou metade de dano em um bem sucedido.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço de magia acima do 2°.

Bosque de Druida

6° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (visco que foi colhido com uma foice dourada sob a luz de uma lua cheia que a magia consome)
Duração: 24 horas

Você invoca os espíritos da natureza para proteger uma área ao ar livre ou subterrânea. A área pode ser tão pequena como um cubo de 9 metros ou tão grande quanto um cubo de 27 metros. Edifícios e outras estruturas são excluídos da área afetada. Se você conjurar essa magia na mesma área todos os dias por um ano, a magia dura até que seja dissipada.

A magia cria os seguintes efeitos dentro da área. Quando você conjura essa magia, você pode especificar criaturas como aliados que serão imunes aos efeitos. Você também pode especificar uma senha que, quando falada em voz alta, torna o falante imune a esses efeitos.

Toda a área protegida irradia magia. Uma magia dissipar conjurada na área, se bem-sucedida, remove apenas um dos seguintes efeitos, não a área inteira. O conjurador da a magia escolhe o efeito que será dissipado. Só quando todos os seus efeitos forem dissipados, essa magia é dissipada.

Névoa Sólida. Você pode preencher qualquer número de quadrados de 1,5 metros no chão com névoa espessa, tornando-os fortemente obscurecidos. A névoa atinge 3 metros de altura. Além disso, cada metro de movimento através do nevoeiro custa 2 metros extras. Para uma criatura imune a este efeito, a neblina não obscurece nada e parece uma névoa suave, com ciscos de luz verde flutuando no ar.

Matagal Esmagador. Você pode preencher qualquer número de quadrados de 1,5 metros no chão, que não estejam preenchidos com nevoeiro, com ervas daninhas e vinhas, como se fossem afetados por uma magia vinha constrição. Para uma criatura imune a este efeito, as ervas daninhas e as vinhas são suaves ao toque e se remodelam para servir como assentos ou camas temporários.

Guardiões do Bosque. Você pode animar até quatro árvores na área, fazendo com que elas se desenraizem do solo. Essas árvores possuem as mesmas estatísticas que uma árvore despertada, que aparece no Manual dos Monstros, exceto que não podem falar, e sua casca é coberta com símbolos druídicos. Se alguma criatura não imune a este efeito entra na área protegida, os guardiões do bosque lutam até que tenham expulsado ou matado os intrusos. Os guardiões do bosque também obedecem a seus comandos falados (nenhuma ação exigida por você) que você emite na área. Se você não lhes dá comandos e nenhum intruso está presente, os guardiões do bosque não fazem nada. Os guardiões do bosque não podem deixar a área protegida. Quando a magia termina, a magia que os anima desaparece, e as árvores se enraízam novamente, se possível.

Efeito Mágico Adicional. Você pode escolher entre um dos seguintes efeitos mágicos dentro da área protegida:

- Uma rajada de vento constante em dois locais de sua escolha.
- Crescer espinhos em um local a sua escolha.
- Muralha de vento em dois locais a sua escolha.

Para uma criatura imune a este efeito, os ventos são uma brisa perfumada e suave e a área do crescer espinhos é inofensiva.

Catapulta

1° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: S
Duração: Instantânea

Escolha um objeto pesando entre 0,5 e 2,5 quilos dentro do alcance que não esteja sendo vestido ou carregado. O objeto voa em linha reta até 18 metros na direção que você escolher, antes de cair no chão, parando prematuramente se atingir uma superfície sólida. Se o objeto puder atingir uma criatura, a criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, o objeto atinge o alvo e para de se mover. Em qualquer caso, tanto o objeto quanto a criatura ou superfície sólida sofrem 3d8 de dano de concussão.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o peso máximo do objeto que você pode arremessar com essa magia aumenta em 2,5 quilos, e o dano aumenta em 1d8, para cada nível do espaço acima do 1°.

Causar Medo

1° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você desperta o senso de mortalidade em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo precisa ser bem sucedido em teste de resistência de Sabedoria ou se tornará amedrontada por você até que a magia termine. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode adicionar uma criatura extra como alvo para cada nível do espaço acima do 1°. As criaturas precisam estar a no máximo 9 metros uma da outra quando você as incluir como alvos.

Cerimônia

1° nível de abjuração (ritual)

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque

Este material foi elaborado, por fãs e presentado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Componentes: V, S, M (pó de prata valendo, no mínimo, 25po que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você realiza uma cerimônia religiosa especial infundida com magia. Quando você conjura a magia, escolha um dos ritos seguintes, cujo alvo deve estar dentro de 3 metros de você durante toda a conjuração.

Expiação. Você toca uma criatura disposta cujo alinhamento mudou e você faz um teste de Sabedoria (Intuição), CD 20. Em um teste bem-sucedido, você restaura o alvo para o alinhamento original.
Abençoar Água. Você toca um frasco de água e faz com que se torne água benta.

Rito de Passagem. Você toca um humanoide que seja um jovem adulto. Pelas próximas 24 horas, sempre que o alvo fizer um teste de habilidade, ele pode rolar um d4 e adicionar o número rolado ao teste de habilidade. A criatura pode se beneficiar deste rito apenas uma vez.

Dedicação. Você toca um humanoide que deseja se dedicar aos serviços do seu deus. Pelas próximas 24 horas, sempre que o alvo faz um teste de resistência, ele pode rolar um d4 e adicionar o numero rolado ao teste. A criatura pode se beneficiar desse rito apenas uma vez.

Casamento. Você toca humanoides adultos dispostos a serem unidos em matrimônio. Pelos próximos 7 dias, cada alvo ganha um bônus de +2 na CA enquanto estiverem a 9 metros um do outro. Uma criatura pode se beneficiar desse rito novamente apenas se tornar viúvo.

Chamado Infernal
5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um rubi valendo, no mínimo, 999po)
Duração: concentração, até 1 hora

Proferindo um encantamento negro, você convoca um demônio dos Nove Infernos. Você escolhe o tipo do demônio, que deve ser um da classificação de desafio 6 ou inferior, como um demônio farpado ou um demônio barbudo. O demônio aparece em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. O demônio desaparece quando ele cai para 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

O demônio não é amigável a você e seus companheiros. Role iniciativa para o demônio, que tem o seu próprio turno. Ele está sob o controle do mestre e age de acordo com sua natureza em cada um dos seus turnos, o que poderia resultar em atacar você se ele achar que pode prevalecer, ou tentando tentá-lo a empreender um ato maligno em troca por um serviço limitado. O mestre tem as estatísticas da criatura.

Em cada um de seus turnos, você pode tentar emitir um comando ao demônio (nenhuma ação requerida por você). Ele obedece ao comando se o provável resultado estiver em conformidade com seus desejos, especialmente se o resultado atrai-lo para o mal. Caso contrário, você deve fazer um teste de Carisma (Enganação, Intimidação ou Persuasão) contestado pelo teste de Sabedoria (Intuição) dele. Você faz o teste com vantagem se disser o verdadeiro nome do demônio. Se seu teste falhar, o demônio se torna imune aos seus comandos verbais durante a duração da magia, embora ainda possa realizar seus comandos se ele escolher. Se seu teste for bem sucedido, o demônio executa seu comando - como "ataque meus inimigos", "explore a sala à frente" ou "carregue esta mensagem para a rainha" - até completar a atividade, ao ponto em que ele retorna a você para informar tê-lo feito.

Se sua concentração terminar antes que a magia chegue à sua duração total, o demônio não desaparece se ele tiver se tornado imune a seus comandos verbais. Em vez disso, ele atua da maneira que ele escolher durante 3d6 minutos, e então desaparece.

Se você possui um talismã de demônio individual, você pode convocar aquele demônio se for da classificação de desafio apropriada mais 1, e ele obedece a todos os seus comandos, sem necessidade de testes de Carisma.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, a classificação de desafio aumenta em 1 para cada nível do espaço de magia acima do 2°.

Chuva de Bolas de Neve de Snilloc
2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metroas
Componentes: V, S, M (um pedaço de gelo ou uma pequena lasca de pedra branca)
Duração: Instantânea

Uma rajada de bolas de neve mágicas emerge de um ponto que você escolher, dentro do alcance. Cada criatura numa esfera de 1,5 metro de raio centrada no ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2°.

Controlar Chamas
Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: Especial

Você escolhe uma chama não mágica que você possa ver, dentro do alcance, e que ocupe até um cubo de 1,5 metros. Você afeta ela de uma das seguintes formas:

- Você instantaneamente expande a chama em 1,5 metro em uma direção, considerando que exista madeira ou outro combustível no local novo.
- Você instantaneamente extingue as chamas dentro do cubo.
- Você dobra ou reduz à metade a área de luz plena e de penumbra emitida pela chama, muda a cor dela, ou ambos. As mudanças duram por 1 hora.
- Você faz com que formas simples – como um forma imprecisa de uma criatura, objeto inanimado ou local – apareçam dentro das chamas e se animem como você quiser. As formas duram por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses

Este material foi elaborado por fãs e fanzineiros. Sua impressão não é recomendada, pois, os direitos autorais estão expressamente proibidos. Os direitos autorais estão preservados e destacados no rodapé.

DANÇA MACABRA

com uma ação.

CONTROLAR OS VENTOS
5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toma controle do ar num cubo de 30 metros que você possa ver, dentro do alcance. Escolha um dos efeitos a seguir quando você conjurar essa magia. O efeito permanece pela duração da magia, a não ser que você use sua ação num turno subsequente para mudar para um efeito diferente. Você também pode usar sua ação para temporariamente parar o efeito ou para reiniciar um que você tenha parado.

Lufadas. Um vento sopra dentro do cubo, continuamente soprando em uma direção horizontal que você escolher. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com arma que passarem através ou que forem feitos contra um alvo dentro do cubo tem desvantagem nas jogadas de ataque. Se o vento for forte, qualquer criatura se movendo contra o vento deve gastar 1,5 metros extras para cada 1,5 metros movidos.

Ventos Ascendentes. Você cria uma ventania ascendente constante dentro do cubo, erguendo-se da borda inferior do cubo. Criaturas que terminarem uma queda dentro do cubo sofrem apenas metade do dano de queda. Quando uma criatura no cubo realizar um salto vertical, ela pode saltar até 3 metros mais alto que o normal.

Ventos Descendentes. Você faz com que constantes rajadas de ventos fortes soprem do topo do cubo. Ataques à distância com arma que passarem pelo cubo ou que forem feitos contra alvos dentro dele tem desvantagem em suas jogadas de ataque. Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Força se voar no cubo pela primeira vez em um turno ou se começar seu turno voando nele. Se falhar na resistência, a criatura ficará caída no chão.

COROA DE ESTRELAS
7º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Sete partículas aparentadas a estrelas aparecem e orbitam sua cabeça até a magia terminar. Você pode usar uma ação bônus para disparar uma das partículas contra uma criatura ou objeto a menos de 36 metros de você. Quando fizer isso, faça um ataque a distância com magia. Em um sucesso. o alvo leva 4d12 de dano radiante. Indiferentemente de se você acertar ou errar, a partícula é gasta. A magia termina mais cedo se você gastar a última partícula.

Se você tiver quatro ou mais partículas restando, elas emanam luz brilhante em um raio de 9 metros e de luz fraca mais 9 metros. Se você tiver de uma a três partículas restantes, elas emanam luz fraca em um raio de 9 metros.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sem finalidade lucrativa. Sua impressão e divulgação são expressamente proibidas. Os direitos autorais são preservados e destacados no material.

magia usando um espaço de magia de 8° nível ou superior, o número de partículas criadas aumenta em 2 para cada nível do espaço de magia acima do 7°.

Criar Fogueira
Truque de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma fogueira no solo em um ponto que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, a fogueira preenche um cubo de 1,5 metros. Qualquer criatura no espaço da fogueira quando você a conjura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano de fogo. Uma criatura também deve realizar o teste de resistência quando entrar no espaço da fogueira pela primeira vez em um turno, ou terminar seu turno nela.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

Criar Homúnculo
6° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (argila, cinzas e raiz de mandrágora e uma adaga incrustada com joias valendo, no mínimo, 1000po que a magia consome)
Duração: Instantânea

Ao recitar um encantamento intrincado, você se corta com uma adaga incrustada de joias, levando 2d4 de dano de perfuração que não pode ser reduzido de forma alguma. Você então goteja seu sangue sobre os outros componentes da magia e os toca, transformando-os em um construto especial chamado homúnculo.

As estatísticas do homúnculo estão no *Manual dos Monstros*. Ele é seu companheiro fiel, e morre se você morrer. Sempre que você terminar um longo descanso, você pode gastar até metade do seus dados de vida, se o homúnculo estiver no mesmo plano de existência como você. Quando fizer isso, role cada dado e adicione o seu modificador de Constituição a ele. Seu valor máximo de pontos de vida é reduzido pelo total, e o valor máximo de pontos de vida do homúnculo, e seus pontos de vida atuais, são ambos aumentados por ele. Este processo não pode reduzir você para menos de 1 ponto de vida, e a mudança para o seus pontos de vida e os do homúnculos terminam quando você termina o seu próximo descanso longo. A redução ao seu valor máximo de pontos de vida não pode ser removido por qualquer meio antes disso, exceto pela morte do homúnculo.

Você pode ter apenas um homúnculo por vez. Se você conjurar esta magia enquanto o seu homúnculo viver, a magia falhará.

Dança Macabra
5° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Fios de poder sombrio pulam de seus dedos para perfurar até cinco cadáveres pequenos ou médios que você pode ver dentro de alcance. Cada cadáver imediatamente se levanta e se torna morto-vivo. Você decide se é um zumbi ou um esqueleto (as estatísticas para zumbis e esqueletos estão no *Manual dos Monstros*), e ele ganha um bônus em suas rolagens de ataque e dano igual ao seu modificador de habilidade de conjuração.

Você pode usar uma ação de bônus para controlar mentalmente as criaturas que você cria com essa magia, emitindo o mesmo comando para todas elas. Para receber o comando, uma criatura deve estar dentro de 18 metros de você. Você decide que ação as criaturas tomarão e para onde elas se moverão durante seu próximo turno, ou você pode emitir um comando geral, tal qual para protegerem uma câmara ou passagem contra seus inimigos. Se você não emitir nenhum comando, as criaturas não fazem nada, exceto se defender contra criaturas hostis. Uma vez dada uma ordem, as criaturas continuam a segui-la até completar a tarefa.

As criaturas estão sob seu controle até a magia terminar, depois do que elas se tornam inanimadas mais uma vez.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, você anima até 2 cadáveres adicionais para cara nível espaço do magia acima do 5°.

Destruição Elemental
4° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou será afetado pela magia pela duração dela. Da primeira vez, a cada turno, que o alvo sofrer dano do tipo escolhido, ele sofre 2d6 de dano extra do mesmo tipo. Além disso, o alvo perde qualquer resistência a esse tipo de dano até a magia acabar.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4°. As criaturas devem estar a até 9 metros entre si quando você as escolher.

Diabo da Poeira
2° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de pó)
Duração: Concentração, até 1 minutos

Escolha um cubo de ar de 1,5 metro desocupado que você possa ver, dentro do alcance. Uma força elemental que se parece com um diabo da poeira aparece no cubo e permanece pela duração da magia. Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro do diabo da poeira deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, a criatura sofre 1d8 de dano de concussão e é empurrada 3 metros de distância. Se obtiver sucesso, a criaturas sofre metade do dano e não é empurrada.

Com uma ação bônus, você pode mover o diabo da poeira até 9 metros em qualquer direção. Se o diabo

Este material foi produzido por Fã e não é vendido a fãs, sob nenhuma forma ou versão. Os direitos autorais estão expressamente proibidos. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

da poeira se mover sobre areia, poeira, terra solta ou cascalho, ele suga o material e forma uma nuvem de 3 metros de raio de detritos envolta de si que dura até o início do seu próximo turno. A nuvem na área é de escuridão densa.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

Dispersão

6° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

O ar vibra em torno de até cinco criaturas de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. Uma criatura relutante deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria para resistir essa magia. Você teleporta cada alvo afetado para um espaço desocupado que você pode ver dentro de 36 metros de você. Esse espaço deve estar no chão.

Dragão Ilusório

8° nível de ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Ao reunir filamentos de material das sombras do Pendor das Sombras, você cria um enorme dragão sombrio em um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance. A ilusão dura pela duração da magia e ocupa seu espaço como se fosse uma criatura.

Quando a ilusão aparecer, qualquer um de seus inimigos que o possa ver deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por 1 minuto. Se uma criatura amedrontada terminar a sua vez em um local onde não tem linha de visão para a ilusão, pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Como uma ação bônus na sua vez, você pode mover a ilusão até 18 metros. Em qualquer momento durante o seu movimento, você pode fazer com que ele exale uma explosão de energia em um cone de 18 metros proveniente do seu espaço. Quando você cria o dragão, escolha um tipo de dano: ácido, frio, fogo, elétrico, necrótico, ou veneno. Cada criatura no cone deve fazer um teste de resistência de Inteligência, sofrendo dano de 7d6 do tipo de dano escolhido em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

A ilusão é tangível devido ao material de sombra usado para criá-lo, mas os ataques o erram automaticamente. É bem sucedido em todos os testes de resistência, e é imune a todos os dano e condições. Uma criatura que usa uma ação para examinar o dragão pode determinar que é uma ilusão sendo bem sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) contra sua CD de resistência de magia. Se uma criatura discernir a ilusão pelo que é, a criatura pode ver através dele e tem vantagem nos testes de resistência contra seu bafo.

Encontrar Montaria Maior

4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você convoca um espírito que assume a forma de uma montaria leal e majestosa. Aparecendo em um espaço desocupado dentro do alcance, o espírito assume uma forma que você escolhe: um grifo, um pegasus, um peryton, um lobo horrível, um rinoceronte ou um tigre de dentes de sabre. A criatura tem as estatísticas fornecidas no Manual dos Monstros para a forma escolhido, embora seja um celestial, uma fada ou um demônio (sua escolha) em vez de seu tipo de criatura normal. Além disso, se ela tiver uma pontuação de Inteligência de 5 ou inferior, sua Inteligência torna-se 6, e ganha a capacidade de compreender um idioma de sua escolha que você fala.

Você controla a montaria em combate. Enquanto a montaria estiver dentro de 1,6 quilômetros de distância de você, você pode se comunicar com ela de forma telepática. Enquanto estiver montado nela, você pode fazer qualquer magia que você conjure tem somente você como alvo também afetar a montaria.

A montaria desaparece temporariamente quando cai para 0 pontos de vida ou quando você a dispensa como uma ação. Conjurar essa magia novamente, reconvoca a montaria ligada, com todos os seus pontos de vida restaurados e todas as condições removidas.

Você não pode ter mais de uma montaria ligada por esta magia ou encontrar montaria ao mesmo tempo. Como uma ação, você pode liberar uma montaria de sua ligação, fazendo com que ela desapareça permanentemente.

Sempre que a montaria desaparecer, ele deixa para trás os objetos que estava vestindo ou carregando.

Enervação

5° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma gavinha de escuridão se projeta de você, tocando uma criatura que você pode ver dentro do alcance para drenar sua vida. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em um sucesso, o alvo recebe 2d8 de dano necrótico e a magia termina. Em uma falha, o alvo sofre 4d8 de dano necrótico e, até a magia terminar, você pode usar sua ação em cada uma dos seus turnos para causar automaticamente 4d8 de dano necrótico ao alvo. A magia termina se você usa sua ação para fazer qualquer outra coisa, se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se o alvo tiver cobertura total contra você.

Sempre que a magia causar dano a um alvo, você recupera pontos de vida iguais à metade da quantidade de dano necrótico que o alvo sofre.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima do 5°.

Enfeitiçar Monstro

4° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros

Este material é elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão reservados e destacados no material.

Encontrar Montaria Maior

Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você tenta encantar uma criatura que você pode ver dentro alcance. Ela deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, e o faz com vantagem se você ou seus companheiros estiverem lutando contra ela. Se ela falhar no teste de resistência, fica encantada por você até a magia terminar ou até que você ou seus companheiros façam qualquer coisa prejudicial a ela. A criatura encantada é amigável a você. Quando a magia termina, a criatura sabe que foi encantada por você.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode incluir uma criatura adicional como alvo para cada nível do espaço de magia acima do 4°. As criaturas precisam estar dentro de 9 metros uma da outra quando você às incluir como alvos.

Erupção de Terra
3° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de obsidiana)
Duração: Instantânea

Escolha um ponto que você possa ver no solo, dentro do alcance. Uma fonte de terra e pedras se agita e emerge num cubo de 6 metros centrado no ponto. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d12 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Adicionalmente, o solo na área se torna terreno difícil até ser limpo. Cada porção de 1,5 metros quadrados da área requer pelo menos 1 minuto para ser limpa manualmente.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 3°.

Escrita Celeste
2° nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Linha de visão
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você faz com que até dez palavras se forma em uma parte do céu que você possa ver. As palavras parecem ser feitas de nuvens e permanecem no local pela duração da magia. As palavras desaparecem quando a magia termina. Um vento forte pode dispersas as nuvens e terminar a magia prematuramente.

Escuridão Enlouquecedora
8° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, M (uma gota de piche misturada com uma gota de mercúrio)
Duração: Concentração, até 10 minutos

A escuridão mágica se espalha a partir de um ponto que você escolher dentro do alcance para preencher uma esfera de 18 metros de raio até que a magia termina. A escuridão se espalha em torno dos cantos. Uma criatura com a visão no escuro não pode ver através dessa escuridão. Luz não mágica, bem como luz criada por magias da 8° nível ou inferior, não pode iluminar a área.

Este material foi elaborado por fãs e destinado aos fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Grunhidos, balbuciações e risadas loucas podem ser ouvidos dentro da esfera. Sempre que uma criatura começa a sua vez na esfera, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, sofrendo 8d8 de dano psíquico em um teste falho, ou metade do dano em um sucesso.

Esfera Aquosa
4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (uma gotícula de água)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma esfera de água com 3 metros de raio num ponto que você possa ver, dentro do alcance. A esfera pode flutuar no ar, mas a não mais de 3 metros do chão. A esfera permanece pela duração da magia.

Qualquer criatura no espaço da esfera deve realizar um teste de resistência de Força. Se obtiver sucesso, uma criatura é ejetada do espaço para o espaço desocupado mais próximo fora da esfera. Uma criatura Enorme ou maior obtém sucesso automaticamente na resistência. Se fracassar na resistência, uma criatura fica impedida pela esfera e é engolfada pela água. No final de cada turno dela, um alvo impedido pode repetir o teste de resistência.

A esfera pode impedir no máximo quatro criaturas Médias ou menores ou uma criatura Grande. Se a esfera impedir uma criatura além dessa quantidade, uma criatura aleatória que já estava impedida por ela sai da esfera e fica caída num espaço a até 1,5 metros dela.

Com uma ação, você pode mover a esfera até 9 metros em linha reta. Se ela atravessar um fosso, penhasco ou outra queda, ela desce em segurança por ela até estar flutuando a até 3 metros do chão. Qualquer criatura impedida pela esfera se move com ela. Você pode arremessar a esfera nas criaturas, forçando-as a realizar o teste de resistência, mas não mais de uma vez por turno.

Quando a magia acaba, a esfera cai no chão e extingue todas as chamas normais a até 9 metros dela. Qualquer criatura impedida pela esfera ficará caída no espaço onde ela caiu.

Esfera Cáustica
4° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de bile de lesma gigante)
Duração: Instantânea

Você aponta um lugar dentro do alcance, e uma bola brilhante de 30 centímetros de ácido esmeralda atinge o ponto e explode num raio de 6 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 10d4 de dano de ácido e 5d4 de dano de ácido no final do próximo turno dela. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade do dano inicial e não sofre dano no final do próximo turno dela.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano inicial aumenta em 2d4 para cada nível do espaço acima do 4°.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Esfera Tempestuosa
4° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de 6 metros de raio de ar rodopiante surge do nada, centrada num ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera permanece pela duração da magia. Cada criatura na esfera quando ela aparece ou que termine seu turno nela, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou sofrerá 2d6 de dano de concussão. O espaço da esfera é de terreno difícil.

Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos para fazer com que um relâmpago salte do centro da esfera em direção de uma criatura, à sua escolha, a até 18 metros do centro. Faça um ataque à distância com magia. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver dentro da esfera. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico.

Criaturas a até 9 metros da esfera tem desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ouvir.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano dos seus efeitos aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 4°.

Espinho Mental
2° nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você alcança a mente de uma criatura que você pode ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, sofrendo 3d8 de dano psíquico em um teste falho, ou metade do dano em um sucesso. Em uma falha do teste de resistência, você também sempre conhece a localização do alvo até a magia terminar, mas somente enquanto vocês dois estiverem no mesmo plano de existência. Enquanto você tiver esse conhecimento, o alvo não pode se esconder de você, e se for invisível, não ganha nenhum benefício dessa condição contra você.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta por 1d6 para cada nível do espaço de magia acima de 2°.

Espírito Curativo
2° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você invoca um espírito de natureza para confortar os feridos. O espírito intangível aparece em um espaço que é um cubo de 1,5 metros você pode ver dentro do alcance. O espírito parece uma besta ou fada transparente (sua escolha).

Até que a magia termine, sempre que você ou uma criatura que você pode ver se move para o espaço dos espíritos pela primeira vez em um turno, ou começa seu turno lá, você pode fazer com que o espírito restaure 1d6 pontos de vida dessa criatura (não é

necessária nenhuma ação). O espírito não pode curar construtos ou mortos-vivos. Como uma ação bônus na sua vez, você pode mover o espírito até 9 metros para um espaço que você pode ver.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, a cura aumenta em 1d6 por nível do espaço de magia acima do 2°.

Estática Sináptica
5° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você escolhe um ponto dentro do alcance e faz com que a energia psíquica exploda lá. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio centrada nesse ponto deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Uma criatura com uma pontuação de Inteligência de 2 ou inferior não pode ser afetada por esta magia. Um alvo leva 8d6 de dano psíquico em um teste de resistência falho, ou metade de dano em um bem sucedido.

Após um teste de resistência falho, um alvo tem pensamentos confusos por 1 minuto. Durante esse período, ele rola um d6 e subtrai o número rolado de todos os suas rolagens de ataque e verificações de habilidade, bem como seus testes de resistência de Constituição para manter a concentração. O alvo pode fazer um teste de resistência de Inteligência no final de cada uma de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Evaporação de Abi-Dalzim-Dalzim
8° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de esponja)
Duração: Instantânea

Você suga a humidade de todas as criaturas num cubo de 9 metros centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Constructos e mortos-vivos não são afetados, e plantas e elementais da água fazem esse teste de resistência com desvantagem. Uma criatura sofre 12d8 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

Plantas não mágicas na área que não sejam criaturas, assim como árvores e arbustos, murcham e morrem instantaneamente.

Faca de Gelo
1° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S, M (uma gota de água ou pedaço de gelo)
Duração: Instantânea

Você cria um fragmento de gelo e arremessa-o em uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano perfurante. Atingindo ou errando, o fragmento explode. O alvo e cada criatura a até 1,5 metros do ponto onde o gelo explodiu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 2d6 de dano de frio.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano de frio aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Flechas Flamejantes
3° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma aljava contendo flechas ou virotes. Quando um alvo é atingido por um ataque à distância com arma usando uma munição sacada dessa aljava, ele sofre 1d6 de dano de fogo extra. A mágica da magia termina na munição quando ela atinge ou erra, e a magia termina quando doze munições forem sacadas da aljava.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, a quantidade de munições que você pode afetar com essa magia aumenta em dois cada nível do espaço acima do 3°.

Fortalecimento de Perícia
5° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Sua magia aprofunda a compreensão de uma criatura de seu próprio talento. Você toca uma criatura disposta e dá-lhe especialização em uma perícia de sua escolha; até que a magia termine, a criatura dobra seu bônus de proficiência para verificações de habilidade que usem a perícia escolhida.

Você deve escolher uma perícia em que o alvo seja proficiente e que ainda não esteja se beneficiando de um efeito, como a Especialização do ladino, que dobre seu bônus de proficiência.

Fortaleza Poderosa
8° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 1,5 quilômetros
Componentes: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 500po que a magia consome)
Duração: Instantânea

Uma fortaleza de pedra irrompe de uma área quadrada do chão de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. A área tem 36 metros em cada lado, e não deve ter nenhum edifício ou outras estruturas sobre ele. Qualquer criatura na área é inofensivamente levantada à medida que a fortaleza se ergue.

A fortaleza possui quatro torres com bases quadradas, cada uma com 6 metros de comprimento e 9 metros de altura, com uma torre em cada canto. As torres estão conectadas entre si por paredes de pedra que tem 24 metros de comprimento cada, criando uma área fechada. Cada parede tem 30 centímetros de espessura e é composta por painéis de 3 metros de largura e 6 metros de altura. Cada painel é contíguo com outros dois painéis ou outro painel e uma torre. Você pode colocar até quatro portas de pedra na parede exterior da fortaleza.

Um pequeno forte fica dentro da área fechada. O forte tem uma base quadrada de 15 metros de cada lado, e tem três pisos com tetos de 3 metros de altura.

Este material foi produzido por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Chamado Infernal

Cada um dos pisos podem ser divididos em tantos quartos quanto quiser, desde que cada quarto seja pelo menos 1,5 metros de cada lado. Os pisos da torre estão conectados por escadas de pedra, suas paredes tem 6 centímetros de espessura, e os quartos interiores podem ter portas de pedra ou arcos abertos conforme você escolher. O forte é mobiliado e decorado como você quiser, e contém comida suficiente para servir um banquete de nove cursos para até 100 pessoas por dia. Mobília, comida e outros objetos criados por esta magia desmorona em pó se removidos da fortaleza.

Uma equipe de cem servos invisíveis obedece a qualquer comando atribuído a eles pelas criaturas que você designa quando você conjura a magia. Cada servo funciona como se criado pela magia servo invisível.

As paredes, torres e forte são todos feitos de pedra que podem ser danificados. Cada seção de 3 metros por 3 metros de pedra tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 1,54 centímetros de espessura. Ele é imune a veneno e a dano psíquico. Reduzir uma seção de pedra para 0 pontos de vida destrói-a e pode fazer com que as seções conectadas colapsem, a critério do mestre.

Após 7 dias, ou quando você conjurar esta magiaem algum outro lugar, a fortaleza se desintegra e afunda inofensivamente no chão, deixando as criaturas que estavam dentro dela seguramente no chão.

Conjurar esta magia no mesmo local uma vez a cada 7 dias por um ano torna a fortaleza permanente.

Gaiola da Alma

6º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você faz quando um humanoide que você pode ver dentro de 18 metros de você morre

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma pequena jaula de prata valendo, no mínimo, 100po)

Duração: 8 horas

Esta magia arrebata a alma de um humanoide à medida que ele morre e o aprisiona dentro da pequena gaiola que você usa para o componente material. Uma alma roubada permanece dentro da gaiola até a magia terminar ou até que você destrua a gaiola, o que termina a magia. Enquanto você tem uma alma dentro da gaiola, você pode explorá-la de qualquer maneira descrita abaixo. Você pode usar uma alma presa até seis vezes. Depois de explorar uma alma pela sexta vez, ela é liberada e a magia termina. Enquanto uma alma está presa, o humanoide morto de que ela veio não pode ser revivido.

Roubar a Vida. Você pode usar uma ação bônus para drenar o vigor da alma e recuperar 2d8 pontos de vida.

Consultar Alma. Você faz uma pergunta à alma (não é necessária uma ação) e recebe uma breve resposta telepática, que você pode entender, independentemente do idioma usado. A alma só conhece o que sabia na vida, mas deve responder com sinceridade e ao melhor de suas habilidades. A resposta não é mais do que uma frase ou duas e pode ser enigmática.

Emprestar Perícia. Você pode usar uma ação bônus para reforçar-se com a experiência de vida da alma, fazendo sua próxima rolagem de ataque, verificação de habilidade ou teste de resistência. Se você não usar esse benefício antes do início do próximo turno, ele se perde.

Olhos dos Mortos. Você pode usar uma ação para

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

nomear um lugar que o humanoide viu na vida, o que cria um sensor invisível em algum lugar nesse local se estiver no plano da existência em que você está atualmente. O sensor permanece durante todo o tempo que você se concentra, até 10 minutos (como se estivesse se concentrando em uma magia). Você recebe informações visuais e auditivas do sensor como se estivesse no seu espaço usando seus sentidos.

Uma criatura que pode ver o sensor (como um usando *ver o invisível* ou visão da verdade) vê uma imagem translúcida do humanoide atormentado cuja alma você enjaulou.

Golpe de Zephyr
1° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você se move como o vento. Até o fim da magia, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Uma vez até o fim da magia, você pode se dar vantagem em uma rolagem de ataque com arma no seu turno. Esse ataque infringe 1d8 de dano de energia extra caso acerte. Não importa se acertar ou errar, sua velocidade de deslocamento aumenta em 9 metros até o final desse turno.

Golpe Trovejante
Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S
Duração: Instantânea

Você cria uma violenta explosão sonora, que pode ser ouvida a até 30 metros de distância. Cada criatura diferente de você a até 1,5 metros de você deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano trovejante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

Grito Psíquico
9° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: S
Duração: Instantânea

Você libera o poder de sua mente para explodir o intelecto de até dez criaturas a sua escolha que você possa ver dentro do alcance. Criaturas que tenham uma pontuação de Inteligência de 2 ou inferior não são afetadas.

Cada alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em um teste falho, um alvo recebe 14d6 dano psíquico e fica atordoado. Em um teste bem sucedido, um alvo leva metade do dano e não fica atordoado. Se um alvo for morto por esse dano, sua cabeça explode, assumindo que tenha uma.

Um alvo atordoado pode fazer um teste de resistência de Inteligência no final de cada uma de seus turnos. Em um sucesso, o efeito atordoante termina.

Guardião da Natureza
4° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um espírito da natureza responde seu chamado e transforma você em um poderoso guardião. A transformação dura até a magia terminar. Você escolhe uma das seguintes formas para assumir: Fera Primitiva ou Grande Árvore.

Fera Primitiva. Pele bestial cobre seu corpo, seus traços faciais tornam-se selvagens e você ganha os seguintes benefícios:

- Sua velocidade de deslocamento aumenta em 3 metros.
- Você ganha visão no escuro com alcance de 36 metros.
- Seus ataques baseados em Força rolam com vantagem.
- Seus ataques com arma corpo-a-corpo causam dano extra de 1d6 de dano de energia ao acertar.

Grande Árvore. Sua pele assume a aparência de um tronco, folhas brotam do seu cabelo e você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha 10 pontos de vida temporários.
- Você faz testes de Constituição com vantagem.
- Seus ataques baseados em Destreza e Sabedoria rolam com vantagem.
- Enquanto você estiver no chão, o terreno a menos de 4,5 metros de você se torna um terreno difícil para seus inimigos.

Imolação
5° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Chamas rodeiam uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ele sofre 7d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se falhar na resistência, o alvo também se incendeia pela duração da magia. O alvo em chamas emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. No final de cada um dos turnos dele, o alvo repete o teste de resistência. Ele sofre 3d6 de dano de fogo se falhar na resistência e a magia termina com um sucesso. Essas chamas mágicas não podem ser extintas através de meios não mágicos.

Se o dano dessa magia reduzir um alvo a 0 pontos de vida, ele é transformado em cinzas.

Infestação
Truque de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma pulga viva)
Duração: Instantânea

Você provoca uma nuvem de ácaros, pulgas e outros parasitas a aparecer momentaneamente sobre uma criatura que você pode ver dentro alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em teste de resistência de

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Constituição, ou sofre 1d6 de dano de veneno e se move 1,5 metros em uma direção aleatória, se ele pode se mover e sua velocidade é de pelo menos 1,5 metros. Role um d4 pela direção: 1, norte; 2, sul; 3, leste; ou 4, oeste. Este movimento não provoca ataques de oportunidade, e se a direção rolada estiver bloqueada, o alvo não se move.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança 5° nível (2d6), 11° nível (3016) e 17° nível (4d6).

Infestar de Inimigos
3° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você alcança a mente de uma criatura que você pode ver e força-la a fazer um teste de resistência de Inteligência. Uma criatura é bem sucedida automaticamente se for imune a ser amedrontada. Em falha do teste de resistência, o alvo perde a habilidade de distinguir amigos de inimigos, em relação a todas as criaturas que pode ver como inimigos até que a magia termine. Cada vez que o alvo sofre dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Sempre que a criatura afetada escolher outra criatura como alvo, ele deve escolher o alvo aleatoriamente entre as criaturas que pode ver dentro do alcance do ataque, magia ou outra habilidade que esteja usando. Se um inimigo provoca um ataque de oportunidade da criatura afetada, a criatura deve fazer esse ataque se for capaz de fazê-lo.

Inundação de Energia Negativa
5° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (um osso quebrado e um quadrado de seda negra)
Duração: Instantânea

Você envia fitas de energia negativa a uma criatura que você pode ver dentro do alcance. A menos que o alvo seja um morto-vivo, ele deve fazer um lance de salvação da Constituição, levando 5d12 dano necrótico em um teste falho, ou metade de dano em um bem sucedido. Um alvo morto por este dano levanta como um zumbi no início do seu próximo turno. O zumbi persegue qualquer criatura que possa ver que esteja mais próxima dele. As estatísticas do zumbi estão no *Manual dos Monstros*.

Se o alvo dessa magia for um morto vivo, o alvo não faz um teste de resistência. Em vez disso, role 5d12. O alvo recebe metade do total como pontos de vida temporários.

Invocar Demônio Maior
4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um frasco de sangue de um humanoide morto nas últimas 24 horas)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você pronuncia palavras abomináveis, convocando um demônio do caos do Abismo. Você escolhe o tipo do demônio, que deve ser um dos de classificação de desafio 5 ou inferior, como um demônio das sombras ou um balgura. O demônio aparece em um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance, e o demônio desaparece quando ele cai para 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

Role iniciativa para o demônio, que tem seus próprios turnos. Quando você o convoca e em cada um de seus turnos, você pode emitir um comando verbal (não requer nenhuma ação de sua parte), dizendo o que ele deve fazer no seu próximo turno. Se você não emitir nenhum comando, ele passa a seu turno atacando qualquer criatura ao alcance que o tenha atacado.

Ao final de cada um turno do demônio, ele faz um teste de resistência de Carisma. O demônio tem desvantagem nesse teste de resistência se você disser seu verdadeiro nome. Em um teste falho, o demônio continua a te obedecer. Em um teste bem-sucedido, o controle do demônio termina pelo resto da duração, e o demônio gasta seus turnos perseguindo e atacando os não demônios mais próximos da melhor forma possível. Se você parar de se concentrar na magia antes de atingir sua duração total, um demônio não controlado não desaparecerá por 1d6 rodadas se ainda tiver pontos de vida.

Como parte da conjuração da magia, você pode formar um círculo no chão com o sangue utilizado como componente material. O círculo é grande o suficiente para abranger o seu espaço. Enquanto a magia dura, o demônio convocado não pode atravessar o círculo ou prejudicá-lo, e não pode atingir ninguém dentro dele. O uso do componente material dessa forma o consome quando a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, a classificação de desafio aumenta em 1 para cada nível do espaço de magia acima de 4°.

Invocar Demônios Menores
3° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um frasco de sangue de um humanoide morto nas últimas 24 horas)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você pronuncia palavras abomináveis, convocando demônios do caos do abismo. Role na tabela a seguir para determinar o que aparece.

d6	Demônios Invocados
1—2	Dois demônios de classificação de desafio 1 ou menor
3—4	Quatro demônios de classificação de desafio 1/2 ou menor
5—6	Oito demônios de classificação de desafio 1/4 ou menor

O mestre escolhe os demônios, como manes ou dretches, e você escolhe os espaços desocupados que você pode ver dentro do alcance onde eles aparecem. Um demônio convocado desaparece quando ele cai para 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

Os demônios são hostis a todas as criaturas, incluindo você. Role iniciativa para os demônios invocados como um grupo, que tem seus próprios turnos. Os demônios perseguem e atacam os não-demônios mais próximos da melhor forma possível.

Como parte da conjuração da magia, você pode formar um círculo no chão com o sangue usado como componente material. O círculo é grande o suficiente para abranger o seu espaço. Enquanto a magia dura, os demônios convocados não podem atravessar o círculo ou prejudicá-lo, e eles não podem atingir

Este material é destinado a fãs, sua impressão e/ou veiculação expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

FORTALEZA PODEROSA

ninguém dentro dele. O uso do componente material dessa forma o consome quando a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia do 6° ou 7° nível, você convoca duas vezes mais demônios. Se você lançá-lo usando um espaço de magia do 8° ou 9° nível, você invoca três vezes mais demônios.

INVULNERABILIDADE

9° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pequeno pedaço de adamantina valendo, no mínimo, 500po que a magia consome)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você é imune a todo tipo de dano até a magia terminar.

IRA DA NATUREZA

5° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você convoca os espíritos da natureza os instiga contra seus inimigos. Escolha um ponto que você pode ver dentro do alcance. Os espíritos causam árvores, pedras e vegetação rasteira em um cubo de 18 metros a partir desse ponto a se tornarem animados até o término da magia.

Grama e Vegetação Rasteira. Qualquer área de terra no cubo que é coberta por grama ou raízes é considerada terreno difícil para seus inimigos.

Árvores. No início de cada um de seus turnos, cada um de seus inimigos a até 3 metros de distância de qualquer árvore deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofre 4d6 de dano de corte.

Raízes e Vinhas. No final de cada uma dos seus turnos, uma criatura a sua escolha que está no chão na área de cobertura deve ter sucesso em um teste de resistência de Força ou ficará impedida até o fim da magia. Uma criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) contra seu CD de resistência de magia, finalizando o efeito sobre si em caso de sucesso.

Rochas. Como uma ação bônus no seu turno, você pode causar uma rocha solta na área de cobertura a se lançar contra uma criatura que você pode ver na área de cobertura. Faça um ataque de magia a distância contra o alvo. Num acerto, o alvo recebe 3d8 de dano não mágico de esmagamento, e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força ou cair.

LAÇO

1° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 minutos
Alcance: Toque
Componentes: S, M (7,5 metros de corda que a magia consome)
Duração: 8 horas

Ao conjurar esta magia, você usa a corda para criar um círculo com um raio de 1,5 metros no chão. Quando você termina a conjuração, a corda

Este material foi baixado por pirata e disponibilizado sem autorização. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

desaparece e o círculo torna-se uma armadilha mágica.

Esta armadilha é quase invisível, exigindo uma verificação de Inteligência (Investigação) bem-sucedida contra sua CD de resistência mágica para ser discernida.

A armadilha dispara quando uma criatura pequena, média ou grande se move para o chão no raio da magia. Essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou será magicamente presa no ar, deixando-a pendurada de cabeça para baixo a 90 centímetros acima do chão. A criatura é retida lá até a magia terminar.

Uma criatura retida pode fazer um teste de resistência de Destreza no final de cada uma de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Alternativamente, a criatura ou outra pessoa que pode alcançá-la pode usar uma ação para fazer uma verificação de Inteligência (Arcanismo) contra sua CD de resistência mágica.

Em um sucesso, o efeito de retenção termina. Depois que a armadilha é disparada, a magia termina quando nenhuma criatura está retida por ela.

Lâmina Sombria
2º nível de ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você entrelaça fios de sombra para criar uma espada de trevas solidas em sua mão. Esta espada mágica dura até a magia terminar. Ele conta como uma arma simples de combate corpo-a-corpo com a qual você é proficiente. Ela provoca um dano psíquico de 2d8 em um golpe e possui propriedades sutileza, leve e arremessável (alcance 6/18). Além disso, quando você usa a espada para atacar um alvo que está em luz fraca ou na escuridão, você faz a rolagem de ataque com vantagem.

Se você soltar a arma ou arremessá-la, ela se dissipa no final do turno. Posteriormente, enquanto a magia persistir, você pode usar uma ação bônus para que a espada reapareça na sua mão.

Em Níveis Superiores. Quando você lance esta magia usando um espaço de magia de 3° ou 4° nível, o dano aumenta para 3d8. Quando você a conjura usando um espaço de magia de 5° ou 6° nível, o dano aumenta para 4d8. Quando você o joga usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o dano aumenta para 5d8.

Lufada
Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V S
Duração: Instantânea

- Uma criatura Média ou menor que você escolher deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será afastada 1,5 metros de você.
- Você cria uma pequena rajada de ar capaz de mover um objeto que não esteja sendo segurado nem carregado e que não pese mais de 2,5 quilos. O objeto é afastado 3 metros de você. Ele não é empurrado com força suficiente para causar dano.
- Você cria um efeito sensorial inofensivo usando o ar, como fazer folhas farfalharem, ventos fecharem persianas ou suas roupas balançarem com uma brisa.

Manto de Chamas
6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Chamas correm por seu corpo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais pela duração da magia. As chamas não ferem você. Até a magia acabar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de fogo e tem resistência a dano de frio.
- Qualquer criatura que se mover a até 1,5 metros de você pela primeira vez em um turno ou terminar o turno dela ai, sofre 1d10 de dano de fogo.
- Você pode usar sua ação para criar uma linha de fogo com 4,5 metros de comprimento e 1,5 metros de espessura que se estende de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Manto de Gelo
6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, gelo cobre seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você é imune a dano de frio e tem resistência a dano de fogo.
- Você pode se mover por terreno difícil criado por gelo ou neve sem gastar movimento extra.
- O solo em um raio de 3 metros a sua volta é gelado e é terreno difícil para criaturas diferentes de você. O raio se move com você.
- Você pode usar sua ação para criar um cone de 4,5 metros de vento gélido se estendendo da ponta da sua mão em uma direção de sua escolha. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 4d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura que falhe na resistência contra esse efeito tem seu deslocamento reduzido à metade até o início do seu próximo turno.

Manto de Pedra
6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, pedaços de pedra espalham-se pelo seu corpo, e você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Este material é protegido por direitos autorais e permanece de sua propriedade. Sua impressão e/ou cópia estão expressamente proibidas. Os direitos de uso são preservados e destacados no material.

LÂMINA SOMBRIA

- Você pode usar sua ação para criar um pequeno terremoto no solo num raio de 4,5 metros, centrado em você. Outras criaturas no solo devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Destreza ou cairão no chão.
- Você pode se mover através de terreno difícil feito de terra ou rocha sem gastar movimento extra. Você pode se mover através de terra sólida ou rocha como se fosse ar e sem se desestabilizar, mas você não pode terminar seu movimento nela. Se você o fizer, você será ejetado para o espaço desocupado mais próximo, a magia acaba e você fica atordoado até o final do seu próximo turno.

Manto de Vento
6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, ventos correm em volta de você, e você ganha os seguintes benefícios:

- Ataques à distância com arma feitos contra você tem desvantagem na jogada de ataque.
- Você ganha deslocamento de voo de 18 metros. Se você ainda estiver voando quando a magia acabar, você cai, a não ser que possa prevenir isso de alguma forma.
- Você pode usar sua ação para criar um cubo de 4,5 metros de ventos rodopiantes centrados num ponto que você possa ver, a até 18 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 2d10 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se uma criatura Grande ou menor falhar na resistência, essa criatura também será empurrada até 3 metros para longe do centro do cubo.

Maremoto
3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36
Componentes: V, S, M (uma gota de água)
Duração: Instantânea

Você conjura uma onda de água que se choca contra uma área dentro do alcance. A área pode ter até 9 metros de comprimento, 3 metros de largura e 3 metros de altura. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se fracassar, uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão e estará caída no chão. Se obtiver sucesso, uma criatura sofre metade desse dano e não será derrubada. A água então se espalha pelo solo em todas as direções. Extinguindo chamas desprotegidas em sua área e a até 9 metros dela.

Metamorfose em Massa
9º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um casulo de uma lagarta)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você transforma até dez criaturas de sua escolha que você pode ver dentro do alcance. Um alvo involuntário deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria para resistir à transformação. Um metamorfo não disposto é bem sucedido automaticamente no teste de resistência.

Cada alvo assume a forma de uma besta a sua escolha, e você pode escolher a mesma forma ou formas diferentes para cada alvo. A nova forma pode ser de qualquer animal que você já viu cuja classificação de desafio seja igual ou inferior à do alvo (ou metade do nível do alvo, se o alvo não tiver uma classificação de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo pontuação de habilidade mental, são substituídas pelas estatísticas de o animal escolhido, mas o alvo mantém seus pontos de vida, alinhamento e personalidade.

Cada alvo ganha uma número de pontos de vida temporários igual aos pontos de vida da sua nova forma. Esses pontos de vida temporários não podem ser substituídos por pontos de vida temporários de outra fonte. Um alvo retorna à sua forma normal quando não tem mais pontos de vida temporários ou morre. Se a magia terminar antes disso, a criatura perde todos os seus pontos de vida temporários e reverte para a sua forma normal.

A criatura é limitada nas ações que pode realizar pela natureza da sua nova forma. Não pode falar, conjurar magias ou fazer qualquer outra coisa que exija mãos ou fala.

Os equipamentos do alvo se fundem na nova forma. O alvo não pode ativar, usar, empunhar ou se beneficiar de qualquer do seu equipamento.

Meteoros Momentâneos de Melf
3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

ESTE MATERIAL FOI DESENVOLVIDO POR FÃS E É DESTINADO A FÃS, SEM FINS LUCRATIVOS. SUA IMPRESSÃO E VENDA SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS. OS DIREITOS AUTORAIS RESERVADOS DESTACADOS NO MATERIAL.

Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (salitre, enxofre e alcatrão de pinheiro formando um cordão)
Duração: concentração, até 10 minutos

Você cria seis pequenos meteoros no seu espaço. Eles voam no ar e orbitam você pela duração da magia. Quando você conjura essa magia – e com uma ação bônus em cada um dos turnos subsequentes – você pode gastar um ou dois meteoros, enviando-os diretamente para um ponto ou pontos que você escolher, a até 36 metros de você. Quando um meteoro alcança seu destino ou atinge uma superfície sólida, ele explode. Cada criatura a até 1,5 metros do ponto onde o meteoro explodiu deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 2d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, a quantidade de meteoros que você cria aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 3°.

Moldar Água
Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S
Duração: Especial

Você escolhe uma área de água que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Você move instantaneamente ou, de alguma outra forma, muda o curso da água como você ordenar, até 1,5 metros em qualquer direção. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que a água forme formas simples e se anime como você ordenar. Essa mudança dura por 1 hora.
- Você muda a cor ou opacidade da água. A água deve ser modificada da mesma forma por inteiro. Essa mudança dura por 1 hora.
- Você congela a água, considerando que não haja criaturas nela. A água descongela em 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

Moldar Terra
Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S
Duração: Especial

Você escolhe uma porção de detritos ou pedra que você possa ver, dentro do alcance, e que caiba num cubo de 1,5 metros. Você manipula-a de uma das seguintes maneiras:

- Se você afetar uma área de terra solta, você pode escava-la instantaneamente, movendo-a pelo solo e depositando-a a 1,5 metros de distância. Esse movimento não tem força suficiente para causar dano.
- Você faz com que formas, cores ou ambos apareçam na terra ou pedra, escrevendo palavras, criando imagens ou moldando padrões. As mudanças duram por 1 hora.
- Se a terra ou pedra que você afetou estiver no solo, você faz com que ele se torne terreno difícil. Alternativamente, você pode fazer com que solo se torne terreno normal, caso ele já seja terreno difícil. Essa mudança dura por 1 hora.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até dois dos seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo, e você pode dissipar um efeito desses com uma ação.

Muralha de Água
3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de água)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de água no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 30 centímetros de espessura, ou você pode fazer uma muralha em forma de anel de 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha desaparece quando a magia termina. O espaço da muralha é de terreno difícil.

Qualquer ataque à distância com arma que entrar no espaço da muralha tem desvantagem na jogada de ataque, e dano de fogo é reduzido à metade se o efeito de fogo passar através da muralha para alcançar seu alvo. Magias que causem dano de frio que passem através da muralha fazem com que a área da muralha por onde passaram se congelar (pelo menos, uma seção de 1,5 metros é congelada). Cada 1,5 metro quadrado de seção congelada tem CA 5 e 15 pontos de vida. Reduzir uma seção congelada a 0 pontos de vida, a destrói. Quando uma seção é destruída, a muralha de água não a preenche.

Muralha de Areia
3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de areia)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de areia rodopiante no solo, num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha com até 9 metros de largura, 3 metros de altura e 3 metros de espessura, e ela desaparece quando a magia termina. Ela bloqueia a linha de visão, mas não o movimento. Uma criatura fica cega enquanto estiver no espaço da muralha e devem gastar 4,5 metros de movimento para cada 1,5 metros que se mover nela.

Ossos da Terra
6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você faz com que até seis pilares de pedra emerjam de

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e uso são expressamente proibidos. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Esfera Tempestuosa

locais no solo que você possa ver, dentro do alcance. Cada pilar é um cilindro de 1,5 metros de diâmetro e até 9 metros de altura. O solo onde o pilar aparece deve ser largo o suficiente para esse diâmetro, e você pode escolher o solo abaixo de uma criatura, caso essa criatura seja Média ou menor. Cada pilar tem CA 5 e 30 pontos de vida. Quando reduzido a 0 pontos de vida, um pilar desmorona em escombros, que criam uma área de terreno difícil com 3 metros de raio. Os escombros duram até serem removidos.

Se um pilar for criado sob uma criatura, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou será erguida pelo pilar. Uma criatura pode escolher falhar na resistência.

Se um pilar for impedido de alcançar sua altura máxima por causa de um teto ou outro obstáculo, uma criatura no pilar sofre 6d6 de dano de concussão e fica impedida, espremida entre o pilar e o obstáculo. A criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Força ou Destreza (à escolha da criatura) contra a CD de resistência da magia. Com um sucesso, a criatura não estará mais impedida e deve ou se mover para fora do pilar ou cair dele.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, você pode criar dois pilares adicionais para cada nível do espaço acima do 6°.

Palavra de Poder Dor

7° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você fala uma palavra de poder que causa ondas de dor intensa assaltar uma criatura que você pode ver dentro do alcance. Se o alvo tiver 100 pontos de vida ou menos, está sujeito a dor incapacitante. Caso contrário, a magia não tem efeito nele. Um alvo também não é afetado se for imune a ser encantado.

Enquanto o alvo é afetado pela dor paralisante, qualquer deslocamento que tenha pode não ser superior a 3 metros. O alvo também tem desvantagem em testes de ataque, testes de habilidade e teste de resistência, que não sejam um teste de resistência de Constituição.

Finalmente, se o alvo tentar conjurar uma magia, ele deve primeiro ter sucesso em um teste de resistência de Constituição, ou a conjuração falha e a magia é desperdiçada.

Um alvo sofrendo essa dor pode fazer um teste de resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos. Com um sucesso, a dor acaba.

Palavra do Esplendor

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 1,5 metros
Componentes: V, M (um símbolo sagrado)
Duração: Instantânea

Você pronuncia uma palavra divina e um brilho radiante propaga de você. Cada criatura a sua escolha que você pode ver dentro do alcance deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofre 1d6 de dano radiante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6), e 17° nível (4d6).

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou distribuição estão expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Parede de Luz
5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um espelho de mão)
Duração: 10 minutos

Uma parede cintilante de luz brilhante aparece em um ponto que você escolher dentro do alcance. A parede aparece em qualquer orientação que você escolher: horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Pode ficar flutuando livremente, ou pode descansar sobre uma superfície sólida. A parede pode ter até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A parede bloqueia a linha de visão, mas criaturas e objetos podem passar por ela. Ela emite luz brilhante para 36 metros e luz fraca por mais 36 metros.

Quando a parede aparece, cada criatura em sua área deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um teste falho, uma criatura sofre 4d8 de dano radiante e fica cega por 1 minuto. Em uma teste bem-sucedido, sofre metade do dano e não é cegada. Uma criatura cega pode fazer um teste de resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Uma criatura que termina a sua vez na área da parede recebe 4d8 de dano radiante.

Até que a magia termine, você pode usar uma ação para disparar um raio de radiação da parede em uma criatura que você pode ver dentro de 18 metros dela. Faça um ataque de magia a distância. Em um acerto, o alvo recebe 4d8 de dano radiante. Se você acertar ou errar, reduza o comprimento da parede por 3 metros. Se o comprimento das paredes cair para 0 metros, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia do 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima de 5°.

Passo Distante
5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você se teleporta até 18 metros para um espaço desocupado que você pode ver. Em cada um de seus turnos, antes que a magia termine, você pode usar uma ação de bônus para se teleportar dessa maneira novamente.

Passo Trovejante
3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você se teleporta para um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance. Imediatamente depois de você desaparecer, um som estrondoso soa, e cada criatura a menos de 3 metros do espaço que você deixou deve fazer um teste de resistência de Constituição, sofrendo 3d10 de dano de trovão em uma falha, ou metade de dano em um bem sucedido. O trovão pode ser ouvido de até 90 metros de distância.

Você pode levar objetos com você, desde que seu peso não exceda o que você pode transportar. Você também pode teleportar uma criatura disposta do seu tamanho ou menor, que esteja transportando equipamentos até sua capacidade de carga. A criatura deve estar dentro de 1,5 metros de você quando você conjurar esta magia, e deve haver um espaço desocupado dentro de 1,5 metros do seu espaço de destino para que a criatura apareça; De outra forma, a criatura é deixada para trás.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço de magia acima de 3°.

Pedra Encantada
Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Você toca de uma a três pedrinhas e as imbui com mágica. Você ou mais alguém pode realizar um ataque à distância com magia com uma dessas pedrinhas ao arremessa-las ou dispara-las com uma funda. Se for arremessada, ela tem um alcance de 18 metros. Se mais alguém atacar com a pedrinha, esse atacante adiciona seu modificador de habilidade de conjuração, não o do atacante, à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre dano de concussão igual a 1d6 + seu modificador de habilidade de conjuração. Atingindo ou errando, a magia então termina na pedra.

Se você conjurar essa magia novamente, ela acaba prematuramente em quaisquer pedrinhas que ainda estivessem sendo afetadas por ela.

Pequeno Servo
3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você toca um objeto minúsculo não mágico que não está ligado a outro objeto ou a uma superfície e não está sendo carregado por outra criatura. O alvo anima e brota pequenos braços e pernas, tornando-se uma criatura sob seu controle até a magia terminar ou a criatura cai para 0 pontos de vida. Veja o bloco de estatísticas para o pequeno servo (na página 169).

Como uma ação bônus, você pode comandar mentalmente a criatura se estiver a menos de 36 metros de você. (Se você controla múltiplas criaturas com esta magia, você pode comandar qualquer uma ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando a cada uma.) Você decide quais ações a criatura irá tomar e para onde ela se moverá durante seu próximo turno, ou você pode emitir um comando geral simples, de modo a buscar uma chave, ficar de guarda, ou empilhar alguns livros. Se você não emitir nenhum comando, o servo não faz nada além de se defender contra criaturas hostis. Uma vez que uma ordem é dada, o servo continua a seguir essa ordem até que sua tarefa esteja completa.

Quando a criatura cai para 0 pontos de vida, ela retorna à sua forma original, e qualquer dano restante vaza para a essa forma

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você pode animar dois objetos adicionais para cada nível do espaço de magia acima do 3°.

Este material foi elaborado pela Sub Impressão e/ou vendas, os direitos autorais estão expressamente proibidos. Os direitos de fãs, preservados e destacados no material

Picada Congelante
Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você faz com que um frio entorpecente se forme em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, o alvo sofre 1d6 de dano de frio, e terá desvantagem na próxima jogada de ataque com arma que fizer antes do final do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

Pirotecnia
2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Escolha uma área de chamas que você possa ver e que caiba num cubo de 1,5 metros, dentro do alcance. Você pode extinguir o fogo na área e criar tanto fogos de artifício quanto fumaça.

Fogos de Artifício. O alvo explode em uma apresentação incrível de cores. Cada criatura a até 3 metros do alvo deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final do seu próximo turno.

Fumaça. Uma fumaça negra e espessa se espalha do alvo num raio de 6 metros, dobrando esquinas. A área da fumaça é de escuridão densa. A fumaça persiste por 1 minuto ou até um vento forte dispersa-la.

Prisão Mental
6° nível de ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta prender uma criatura dentro de uma célula ilusória que só ele percebe. Uma criatura que você pode ver dentro alcance deve fazer um teste de resistência de inteligência. O alvo é bem sucedido automaticamente se ele for imune a ser encantado. Em um teste bem bem-sucedido, o alvo sofre 5d10 de dano psíquico e a magia termina. Em um teste com falha, o alvo leva 5d10 dano psíquico, e você faz com que a área imediatamente ao redor do espaço do alvo pareça perigosa para ele de alguma maneira. Você pode fazer com que o alvo perceber-se como cercado por fogo, lâminas flutuantes ou mandíbulas horríveis preenchidas de dentes gotejantes. Seja qual for a forma que leva a ilusão, o alvo não pode ver ou ouvir qualquer coisa para além dela e fica impedido pela duração da magia. Se o alvo for removido da ilusão, fizer um ataque corpo a corpo através dela, ou estender qualquer parte do seu corpo através dela, o alvo recebe 10d10 de dano psíquico e a magia termina.

Proteção Primordial
6° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tem resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico e trovejante pela duração da magia.

Quando você sofre dano de um desses tipos, você pode usar sua reação para ganhar imunidade a esse tipo de dano, inclusive contra o ataque que o desencadeou. Se você o fizer, a resistência termina e você tem imunidade até o final do seu próximo turno, quando a magia terminará.

Queimadura de Aganazzar
2° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma escama de dragão vermelho)
Duração: Instantânea

Uma linha de chamas vociferantes de 9 metros de comprimento e 1,5 metros de espessura emana de você em uma direção de sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d8 de dano de fogo se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

Raio de Caos
1° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você conjura uma massa ondulante de energia caótica em uma criatura no alcance. Faça um ataque a distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo leva 2d8 + 1d6 de dano. Escolha um dos d8s. O número rolado nesse dado determina o tipo de dano do ataque, como mostrado abaixo.

d8	Tipo de Dano
1	Ácido
2	Frio
3	Fogo
4	Energia
5	Elétrico
6	Veneno
7	Psíquico
8	Trovejante

Se você rolar o mesmo número em ambos os d8s, a energia caótica salta do alvo para uma criatura diferente a sua escolha dentro de 9 metros de distância. Faça uma nova rolagem de ataque contra o novo alvo, e faça uma nova rolagem de danos, o que pode fazer com que a energia caótica salte novamente.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Este material foi elaborado por FBS e é destinado a FBS. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Pequeno Servo
Construto minúsculo, sem alinhamento

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 10 (4d4)
Deslocamento 9m, escalar 9m

FOR	DES	CON	SAB	INT	CAR
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Imunidades a Danos veneno, psíquico
Imunidades a Condições cego, encantado, surdo, exausto, amedrontado, paralisado, petrificado, envenenado
Sentidos visão às cegas 18m (cego para além desse raio), Percepção passiva 10
Idiomas –

Ações
Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4 + 3) de dano de concussão.

Redemoinho
5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (papel ou folhas no formato de um funil)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma massa de água de 1,5 metros de profundidade aparece e rodopia em um raio de 9 metros centrado num ponto que você possa ver, dentro do alcance. O ponto deve estar no solo ou em um corpo de água. Até a magia acabar, a área é de terreno difícil e qualquer criatura que começar seu turno nela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 6d6 de dano de concussão e será puxada 3 metros na direção do centro.

Resplendor Enjoativo
4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

A luz fraca esverdeada se espalha dentro de uma esfera de 9 metros de raio centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. A luz se espalha em torno dos cantos e dura até a magia terminar.

Quando uma criatura se move para a área da magia pela primeira vez em um turno ou começa a sua vez nela, essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofre 4d10 de dano radiante, e sofre um nível de exaustão e emite uma luz fraca e esverdeada em um raio de 1,5 metros. Esta luz torna impossível que a criatura se beneficie de ser invisível. A luz e os níveis de exaustão causados por esta magia desaparecem quando a magia termina.

Selvageria Primitiva
Truque de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S
Duração: Instantânea

Você canaliza magia primordial para fazer com que seus dentes ou unhas se afiem, pronto para entregar um ataque corrosivo. Faça um ataque mágico corpo a corpo contra uma criatura dentro de 1,5 metros de você. Em um acerto, o alvo recebe 1d10 de dano ácido. Depois de fazer o ataque, seus dentes ou unhas voltam ao normal.

O dano da magia aumenta em 1d10 quando você alcança 5° nível (2d10), 11° nível (3d10) e 17° nível (4d10).

Soar os Mortos
Truque de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você aponta para uma criatura que você pode ver dentro do alcance, e o som de um sino doloroso preenche o ar à volta dela por um momento. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d8 de dano necrótico. Se o alvo tiver perdido qualquer de seus pontos de vida, ele sofre um dano necrótico de 1d12.

O dano da magia aumenta em um dado quando atinge o 5° nível (2d8 ou 2d12), 11° nível (3d8 ou 3d12) e 17° nível (4d8 ou 4d12).

Sombra de Transtorno
4º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um globo ocular de morto-vivo encoberto por uma gema valendo, no mínimo, 150po)
Duração: Concentração, até 1 minuto

As sombras parecidas com uma chama rodeiam seu corpo até que a magia termine, fazendo com que você fique fortemente obscurecido aos os outros. As

Este material foi produzido por fãs e é destinado a fãs, sua impressão, venda e demais são expressamente proibidas. Os direitos estão preservados e destacados no material.

sombras tornam luz fraca dentro de 3 metros de você em escuridão e luz brilhante na mesma área em luz fraca.

Até a magia terminar, você tem resistência a dano radiante. Além disso, sempre que uma criatura dentro de 3 metros de você atinge em você com um ataque, as sombras atacam essa criatura, provocando um dano necrótico de 2d8.

Soneca
3º nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S, M (uma pitada de areia)
Duração: 10 minutos

Você faz um gesto acalmante e até três criaturas dispostas a sua escolha que você pode ver dentro do alcance caem inconscientes pela duração da magia. A magia termina em um alvo prematuramente se ele levar dano ou alguém usar uma ação para a acordar a sacudindo ou estapeando. Se o alvo continuar inconsciente pela duração completa, o alvo ganha os benefícios de um descanso curto e não pode ser afetado por esta magia novamente até que termine um descanso longo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você pode adicionar uma criatura disposta extra como alvo a cada nível do espaço acima do 3°.

Templo dos Deuses
7º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 horas
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um símbolo sagrado valendo, no mínimo, 5po)
Duração: 24 horas

Você faz com que um templo brilhe para existência em solo que você pode ver dentro do alcance. O templo deve caber dentro de um cubo de espaço desocupado, de até 36 metros de cada lado. O templo permanece até a magia terminar. É dedicado a qualquer deus, panteão ou filosofia representado pelo símbolo sagrado usado na conjuração.

Você toma todas as decisões sobre a aparência do templo. O interior é fechado por um piso, paredes e um telhado, com uma porta que concede acesso ao interior e tantas janelas quanto desejar. Somente você e todas as criaturas que você designar quando conjurar a magia podem abrir ou fechar a porta.

O interior do templo é um espaço aberto com ídolo ou altar em uma extremidade. Você decide se o templo está iluminado e se essa iluminação é luz brilhante ou luz fraca. O cheiro de incenso incisivo preenche o ar e a temperatura é suave.

O templo opõe-se aos tipos de criaturas que você escolhe quando você conjurou esta magia. Escolha um ou mais dos seguintes: celestiais, elementais, fadas, demônios ou mortos-vivos. Se uma criatura do tipo escolhido tenta entrar no templo, essa criatura deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em um teste com falha, ela não pode entrar no templo por 24 horas. Mesmo que a criatura possa entrar no templo, a magia o entrava; sempre que ela fizer uma rolagem de ataque, uma verificação de habilidade ou um teste de resistência dentro do templo, ele deve rolar um d4 e subtrair o número rolado da rolagem de um d20.

Além disso, os sensores criados por magias de adivinhação não podem aparecer dentro do templo, e as criaturas dentro não podem ser alvo de magias de adivinhação.

Finalmente, sempre que qualquer criatura no templo recuperar pontos de vida a partir de uma magia de 1° nível ou superior, a criatura recupera pontos de vida adicionais iguais ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1 ponto de vida).

O templo é feito de força mágica opaca que se estende no plano etéreo, bloqueando assim a viagem etérea para o interior do templo. Nada pode passar fisicamente pelo exterior do templo. Ele não pode ser dissipado por dissipar magia e campo antimagia não tem efeito sobre ele. Uma magia desintegrar destrói o templo instantaneamente.

Ao conjurar esta magia no mesmo local todos os dias durante um ano, torna este efeito permanente.

Transferência de Vida
3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você sacrifica parte de sua saúde para reparar lesões de outra criatura. Você sofre 4d8 de dano necrótico e uma criatura a sua escolha que você pode ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida iguais ao dobro do dano necrótico que você sofre.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço de magia acima do 2°.

Transformação de Tenser
6º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (alguns pelos de um touro)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você se dota de resistência e proeza marcial alimentada por magia. Até que a magia termine, você não pode conjurar magias e você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha 50 pontos de vida temporários. Se algum destes permanecer quando a magia terminar, eles são perdidos.
- Você tem vantagem em rolagens de ataque que você faz com armas simples e marciais.
- Quando você atinge um alvo com um ataque de armas, esse alvo recebe um dano de energia adicional de 2d12.
- Você tem proficiência com todas as armaduras, escudos, armas simples e armas marciais.
- Você possui proficiência em testes de resistência de Força e Constituição.
- Você pode atacar duas vezes, ao invés de uma vez, quando você toma a ação de Ataque em seu turno. Você ignora esse benefício se você já possui um recurso, como Ataque Extra, que lhe dá ataques extras.

Imediatamente após o término da magia, você deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofre um nível de exaustão.

Este material foi elaborado por fãs e destinado a sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Transmutar Pedra
5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36
Componentes: V, S, M (barro e água)
Duração: Instantânea

Você escolhe uma área de pedra ou lama que você possa ver, que caiba num cubo de 12 metros e que esteja dentro do alcance, e escolhe um dos efeitos a seguir.

Transmutar Pedra em Lama. Pedra não mágica de qualquer tipo na área torna-se um volume equivalente de lama fluida e espessa.

Se você conjurar a magia numa área de solo, ele se torna lamacento o suficiente para que criaturas afundem nele. Cada 1,5 metros que a criatura se mova através da lama custa 6 metros de movimento e qualquer criatura no solo quando você conjura a magia deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura também deve realizar essa resistência da primeira vez que entrar na área em um turno, ou terminar seu turno nela. Se falhar na resistência, uma criatura afunda na lama e fica impedida, apesar de poder usar uma ação para terminar a condição de impedido em si mesmo ao se livrar da lama.

Se você conjurar a magia no teto, a lama cai. Qualquer criatura sob a lama quando ela cai deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d8 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se for bem sucedida.

Transmutar Lama em Pedra. Lama não mágica ou areia movediça numa área de não mais de 3 metros de profundidade transforma-se em pedra lisa. Qualquer criatura na lama quando ela é transformada deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura fica impedida pela pedra. A criatura impedida pode usar sua ação para tentar se libertar ao ser bem sucedido num teste de Força (CD 20) ou causar 25 de dano a pedra a sua volta. Com um sucesso na resistência, uma criatura é jogada em segurança para a superfície em um espaço desocupado.

Tremor de Terra
1º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você provoca um tremor no solo num raio de 3 metros. Cada criatura diferente de você na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão e fica caída no chão. Se o solo na área for de terra ou pedra solta, ele se torna terreno difícil até ser limpo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Vendaval
7º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, M (um chumaço de palha)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um vendaval rodopia até um ponto no solo que você especificar. O vendaval é um cilindro de 3 metros de raio, 9 metros de altura, centrado no ponto. Até a magia acabar, você pode usar sua ação para mover o vendaval até 9 metros em qualquer direção pelo solo. O vendaval suga quaisquer objetos Médios ou menores que não estejam presos a nada e que não estejam sendo vestido ou carregado por ninguém.

Uma criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza na primeira vez num turno que ela entrar no vendaval ou que o vendaval entrar no espaço dela, incluindo quando o vendaval apareceu primeiro. Uma criatura sofre 10d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Além disso, uma criatura Grande ou menor que falhar na resistência deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará impedida pelo vendaval até a magia acabar. Quando uma criatura começa seu turno impedida pelo vendaval, ela é puxada 1,5 metros para o alvo dentro dele, a não ser que a criatura esteja no topo. Uma criatura impedida se move com o vendaval e cai quando a magia acaba, a não ser que a criatura tenha algum meio de ficar no ar.

Uma criatura impedida pode usar uma ação para realizar um teste de Força ou Destreza contra a CD de resistência da magia. Se for bem sucedida, a criatura não estará mais impedida pelo vendaval e é arremessada a 3d6 x 3 metros de distância em uma direção aleatória.

Vento Protetor
2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Um vento forte (30 quilômetros por hora) sopra a sua volta num raio de 3 metros e se move com você, permanecendo centrado em você. O vento permanece pela duração da magia.

- O vento tem os seguintes efeitos:
- Ele ensurdece você e outras criaturas na área.
- Ele extingue chamas desprotegidas na área que tenham o tamanho de tochas ou menores.
- A área é de terreno difícil para outras criaturas diferentes de você.
- As jogadas de ataque à distância com armas tem desvantagem se passarem para dentro ou para fora do vento.
- Ele afasta vapor, gás e névoa que possa ser dissipado por um vento forte.

Vínculo com a Besta
1º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um tufo de pelos envolto por um pano)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você estabelece um elo telepático com uma besta que você tocar que seja amigável a você ou que esteja enfeitiçada por você. A magia falha se o valor de Inteligência da besta for 4 ou maior. Até a magia acabar, o elo permanece ativo contato que você e a besta tenham linha de visão um do outro. Através do elo, a besta pode compreender suas mensagens telepáticas para ela e pode comunicar telepaticamente emoções e conceitos simples de volta para você. Enquanto o elo estiver ativo, a besta ganha vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura a até 1,5 metros de você que você possa ver.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Apêndice A: Campanhas Compartilhadas

Coordenar uma programação regular de sessões de jogos de D&D, para manter uma campanha ativa e vibrante, pode ser um desafio. Se for o único Mestre da campanha ou não houver jogadores suficientes disponíveis, a próxima sessão pode ser adiada, e problemas repetidos desse tipo podem comprometer a continuação da campanha.

Em resumo: em um mundo cheio de distrações, pode ser difícil manter uma campanha. Insira o conceito da campanha compartilhada.

Em uma campanha compartilhada, mais de um membro do grupo pode assumir o papel de Mestre. Uma campanha compartilhada é episódica em vez de contínua, com cada sessão de jogo compreendendo uma aventura completa.

As maiores campanhas compartilhadas são administradas pela Liga dos Aventureiros de D&D e supervisionadas pela Wizards de the Coast. Você também pode criar sua própria campanha compartilhada de D&D para um clube escolar, em uma loja de jogos, uma biblioteca ou em qualquer outro lugar onde os jogadores de D&D e Mestres se reúnam.

Uma campanha compartilhada estabelece uma estrutura que permite que um jogador utilize um personagem de jogo de um Mestre para outro dentro da campanha compartilhada. Isso cria uma situação em que quase nada pode impedir que uma sessão agendada aconteça. A lista de potenciais jogadores pode ser bastante grande, praticamente garantindo que qualquer sessão tenha pelo menos o número mínimo de jogadores necessários para jogar. Se todos aparecerem ao mesmo tempo, vários Mestres garantem que todos possam participar.

Código de Conduta

Uma vez ou outra, os principais livros de regras voltam ao ponto em que o objetivo mais importante de uma sessão de jogo de D&D é que todos os envolvidos se divirtam. De acordo com esse objetivo, é uma boa idéia para uma campanha compartilhada ter um código de conduta. Como as pessoas que normalmente não combinam juntas podem acabar nas mesmas mesas em uma campanha compartilhada, então podem ser úteis estabelecer regras básicas para o comportamento.

No nível mais amplo, todos em uma campanha compartilhada são responsáveis por garantir que todos os outros tenham um tempo agradável. Se alguém se sentir ofendido, menosprezado ou intimidado pelas ações de outra pessoa, todo o propósito de se juntar para jogar é derrotado.

O código básico de conduta para uma campanha compartilhada pode ser moldado em um documento similar ao que alguma outra organização ou local use. Além disso, algumas políticas especiais podem precisar ser adicionadas para explicar o que pode acontecer na mesa quando os jogadores e o Mestre interagirem. Como ponto de partida, considere o seguinte material, que é extraído do código de conduta da Liga dos Aventureiros.

Durante uma sessão de jogo, espera-se que...

- Os participantes sigam a liderança do Mestre e se abstenham de discutir com o Mestre ou outros jogadores sobre as regras.
- Deixe outros jogadores falarem, e permita que outros jogadores obtenham atenção do Mestre.
- Evite conversações excessivas que não sejam relevantes para a aventura.
- Desencorajar outras pessoas a usar as mídias sociais para intimidar, envergonhar ou intimidar outros participantes.
- Faça com que o Mestre ou os administradores da campanha estejam conscientes de um comportamento perturbador ou agressivo para que a ação apropriada possa ser tomada.

Para ser bem-sucedida, uma campanha compartilhada precisa de um campeão - alguém que assuma a responsabilidade de organizar e manter o grupo. Se você está interessado em aprender mais sobre como executar uma campanha compartilhada e ver como a Liga dos Aventureiros lida com certos problemas, o resto deste apêndice é para você.

Projetando Aventuras

Projetar aventuras para uma campanha compartilhada envolve um conjunto diferente de considerações do que projetar para um grupo padrão de jogadores. Mais importante, a aventura deve ser cronometrada para concluir quando a sessão está programada para terminar. Você também precisa equilibrar encontros de combate para uma variedade de níveis, uma vez que uma grande variedade de personagens pode estar experimentando a aventura ao mesmo tempo.

Duração da Aventura

Toda aventura em uma campanha compartilhada começa e termina na mesma sessão de jogo. (Se um grupo de participantes quiser demorar mais para terminar e todos estão dispostos a fazê-lo, eles podem exceder o limite de tempo.) Uma sessão ou evento não pode terminar com a aventura inacabada, uma vez que não há como garantir que os mesmos jogadores e Mestre estarão disponíveis para a próxima sessão.

Normalmente, as aventuras em uma campanha compartilhada são projetadas para durarem entre 2 horas ou 4 horas. Em cada hora de jogo, suponha que os jogadores podem completar o seguinte:

- Três ou quatro encontros de combate simples, ou um ou dois complexos.
- Três ou quatro cenas envolvendo exploração significativa ou interação social dentro dessas restrições, podem ser difíceis criar aventuras abertas.

Um limite de tempo assume um ponto de partida e ponto final específico. Uma boa maneira de contornar essa restrição é criar uma aventura com vários finais possíveis.

As aventuras baseadas em localização também funcionam bem com este formato. Um calabouço apresenta um limite natural nas opções de personagem, enquanto ainda dá às escolhas aos jogadores. A aventura poderia ser uma missão para derrotar uma criatura ou recuperar um item, mas o caminho para alcançar esse objetivo pode ser diferente para cada grupo.

Para mais aventuras narrativas, tente se concentrar em encontros ou eventos simples, mas flexíveis. Por exemplo, uma aventura exige que os personagens protejam um sumo sacerdote de Tyr dos assassinos. Dê aos jogadores a chance de planejar como eles querem proteger o templo, com autoridade sobre os guardas. Incremente com alguns PdMs mais elaborados, alguns dos quais podem ser suspeitos de trabalhar com os inimigos dos templos, adicionar uma camada de tensão. Considere deixar alguns detalhes ou pontos de enredo para o Mestre decidir. Por exemplo, o Mestre pode ter a opção de escolher qual membro da guarda do templo é o traidor, garantindo que o cenário seja diferente para cada grupo.

Este material foi disponibilizado para os leitores do site Sub Impressão ou seus sócios fãs, expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Encontro de Combate

Planeje sua aventura dentro de um dos quatro estágios, conforme estabelecido no capítulo 1 do *Livro do Jogador*: o estágio 1 inclui os níveis 1-4, o estágio 2 os níveis 5-10, o estágio 3 os níveis 11-16 e o estágio 4 inclui os níveis 17-20. Dentro de cada estágio, é uma boa idéia usar um nível específico como ponto de partida.

Assuma um grupo de cinco jogadores de 3º nível para o estágio 1, cinco jogadores de 8º nível para o estágio 2, cinco jogadores de 13º nível para o estágio 3 e cinco jogadores de 18º para o estágio 4. Use esse pressuposto ao criar encontros de combate, quer você use as regras de construção de encontros no *Guia do Mestre* ou faça uma estimativa.

Para cada batalha, forneça diretrizes para ajudar os Mestres a ajustar a dificuldade para cima ou para baixo para combinar partidas mais fortes ou mais fracas. Como um princípio básico, conte sempre com grupos de dois níveis mais alto e grupos de dois níveis mais baixos, e não se preocupe em equilibrar a aventura para grupos fora do nível da aventura.

Recompensas

Aventuras em uma campanha compartilhada que usa regras variantes para ganhar níveis e adquirir tesouro (como as descritas abaixo) não inclua prêmios de pontos de experiência ou quantidades específicas e tipos de tesouros.

Criação de Personagem

As diretrizes de uma campanha compartilhada para a criação de personagens podem incluir a definição de quais raças e classes os jogadores podem escolher, como os jogadores geram pontuações de habilidade e quais alinhamentos os jogadores podem escolher.

Livro do Jogador Mais Um

Você deve pensar sobre quais produtos os jogadores podem usar para criar um personagem. A Liga dos Aventureiros especifica que um jogador pode usar o *Livro do Jogador* e uma única outra fonte oficial de D&D, como um livro ou um PDF, para criar um personagem. Esta restrição garante que os jogadores não precisem possuir muitos livros para criar um personagem e facilitem que os Mestres saibam como funcionam todos os personagens da campanha. Uma vez que um Mestre em uma campanha compartilhada deve lidar com uma ampla gama de jogadores, em vez de os mesmos jogadores a cada semana, pode ser difícil rastrear todas as interações e habilidades possíveis através da mistura de opções livremente. Nós recomendamos esta regra para qualquer campanha compartilhada.

Pontos de Habilidade

Para gerar pontuações de habilidade, recomendamos que os jogadores escolham entre a matriz padrão 15, 14,13, 12, 10,8 e a opção apresentada em "Variante: Personalizando os Valores de Habilidade" no capítulo 1 do *Livro do Jogador*.

Equipamento de Partida

Por uma questão de simplicidade e eficiência, é uma boa idéia exigir que os personagens iniciantes devam levar o equipamento inicial especificado pela classe e antecedente do personagem.

Este material foi elaborado por fãs, e destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidos. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Regras Variantes

Uma campanha compartilhada pode usar algumas regras variantes para lidar com certos aspectos do jogo. A Liga dos Aventureiros, por exemplo, tem sistemas variantes para ganhar níveis e adquirir tesouros. Estas "regras da casa", apresentadas abaixo, servem como uma espécie de linguagem comum, garantindo que as recompensas recebidas por todos os personagens sejam equivalentes, independentemente do tipo de aventura que um personagem tenha experimentado.

Progresso do Personagem

Em uma campanha compartilhada, os personagens ganham níveis não acumulando pontos de experiência, mas alcançando pontos de inspeção de experiência. Este sistema, recompensa cada personagem (e jogador) por participar de uma sessão de jogo.

Um personagem atinge 1 pontos de inspeção para cada hora que uma aventura foi projetada para durar. Note-se que o prêmio é baseado nas aventuras previstas para o tempo de jogo, em vez do tempo real gasto na mesa. A recompensa por completar uma aventura projetada por 2 horas de jogo é 2 pontos de inspeção, mesmo que um grupo gaste mais de 2 horas jogando através dela.

Se um personagem completar uma aventura projetada para um nível superior ao nível atual do personagem, o personagem recebe 1 pontos de inspeção adicional. Por exemplo, se um personagem de segundo nível completar uma aventura de nível 6 projetada para levar 2 horas, o personagem atinge 3 pontos de inspeção.

O tempo de reprodução pode parecer uma maneira ímpar de medir pontos de experiência, mas o conceito está de acordo com a forma como uma campanha compartilhada deve funcionar. Um personagem que tenha jogado por 10 horas atinge o mesmo número de pontos de inspeção, se o personagem foi contra um dragão ou passou todo esse tempo espreitando em um bar. Esta abordagem garante que o estilo preferido de um jogador não seja penalizado nem recompensado. Se alguém se concentra na interpretação e na interação social, derrotando monstros em combate ou encontrando maneiras inteligentes para evitar batalhas, esse sistema dá crédito onde o crédito é devido.

Usando Pontos de Inspeção

O número de pontos de inspeção necessários para ganhar o próximo nível depende do nível de um personagem:

- Nos níveis 1-4, atingir 4 pontos de inspeção é suficiente para avançar para o próximo nível.
- No nível 5 ou superior, é necessário chegar a 8 pontos de inspeção para avançar para o próximo nível.

No final de uma sessão de jogo, os personagens devem subir de nível se tiverem atingido pontos de inspeção suficientes para fazê-lo. O número necessário pontos de inspeção é gasto e todos os pontos de inspeção restantes são acumulados para a próxima oportunidade de avanço.

Tesouro Individual

Em uma campanha compartilhada, cada personagem recebe um número fixo de peças de ouro ao alcançar um novo nível. (Este ganho representa o tesouro que um personagem pode encontrar em uma aventura padrão.)

Como benefício adicional, os personagens não são obrigados a gastar ouro para manter um estilo de vida. Em vez disso, cada personagem começa com um estilo de vida modesto, o que melhora à medida que o personagem atinge níveis mais elevados.

Esses benefícios são resumidos na tabela do tesouro individual. Os caminhos para que os personagens passem seu tesouro estão cobertos na seção "Comprar e Vender" abaixo.

Tesouro Individual

Nível Ganho	Estilo de Vida	Recompensa
2—4	Modesto	75 po
5—10	Confortável	150 po
11—16	Rico	550 po
17—20	Aristocrático	5,500 po

Itens Mágicos

Os personagens ganham pontos do tesouro de aventuras, depois resgatam esses pontos em troca de itens mágicos. A lista de itens mágicos disponíveis é aceita e compilada pelos Mestres que executam a campanha.

Ganhando Pontos de Tesouro

Cada personagem ganha pontos de tesouro com base no nível de uma aventura e seu tempo de jogo pretendido:

- 1 ponto do tesouro é premiado por cada 2 horas jogadas em uma aventura de nível 1 ou nível 2.
- 1 ponto de tesouro é premiado por cada 1 hora jogada em uma aventura de nível 3 ou nível 4.

Tal como acontece com as regras variantes para ganhar níveis, este prêmio é baseado no tempo de jogo projetado por aventuras, em vez do tempo real que um grupo passou na mesa.

Se um personagem completar uma aventura de um nível superior ao nível do personagem, o personagem recebe 1 ponto de tesouro adicional para essa aventura.

Criando Uma Lista de Itens

Os Mestres da campanha compartilhada devem trabalhar juntos para compilar uma lista de itens mágicos que os jogadores podem comprar. As tabelas de itens mágicos no capítulo 2 deste livro e no capítulo 7 do *Guia do Mestre* são o ponto de partida óbvio. Escolher quais itens para permitir ou proibir é uma questão de preferência pessoal, assim como é para o Mestre em uma campanha padrão. O envolvimento de todos os Mestres ajuda a garantir que a lista atenda às expectativas de todos. Em caso de dúvida, não permita um item; é mais fácil adicioná-lo aos itens disponíveis em um momento posterior do que seria removê-lo do jogo, uma vez que foi distribuído.

Naturalmente, a lista de itens disponíveis é mais longa para aventuras nos níveis mais altos, e o custo do ponto desses itens de nível superior também aumenta. A tabela Itens Mágicos por Estágio fornece os detalhes.

Por exemplo, pontos de tesouro de uma aventura de nível 1 podem ser gastos em itens das tabelas A, B, C e F. Qualquer item nas três primeiras tabelas custa 4 pontos e um item da tabela F custa 8 pontos.

Itens Mágicos por Estágio

Tabela de Itens Mágicos	Disponíveis nos Estágios	Custo em Pontos
A	1—4	4
B	1—4	4
C	1—4	4
D	2—4	3
E	3—4	3
F	1—4	8
G	2—4	10
H	3—4	12

Gastando Pontos de Tesouros

Os jogadores devem gastar pontos de tesouro no final de uma sessão de jogo, imediatamente depois de determinar se seus personagens ganharam um nível. A ordem dessas etapas é importante, uma vez que um personagem pode entrar em outro estágio devido ao ganho de nível.

Os jogadores têm o direito de escolher qualquer item aprovado de uma das tabelas de itens mágicos disponíveis no nível atual.

Os pontos do tesouro podem ser espalhados por vários itens. Muitos itens custam mais pontos de tesouro do que um personagem pode ganhar em uma aventura de 2 horas ou 4 horas. Para comprar esse item, um personagem pode fazer um depósito, gastar pontos do tesouro no item até que seja pago, momento em que o personagem ganha o item.

Comprando e Vendendo

Personagens podem usar seu tesouro monetário para comprar qualquer coisa das listas de equipamentos no capítulo 5 do *Livro do Jogador*. Além do que, a Liga dos Aventureiros permite que os personagens adquiram poções e *pergaminhos mágicos*, conforme detalhado abaixo. Um *pergaminho mágico* pode ser comprado apenas por um personagem que seja capaz de conjurar a magia em questão.

Poções para Venda

Poção de...	Custo	Poção de...	Custo
Cura	50 po	*Respirar na água*	100 po
Escalada	75 po	*Cura superior*	500 po
Cativar animais	100 po	*Cura suprema*	5,000 po
Cura maior	100 po	*Invisibilidade*	5,000 po

Pergaminhos Mágicos para Venda

Nível da Magia	Custo	Nível da Magia	Custo
Truque	25 po	3º	300 po
1º	75 po	4º	500 po
2º	150 po	5º	1,000 po

Vendendo Artigos

Em uma campanha compartilhada, os personagens não têm direito a vender itens que encontrem em aventuras ou equipamentos que compram com seus fundos pessoais. Armas, armaduras e outros equipamentos utilizados pelos inimigos são considerados muito danificados para ter qualquer valor monetário.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Apêndice B: Nomes de Personagens

Alguns jogadores e Mestres têm uma aptidão para desenvolver os nomes dos personagens em tempo real, enquanto outros acham essa tarefa mais que um desafio. As tabelas deste apêndice são projetadas para tornar a vida mais fácil para ambos os tipos de pessoas, esteja você nomeando um personagem de jogador, um personagem não jogador, um monstro ou mesmo lugar.

Cada tabela contém nomes associados a uma raça de personagens não-humanos no *Livro do Jogador* ou a um grupo étnico ou linguístico do mundo real, com foco em grupos da antiguidade e da Idade Média. Você pode selecionar as possibilidades aqui, ou usar dados para determinar um nome.

Embora os nomes estejam associados a raças neste apêndice, um personagem pode não ter um nome de sua própria raça. Como instância, um meio-orc poderia ter crescido entre os anões e ter um nome de anão. Ou, como Mestre, você pode decidir que o draconato em sua campanha tem uma cultura que é remanescente da Roma antiga e, portanto, usar nomes romanos, em vez dos nomes dos draconato aqui sugeridos.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Nomes Não Humanos

Draconato, Feminino

d100	Nome
01—02	Akra
03—04	Aasathra
05—06	Antrara
07—08	Arava
09—10	Biri
11—12	Blendaeth
13—14	Burana
15—16	Chassath
17—18	Daar
19—20	Dentratha
21—22	Doudra
23—24	Driindar
25—26	Eggren
27—28	Farideh
29—30	Findex
31—32	Furrele
33—34	Gesrethe
35—36	Gilkass
37—38	Harann
39—40	Havilar
41—42	Hethress
43—44	Hillanot
45—46	Jaxi
47—48	Jezean
49—50	Jheri
51—52	Kadana
53—54	Kava
55—56	Koflnn
57—58	Megren
59—60	Mijira
61—62	Mishann
63—64	Nala
65—66	Nuthra
67—68	Perra

Draconato, Feminino

d100	Nome
69—70	Pogranix
71—72	Pyxrin
73—74	Quespa
75—76	Raiann
77—78	Rezena
79—80	Ruloth
81—82	Saphara
83—84	Savaran
85—86	Sora
87—88	Surina
89—90	Synthrin
91—92	Tatyan
93—94	Thava
95—96	Uadflt
97—98	Vezera
99—00	Zykrofl

Draconato, Masculino

d100	Nome
01—02	Adrex
03—04	Arjhan
05—06	Azzakh
07—08	Balasar
09—10	Baradad
11—12	Bharash
13—14	Bidreked
15—16	Dadalan
17—18	Dazzazn
19—20	Direcris
21—22	Donaar
23—24	Fax
25—26	Gargax
27—28	Ghesh
29—30	Gorbundus

Draconato, Masculino

d100	Nome
31—32	Greethen
33—34	Heskan
35—36	Hirrathak
37—38	Ildrex
39—40	Kaladan
41—42	Kerkad
43—44	Kiirith
45—46	Kriv
47—48	Maagog
49—50	Medrash
51—52	Mehen
53—54	Mozikth
55—56	Mreksh
57—58	Mugrunden
59—60	Nadarr
61—62	Nithther
63—64	Norkruuth
65—66	Nykkan
67—68	Pandjed
69—70	Patrin
71—72	Pijjirik
73—74	Quarethon
75—76	Rathkran
77—73	Rhogar
79—30	Rivaan
81—82	Sethrekar
83—84	Shamash
85—86	Shedinn
87—88	Srorthen
89—90	Tarhun
91—92	Torinn
93—94	Trynnicus
95—96	Valorean
97—98	Vrondiss
99—00	Zedaar

Draconato, Clã

d100	Nome
01—02	Akambheryliiax
03—04	Argenth rixus
05—06	Baharoosh
07—08	Beryntolthropal
09—10	Bhenkumbyrznaax
11—12	Caavylteradyn
13—14	Chumbyxirinnish
15—16	Clethtinthiallor
17—18	Daardendrian
19—20	Delmirev
21—22	Dhyrktelonis
23—24	Ebynichtomonis
25—26	Esstyrlynn
27—28	Fharngnarthnost
29—30	Ghaallixirn
31—32	Grrrmmballhyst
33—34	Gygazzylyshrift
35—36	Hashphronyxadyn
37—38	Hshhsstoroth
39—40	Imbixtellrhyst
41—42	Jerynomonis
43—44	Jharthraxyn
45—46	Kerrhylon
47—48	Kimbatuul
49—50	Lhamboldennish
51—52	Linxakasendalor
53—54	Mohradyllion
55—56	Mystan
57—58	Nemmonis
59—60	Norixius
61—62	Ophinshtalajiir
63—64	Orexijandilin
65—66	Pfaphnyrennish
67—68	Phrahdrandon
69—70	Pyraxtallinost
71—72	Qyxpahrgh

Draconato, Clã

d100	Nome
73—74	Raghthroknaar
75—76	Shestendeliath
77—73	Skaarzborroosh
79—80	Sumnarghthrysh
81—82	Tiammanthyilish
83—84	Turnuroth
85—86	Umbyrphrael
87—88	Vangdondalor
89—90	Verthisathurgiesh
91—92	Wiwyrholdalphiax
93—94	Wystongjiir
95—96	Xephyrbahnor
97—98	Yarjerit
99—00	Zzzxaaxthroth

Anão, Feminino

d100	Nome
01—02	Anbera
03—04	Artin
05—06	Audhild
07—08	Balifra
09—10	Barbena
11—12	Bardryn
13—14	Bolhild
15—16	Dagnal
17—18	Dariff
19—20	Delre
21—22	Diesa
23—24	Hdeth
25—26	Eridred
27—28	Falkrunn
29—30	Fallthra
31—32	Finelien
33—34	Gillydd
35—36	Gunnloda
37—33	Gurdis
39—40	Helgret
41—42	Helja
43—44	Hlin
45—46	Ilde
47—43	Jarana
49—50	Kathra
51—52	Kilia
53—54	Kristryd
55—56	Liftrasa
57—58	Marastyr
59—60	Mardred
61—62	Morana
63—64	Nalaed
65—66	Nora
67—63	Nurkara

Anão, Feminino

d100	Nome
69—70	Oriff
71—72	Ovina
73—74	Riswynn
75—76	Sannl
77—78	Therlin
79—80	Thodris
81—82	Torbera
83—84	Tordrid
85—86	Torgga
87—88	Urshar
89—90	Valida
91—92	Vistra
93—94	Vonana
95—96	Werydd
97—93	Whurdred
99—00	Yurgunn

Anão, Masculino

d100	Nome
01—02	Adrik
03—04	Alberich
05—06	Baern
07—08	Barendd
09—10	Beloril
11—12	Brottor
13—14	Dain
15—16	Dalgal
17—18	Darrak
19—20	Delg
21—22	Duergath
23—24	Dworic
25—26	Eberk
27—28	Einkil
29—30	Elaim
31—32	Erias
33—34	Fallond
35—36	Fargrim
37—38	Gardain
39—40	Gilthur
41—42	Gimgen
43—44	Gimurt
45—46	Harbek
47—43	Kildrak
49—50	Kilvar
51—52	Morgran
53—54	Morkral
55—55	Nalral
57—58	Nordak
59—60	Nuraval
61—62	Oloric
63—64	Olunt

Anão, Masculino

d100	Nome
65—66	Orsik
67—68	Oskar
69—70	Rangrim
71—72	Reirak
73—74	Rurik
75—76	Taklinn
77—78	Thoradin
79—80	Thorin
81—82	Thradal
83—84	Tordek
85—86	Traubon
87—88	Travok
89—90	Ulfgar
91—92	Uraim
93—94	Veit
95—96	Vonbin
97—98	Vondal
99—00	Whurbin

Anão, Clã

d100	Nome
01—02	Aranore
03—04	Balderk
05—06	Battlehammer
07—08	Bigtoe
09—10	Bloodkith
11—12	Bofdann
13—14	Brawnanvil
15—16	Brazzik
17—18	Broodfist
19—20	Burrowfound
21—22	Caebrek
23—24	Daerdahk
25—26	Dankil
27—28	Daraln
29—30	Deepdelver
31—32	Durthane
33—34	Eversharp
35—36	Fallack
37—38	Fireforge
39—40	Foamtankard
41—42	Frostbeard
43—44	Glanhig
45—46	Goblinbane
47—48	Goldfinder
49—50	Gorunn
51—52	Graybeard
53—54	Hammerstone
55—56	Helcral
57—58	Holderhek
59—60	Ironfist

Anão, Clã

d100	Nome
61—62	Loderr
63—64	Lutgehr
65—66	Morigak
67—68	Orcfoe
69—70	Rakankrak
71—72	Ruby-Eye
73—74	Rumnaheim
75—76	Silveraxe
77—78	Silverstone
79—80	Steelfist
81—82	Stoutale
83—84	Strakeln
85—86	Strongheart
87—88	Thrahak
89—90	Torevir
91—92	Torunn
93—94	Trollbleeder
95—96	Trueanvil
97—98	Trueblood
99—00	Ungart

Elfo, Criança

d100	Nome
01—02	Ael
03—04	Ang
05—06	Ara
07—03	Ari
09—10	Arn
11—12	Aym
13—14	Broe
15—16	Bryn
17—18	Cael
19—20	Cy
21—22	Dae
23—24	Del
25—26	Eli
27—28	Eryn
29—30	Faen
31—32	Fera
33—34	Gael
35—36	Gar
37—38	Innil
39—40	Jar
41—42	Kan
43—44	Koeth
45—46	Laef
47—48	Lue
49—50	Mai
51—52	Mara
53—54	Mella
55—56	Mya

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Elfo, Criança

d100	Nome
57—58	Naeris
59—60	Naill
61—62	Nim
63—64	Phann
65—66	Py
67—68	Rael
69—70	Raer
71—72	Ren
73—74	Rinn
75—76	Rua
77—78	Sael
79—80	Sai
81—82	Sumi
83—84	Syllin
85—86	Ta
87—88	Thia
89—90	Tia
91—92	Traki
93—94	Vall
95—96	Von
97—98	Wil
99—00	Za

Elfo, Feminino Adulto

d100	Nome
01—02	Adrie
03—04	Ahinar
05—06	Althaea
07—08	Anastrianna
09—10	Andraste
11—12	Antinua
13—14	Arara
15—16	Baelitae
17—18	Bethrynna
19—20	Birel

Elfo, Feminino Adulto

d100	Nome
21—22	Caelynn
23—24	Chaedi
25—26	Claira
27—28	Dara
29—30	Drusilia
31—32	Elama
33—34	Enna
35—36	Faral
37—38	Felosial
39—40	Hatae
41—42	Ielenia
43—44	Ilanis
45—46	Irann
47—48	Jarsali
49—50	Jelenneth
51—52	Keyleth
53—54	Leshanna
55—56	Lia
57—58	Maiathah
59—60	Malquis
61—62	Meriele
63—64	Mialee
65—66	Myathethil
67—68	Naivara
69—70	Quelenna
71—72	Quillathe
73—74	Ridaro
75—76	Sariel
77—78	Shanairla
79—80	Shava
81—82	Silaqui
83—84	Sumnes
85—86	Theirastra
87—88	Thiala
89—90	Tiaathque
91—92	Traulam

Elfo, Feminino Adulto

d100	Nome
93—94	Vadania
95—96	Valanthe
97—98	Valna
99—00	Xanaphia

Elfo, Masculino Adulto

d100	Nome
01—02	Adran
03—04	Aelar
05—06	Aerdeth
07—08	Ahvain
09—10	Aramil
11—12	Arannis
13—14	Aust
15—16	Azaki
17—18	Beiro
19—20	Berrian
21—22	Caeldrim
23—24	Carric
25—26	Dayereth
27—28	Dreali
29—30	Efferil
31—32	Eiravel
33—34	Enialis
35—36	Erdan
37—38	Erevan
39—40	Fivin
41—42	Galinndan
43—44	Gennal
45—46	Hadarai
47—48	Halimath
49—50	Heian
51—52	Himo
53—54	Immeral
55—56	Ivellios

Elfo, Masculino Adulto

d100	Nome
57—58	Korfel
59—60	Lamlis
61—62	Laucian
63—64	Lucan
65—66	Mindartis
67—68	Naal
69—70	Nutae
71—72	Paelias
73—74	Peren
75—76	Quarion
77—78	Riardon
79—80	Rolen
81—82	Soveliss
83—84	Suhnae
85—86	Thamior
87—88	Tharivol
89—90	Theren
91—92	Theriatis
93—94	Thervan
95—96	Uthemar
97—98	Vanuath
99—00	Varis

Elfo, Família

d100	Nome
01—02	Aloro
03—04	Amakiir
05—06	Amastacia
07—08	Ariessus
09—10	Arnuanna
11—12	Berevan
13—14	Caerdonel
15—16	Caphaxath
17—18	Casilltenirra
19—20	Cithreth

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Elfo, Família

d100	Nome
21—22	Dalanthan
23—24	Eathalena
25—26	Erenaeth
27—28	Ethanasath
29—30	Fasharash
31—32	Firahel
33—34	Floshem
35—36	Galanodel
37—38	Goltorah
39—40	Hanali
41—42	Holimion
43—44	Horineth
45—46	Iathrana
47—48	Ilphelkiir
49—50	Iranapha
51—52	Koehlanna
53—54	Lathalas
55—56	Liadon
57—58	Meliamne
59—60	Mellerelel
61—62	Mystralath
63—64	Naïlo
65—66	Netyoive
67—68	Ofandrus
69—70	Ostoroth
71—72	Othronus
73—74	Qualanthri
75—76	Raethran
77—78	Rothenel
79—80	Selevarun
81—82	Siannodel
83—84	Suithrasas
85—86	Sylvaranth
87—88	Teinithra
89—90	Tiltathana
91—92	Wasanthi
93—94	Withrethin
95—96	Xiloscient
97—98	Xistsrith
99—00	Yaeldrin

Gnomo, Feminino

d100	Nome
01—02	Abalaba
03—04	Bimpnottin
05—06	Breena
07—08	Buvvie
09—10	Callybon
11—12	Caramip
13—14	Carlin
15—16	Cumpen
17—18	Dalaba
19—20	Donella
21—22	Duvamil
23—24	Ella
25—26	Ellyjoybell
27—28	Ellywick
29—30	Enidda
31—32	Lilli
33—34	Loopmottin
35—36	Lorilla
37—38	Luthra
39—40	Mardnab
41—42	Meena
43—44	Menny
45—46	Mumpena
47—48	Nissa
49—50	Numba
51—52	Nyx
53—54	Oda
55—56	Oppah
57—58	Orla
59—60	Panana
61—62	Pyntle
63—64	Quilla
65—66	Ranala
67—68	Reddlepop
69—70	Roywyn
71—72	Salanop
73—74	Shamil
75—76	Siffress
77—78	Symma
79—80	Tana
81—82	Tenena
83—84	Tervaround
85—86	Tippletoe
87—88	Ulla
89—90	Unvera
91—92	Veloptima
93—94	Virra
95—96	Waywocket
97—98	Yebe
99—00	Zanna

Gnomo, Masculino

d100	Nome
01—02	Alston
03—04	Alvyn
05—06	Anverth
07—08	Arumawann
09—10	Bilbron
11—12	Boddynock
13—14	Brocc
15—16	Burgell
17—18	Cockaby
19—20	Crampernap
21—22	Dabbledob
23—24	Delebean
25—26	Dimble
27—28	Eberdeb
29—30	Eldon
31—32	Erky
33—34	Fablen
35—36	Fibblestib
37—38	Fonkin
39—40	Frouse
41—42	Frug
43—44	Gerbo
45—46	Gimble
47—48	Glim
49—50	Igden
51—52	Jabble
53—54	Jebeddo
55—56	Kellen
57—58	Kipper
59—60	Namfoodle
61—62	Oppleby
63—64	Orryn
65—66	Paggen
67—68	Pallabar
69—70	Pog
71—72	Qualen
73—74	Ribbles
75—76	Rimple
77—78	Roondar
79—80	Sapply
81—82	Seebo
83—84	Senteq
85—86	Sindri
87—88	Umpen
89—90	Warryn
91—92	Wiggens
93—94	Wobbles
95—96	Wrenn
97—98	Zaffrab
99—00	Zook

Gnomo, Clã

d100	Nome
01—02	Albaratie
03—04	Bafflestone
05—06	Beren
07—08	Boondiggles
09—10	Cobblelob
11—12	Daergel
13—14	Dunben
15—16	Fabblestabble
17—18	Fapplestamp
19—20	Fiddlefen
21—22	Folkor
23—24	Garrick
25—26	Gimlen
27—28	Glittergem
29—30	Gobblefirn
31—32	Gummen
33—34	Horcusporcus
35—36	Humplebumple
37—38	Ironhide
39—40	Leffery
41—42	Lingenhall
43—44	Loofollue
45—46	Maekkelferce
47—48	Miggledy
49—50	Munggen
51—52	Murnig
53—54	Musgraben
55—56	Nackle
57—58	Ningel
59—60	Nopenstallen
61—62	Nucklestamp
63—64	Offund
65—66	Oomtrowl
67—68	Pilwicken
69—70	Pingun
71—72	Quillsharpener
73—74	Raulnor
75—76	Reese
77—78	Rofferton
79—80	Scheppen
81—82	Shadowcloak
83—84	Silverthread
85—86	Sympony
87—88	Tarkelby
89—90	Timbers
91—92	Turen
93—94	Umbodoben
95—96	Waggletop
97—98	Welber
99—00	Wildwander

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Halfling, Feminino

d100	Nome
01—02	Alain
03—04	Andry
05—06	Anne
07—08	Bella
09—10	Blossom
11—12	Bree
13—14	Callie
15—16	Chenna
17—18	Cora
19—20	Dee
21—22	Dell
23—24	Eida
25—26	Eran
27—28	Euphemia
29—30	Georgina
31—32	Gynnie
33—34	Harriet
35—36	Jasmine
37—38	Jillian
39—40	Jo
41—42	Kithri
43—44	Lavinia
45—46	Lidda
47—48	Maegan
49—50	Marigold
51—52	Merla
53—54	Myria
55—56	Nedda
57—58	Nikki
59—60	Nora
61—62	Olivia
63—64	Paela
65—66	Pearl
67—68	Pennie
69—70	Philomena
71—72	Portia
73—74	Robbie
75—76	Rose
77—78	Saral
79—80	Seraphina
81—82	Shaena
83—84	Stacee
85—86	Tawna
87—88	Thea
89—90	Trym
91—92	Tyna
93—94	Vani
95—96	Verna
97—98	Wella
99—00	Willow

Halfling, Masculino

d100	Nome
01—02	Alton
03—04	Ander
05—06	Bernie
07—08	Bobbin
09—10	Cade
11—12	Callus
13—14	Corrin
15—16	Dannad
17—18	Danniel
19—20	Eddie
21—22	Egart
23—24	Eldon
25—26	Errich
27—28	Fildo
29—30	Finnan
31—32	Franklin
33—34	Garret
35—36	Garth
37—38	Gilbert
39—40	Gob
41—42	Harol
43—44	Igor
45—46	Jasper
47—48	Keith
49—50	Kevin
51—52	Lazam
53—54	Lerry
55—56	Lindal
57—58	Lyle
59—60	Merric
61—62	Mican
63—64	Milo
65—66	Morrin
67—68	Nebin
69—70	Nevil
71—72	Osborn
73—74	Ostran
75—76	Oswalt
77—78	Perrin
79—80	Poppy
81—82	Reed
83—84	Roscoe
85—86	Sam
87—88	Shardon
89—90	Tye
91—92	Ulmo
93—94	Wellby
95—96	Wendel
97—98	Wenner
99—00	Wes

Halfling, Família

d100	Nome
01—02	Appleblossom
03—04	Bigheart
05—06	Brightmoon
07—08	Brushgather
09—10	Cherrycheeks
11—12	Copperkettle
13—14	Deephollow
15—16	Elderberry
17—18	Fastfoot
19—20	Fatrabbit
21—22	Glenfellow
23—24	Goldfound
25—26	Goodbarrel
27—28	Goodearth
29—30	Greenbottle
31—32	Greenleaf
33—34	High-hill
35—36	Hilltopple
37—38	Hogcollar
39—40	Honeypot
41—42	Jamjar
43—44	Kettlewhistle
45—46	Leagallow
47—48	Littlefoot
49—50	Nimblefingers
51—52	Porridgepot
53—54	Quickstep
55—56	Reedfellow
57—58	Shadowquick
59—60	Silvereyes
61—62	Smoothhands
63—64	Stonebridge
65—66	Stoutbridge
67—68	Stoutman
69—70	Strongbones
71—72	Sunmeadow
73—74	Swiftwhistle
75—76	Tallfellow
77—78	Tealeaf
79—80	Tenpenny
81—82	Thistletop
83—84	Thorngage
85—86	Tosscobble
87—88	Underbough
89—90	Underfoot
91—92	Warmwater
93—94	Whispermouse
95—96	Wildcloak
97—98	Wildheart
99—00	Wiseacre

Meio-orc, Feminino

d100	Nome
01—02	Arha
03—04	Baggi
05—06	Bendoo
07—08	Bilga
09—10	Brakka
11—12	Creega
13—14	Drenna
15—16	Ekk
17—18	Emen
19—20	Engong
21—22	Fistula
23—24	Gaaki
25—26	Gorga
27—28	Grai
29—30	Greeba
31—32	Grigi
33—34	Gynk
35—36	Hrathy
37—38	Huru
39—40	Ilga
41—42	Kabbarg
43—44	Kansif
45—46	Lagazi
47—48	Lezre
49—50	Murgen
51—52	Murook
53—54	Myev
55—56	Nagrette
57—58	Neega
59—60	Nella
61—62	Nogu
63—64	Oolah
65—66	Ootah
67—68	Ovak
69—70	Ownka
71—72	Puyet
73—74	Reeza
75—76	Shautha
77—78	Silgre
79—80	Sutha
81—82	Tagga
83—84	Tawar
85—86	Tomph
87—88	Ubada
89—90	Vanchu
91—92	Vola
93—94	Volen
95—96	Vorka
97—98	Yevelda
99—00	Zagga

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Meio-orc, Masculino

d100	Nome
01—02	Argran
03—04	Braak
05—06	Brug
07—08	Cagak
09—10	Dench
11—12	Dorn
13—14	Dren
15—16	Druuk
17—18	Feng
19—20	Gell
21—22	Gnarsh
23—24	Grumbar
25—26	Gubrash
27—28	Hagren
29—30	Henk
31—32	Hogar
33—34	Holg
35—36	Imsh
37—38	Karash
39—40	Karg
41—42	Keth
43—44	Korag
45—46	Krusk
47—48	Lubash
49—50	Megged
51—52	Mhurren
53—54	Mord
55—56	Morg
57—58	Nil
59—60	Nybarg
61—62	Odorr
63—64	Ohr
65—66	Rendar
67—68	Resh
69—70	Ront
71—72	Rrath
73—74	Sark
75—76	Scrag
77—78	Sheggen
79—80	Shump
81—82	Tanglar
83—84	Tarak
85—86	Thar
87—88	Thokk
89—90	Trag
91—92	Ugarth
93—94	Varg
95—96	Vilberg
97—98	Yurk
99—00	Zed

Tiefling, Feminino

d100	Nome
01—02	Akta
03—04	Anakis
05—06	Armara
07—08	Astaro
09—10	Aym
11—12	Azza
13—14	Beleth
15—16	Bryseis
17—18	Bune
19—20	Criella
21—22	Damaia
23—24	Decarabia
25—26	Ea
27—28	Gadreel
29—30	Gomory
31—32	Hecat
33—34	Ishte
35—36	Jezebeth
37—38	Kali
39—40	Kallista
41—42	Kasdeya
43—44	Lerissa
45—46	Lilith
47—48	Makaria
49—50	Manea
51—52	Markosian
53—54	Mastema
55—56	Naamah
57—58	Nemeia
59—60	Nija
61—62	Orianna
63—64	Osah
65—66	Phelaia
67—68	Prosperine
69—70	Purah
71—72	Pyra
73—74	Rieta
75—76	Ronobe
77—78	Ronwe
79—80	Seddit
81—82	Seere
83—84	Sekhmet
85—86	Semyaza
87—88	Shava
89—90	Shax
91—92	Sorath
93—94	Uzza
95—96	Vapula
97—98	Vepar
99—00	Verin

Tiefling, Masculino

d100	Nome
01—02	Abad
03—04	Ahrim
05—06	Akmen
07—08	Amnon
09—10	Andram
11—12	Astar
13—14	Balam
15—16	Barakas
17—18	Bathin
19—20	Caim
21—22	Chem
23—24	Cimer
25—26	Cressel
27—28	Damakos
29—30	Ekemon
31—32	Euron
33—34	Fenriz
35—36	Forcas
37—38	Habor
39—40	Iados
41—42	Kairon
43—44	Leucis
45—46	Mamnen
47—48	Mantus
49—50	Marbas
51—52	Melech
53—54	Merihim
55—56	Modean
57—58	Mordai
59—60	Mormo
61—62	Morthos
63—64	Nicor
65—66	Nirgel
67—68	Oriax
69—70	Paymon
71—72	Pelaios
73—74	Purson
75—76	Qemuel
77—78	Raam
79—80	Rimmon
81—82	Sammal
83—84	Skamos
85—86	Tethren
87—88	Thamuz
89—90	Therai
91—92	Valafar
93—94	Vassago
95—96	Xappan
97—98	Zepar
99—00	Zephan

Tiefling, Virtude

d100	Nome
01—02	Abominação
03—04	Acaso
05—06	Aflição
07—08	Ambição
09—10	Amor
11—12	Arte
13—14	Assassinato
15—16	Astúcia
17—18	Audácia
19—20	Cântico
21—22	Carniça
23—24	Condenação
25—26	Crença
27—28	Deboche
29—30	Desonra
31—32	Dor
33—34	Dúvida
35—36	Entropia
37—38	Escárnio
39—40	Esperança
41—42	Excelência
43—44	Êxtase
45—46	Fadiga
47—48	Glória
49—50	Guia
51—52	Ideal
53—54	Inspiração
55—56	Liberdade
57—58	Lugar Nenhum
59—60	Luxúria
61—62	Martírio
63—64	Medo
65—66	Missão
67—68	Mistério
69—70	Morte
71—72	Música
73—74	Ódio
75—76	Paixão
77—78	Pesar
79—80	Poesia
81—82	Repulsa
83—84	Riso
85—86	Tédio
87—88	Terror
89—90	Tragédia
91—92	Tristeza
93—94	Veneração
95—96	Vício
97—98	Violência
99—00	Virtude

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Nomes Humanos

Arábico, Feminino

d100	Nome
01—02	Aaliyah
03—04	Aida
05—06	Akilah
07—08	Alia
09—10	Amina
11—12	Atefeh
13—14	Chaima
15—16	Dalia
17—18	Ehsan
19—20	Elham
21—22	Farah
23—24	Fatemah
25—26	Gamila
27—28	Iesha
29—30	Inbar
31—32	Kamaria
33—34	Khadija
35—36	Layla
37—38	Lupe
39—40	Nabila
41—42	Nadine
43—44	Naima
45—46	Najila
47—48	Najwa
49—50	Nakia
51—52	Nashwa
53—54	Nawra
55—56	Nuha
57—58	Nura
59—60	Oma
61—62	Qadira
63—64	Qamar
65—66	Qistina
67—68	Rahima
69—70	Rihanna
71—72	Saadia
73—74	Sabah
75—76	Sada
77—78	Saffron
79—80	Sahar
81—82	Salma
83—84	Shatha
85—86	Tahira
87—88	Takisha
89—90	Thana
91—92	Yadira
93—94	Zahra
95—96	Zaida
97—98	Zaina
99—00	Zeinab

Arábico, Masculino

d100	Nome
01—02	Abbad
03—04	Abdul
05—06	Achmed
07—08	Akeem
09—10	Alif
11—12	Amir
13—14	Asim
15—16	Bashir
17—18	Bassam
19—20	Fahim
21—22	Farid
23—24	Farouk
25—26	Fayez
27—28	Fayyaad
29—30	Fazil
31—32	Hakim
33—34	Halil
35—36	Hamid
37—38	Hazim
39—40	Heydar
41—42	Hussein
43—44	Jabari
45—46	Jafar
47—48	Jahid
49—50	Jamal
51—52	Kalim
53—54	Karim
55—56	Kazim
57—58	Khadim
59—60	Khalid
61—62	Mahmud
63—64	Mansour
65—66	Musharraf
67—68	Mustafa
69—70	Nadir
71—72	Nazim
73—74	Omar
75—76	Qadir
77—78	Qusay
79—80	Rafiq
81—82	Rakim
83—84	Rashad
85—86	Rauf
87—88	Saladin
89—90	Sami
91—92	Samir
93—94	Talib
95—96	Tamir
97—98	Tariq
99—00	Yazid

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Céltico, Feminino

d100	Nome
01—02	Aife
03—04	Aina
05—06	Alane
07—08	Ardena
09—10	Arienh
11—12	Beatha
13—14	Birgit
15—16	Briann
17—18	Caomh
19—20	Cara
21—22	Cinnia
23—24	Cordelia
25—26	Deheune
27—28	Divone
29—30	Donia
31—32	Doreena
33—34	Elsha
35—36	Enid
37—38	Ethne
39—40	Evelina
41—42	Fianna
43—44	Genevieve
45—46	Gilda
47—48	Gitta
49—50	Grania
51—52	Gwyndolin
53—54	Idelisa
55—56	Isolde
57—58	Keelin
59—60	Kennocha
61—62	Lavena
63—64	Lesley
65—66	Linnette
67—68	Lyonesse
69—70	Mabina
71—72	Marvina
73—74	Mavis
75—76	Mirna
77—78	Morgan
79—80	Muriel
81—82	Nareena
83—84	Oriana
85—86	Regan
87—88	Ronat
89—90	Rowena
91—92	Selma
93—94	Ula
95—96	Venetia
97—98	Wynne
99—00	Yseult

Céltico, Masculino

d100	Nome
01—02	Airell
03—04	Airic
05—06	Alan
07—08	Anghus
09—10	Aodh
11—12	Bardon
13—14	Bearacb
15—16	Bevyn
17—18	Boden
19—20	Bran
21—22	Brasil
23—24	Bredon
25—26	Brian
27—28	Bricriu
29—30	Bryant
31—32	Cadman
33—34	Caradoc
35—36	Cedric
37—38	Conalt
39—40	Conchobar
41—42	Condon
43—44	Darcy
45—46	Devin
47—48	Dillion
49—50	Donaghy
51—52	Donall
53—54	Duer
55—56	Eghan
57—58	Ewyn
59—60	Ferghus
61—62	Galvyn
63—64	Gildas
65—66	Guy
67—68	Harvey
69—70	Iden
71—72	Irven
73—74	Karney
75—76	Kayne
77—78	Kelvyn
79—80	Kunsgnos
81—82	Leigh
83—84	Maccus
85—86	Moryn
87—88	Neale
89—90	Owyn
91—92	Pryderi
93—94	Reaghan
95—96	Taliesin
97—98	Tiernay
99—00	Turi

Chinês, Feminino

d100	Nome
01—02	Ai
03—04	Anming
05—06	Baozhai
07—08	Bei
09—10	Caixia
11—12	Changchang
13—14	Chen
15—16	Chou
17—18	Chunhua
19—20	Daianna
21—22	Daiyu
23—24	Die
25—26	Ehuang
27—28	Fenfang
29—30	Ge
31—32	Hong
33—34	Huan
35—36	Huifang
37—38	Jia
39—40	Jiao
41—42	Jiaying
43—44	Jingfei
45—46	Jinjing
47—48	Lan
49—50	Li
51—52	Lihua
53—54	Lin
55—56	Ling
57—58	Liu
59—60	Meili
61—62	Ning
63—64	Qi
65—66	Qiao
67—68	Rong
69—70	Shu
71—72	Shuang
73—74	Song
75—76	Ting
77—78	Wen
79—80	Xia
81—82	Xiaodan
83—84	Xiaoli
85—86	Xingjuan
87—88	Xue
89—90	Ya
91—92	Yan
93—94	Ying
95—96	Yuan
97—98	Yue
99—00	Yun

Chinês, Masculino

d100	Nome
01—02	Bingwen
03—04	Bo
05—06	Bolin
07—08	Chang
09—10	Chao
11—12	Chen
13—14	Cheng
15—16	Da
17—18	Dingxiang
19—20	Fang
21—22	Feng
23—24	Fu
25—26	Gang
27—28	Guang
29—30	Hai
31—32	Heng
33—34	Hong
35—36	Huan
37—38	Huang
39—40	Huiliang
41—42	Huizhong
43—44	Jian
45—46	Jiayi
47—48	Junjie
49—50	Kang
51—52	Lei
53—54	Liang
55—56	Ling
57—58	Liwei
59—60	Meilin
61—62	Niu
63—64	Peizhi
65—66	Peng
67—68	Ping
69—70	Qiang
71—72	Qiu
73—74	Quan
75—76	Renshu
77—78	Rong
79—80	Ru
81—82	Shan
83—84	Shen
85—86	Tengfei
87—88	Wei
89—90	Xiaobo
91—92	Xiaoli
93—94	Xin
95—96	Yang
97—98	Ying
99—00	Zhong

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Egípcio, Feminino

d100	Nome
01—02	A'at
03—04	Ahset
05—06	Amunet
07—08	Aneksi
09—10	Atet
11—12	Baketamon
13—14	Betrest
15—16	Bunefer
17—18	Dedyet
19—20	Hatshepsut
21—22	Hentie
23—24	Herit
25—26	Hetepheres
27—28	Intakaes
29—30	Ipwet
31—32	Itet
33—34	Joba
35—36	Kasmut
37—38	Kemanub
39—40	Khemut
41—42	Kiya
43—44	Maia
45—46	Menhet
47—48	Merit
49—50	Meritamen
51—52	Merneith
53—54	Merseger
55—56	Muyet
57—58	Nebet
59—60	Nebetah
61—62	Nedjemmut
63—64	Nefertiti
65—66	Neferu
67—68	Neithotep

Egípcio, Feminino

d100	Nome
69—70	Nit
71—72	Nofret
73—74	Nubemiunu
75—76	Peseshet
77—78	Pypuy
79—80	Qalhata
81—82	Rai
83—84	Redji
85—86	Sadeh
87—88	Sadek
89—90	Sitamun
91—92	Sitre
93—94	Takhat
95—96	Tarset
97—98	Taweret
99—00	Werenro

Egípcio, Masculino

d100	Nome
01—02	Ahmose
03—04	Akhom
05—06	Amasis
07—08	Amenemhet
09—10	Anen
11—12	Banefre
13—14	Bek
15—16	Djedefre
17—18	Djoser
19—20	Hekaib
21—22	Henenu
23—24	Horemheb
25—26	Horwedja
27—28	Huya
29—30	Ibebi
31—32	Idu

Egípcio, Masculino

d100	Nome
33—34	Imhotep
35—36	Ineni
37—38	Ipuki
39—40	Irsu
41—42	Kagemni
43—44	Kawab
45—46	Kenamon
47—48	Kewap
49—50	Khaemwaset
51—52	Khafra
53—54	Khusebek
55—56	Masaharta
57—58	Meketre
59—60	Menkhaf
61—62	Merenre
63—64	Metjen
65—66	Nebamun
67—68	Nebetka
69—70	Nehi
71—72	Nekure
73—74	Nessumontu
75—76	Pakhom
77—78	Pawah
79—80	Pawero
81—82	Ramose
83—84	Rudjek
85—86	Sabaf
87—88	Sebek-khu
89—90	Sebni
91—92	Senusret
93—94	Shabaka
95—96	Somintu
97—98	Thaneni
99—00	Thethi

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Inglês, Feminino

d100	Nome
01—02	Adelaide
03—04	Agatha
05—06	Agnes
07—08	Alice
09—10	Aline
11—12	Anne
13—14	Avelina
15—16	Avice
17—18	Beatrice
19—20	Cecily
21—22	Egelina
23—24	Eleanor
25—26	Elizabeth
27—28	Ella
29—30	Eloise
31—32	Elysande
33—34	Emeny
35—36	Emma
37—38	Emmeline
39—40	Ermina
41—42	Eva
43—44	Galiena
45—46	Geva
47—48	Giselle
49—50	Griselda
51—52	Hadwisa
53—54	Helen
55—56	Herleva
57—58	Hugolina
59—60	Ida
61—62	Isabella
63—64	Jacoba
65—66	Jane
67—68	Joan

Inglês, Feminino

d100	Nome
69—70	Juliana
71—72	Katherine
73—74	Margery
75—76	Mary
77—78	Matilda
79—80	Maynild
81—82	Millicent
83—84	Oriel
85—86	Rohesia
87—88	Rosalind
89—90	Rosamund
91—92	Sarah
93—94	Susannah
95—96	Sybil
97—98	Williamina
99—00	Yvonne

Inglês, Masculino

d100	Nome
01—02	Adam
03—04	Adelard
05—06	Aldous
07—08	Anselm
09—10	Arnold
11—12	Bernard
13—14	Bertram
15—16	Charles
17—18	Clerebold
19—20	Conrad
21—22	Diggory
23—24	Drogo
25—26	Everard
27—28	Frederick
29—30	Geoffrey
31—32	Gerald

Inglês, Masculino

d100	Nome
33—34	Gilbert
35—36	Godfrey
37—38	Gunter
39—40	Guy
41—42	Henry
43—44	Heward
45—46	Hubert
47—48	Hugh
49—50	Jocelyn
51—52	John
53—54	Lance
55—56	Manfred
57—58	Miles
59—60	Nicholas
61—62	Norman
63—64	Odo
65—66	Percival
67—68	Peter
69—70	Ralf
71—72	Randal
73—74	Raymond
75—76	Reynard
77—78	Richard
79—80	Robert
81—82	Roger
83—84	Roland
85—86	Rolf
87—88	Simon
89—90	Theobald
91—92	Theodoric
93—94	Thomas
95—96	Timm
97—98	William
99—00	Wymar

Francês, Feminino

d100	Nome
01—02	Aalis
03—04	Agatha
05—06	Agnez
07—08	Alberea
09—10	Alips
11—12	Amée
13—14	Amelot
15—16	Anne
17—18	Avelina
19—20	Blancha
21—22	Cateline
23—24	Cecilia
25—26	Claricia
27—28	Collette
29—30	Denisete
31—32	Dorian
33—34	Edelina
35—36	Emelina
37—38	Emmelot
39—40	Ermentrudis
41—42	Gibelina
43—44	Gila
45—46	Gillette
47—48	Guiburgis
49—50	Guillemette
51—52	Guoite
53—54	Hecelina
55—56	Heloysis
57—58	Helyoudis
59—60	Hodeardis
61—62	Isabellis
63—64	Jaquette
65—66	Jehan
67—68	Johanna
69—70	Juliote
71—72	Katerine
73—74	Luciana
75—76	Margot
77—78	Marguerite
79—80	Maria
81—82	Marie
83—84	Melisende
85—86	Odelina
87—88	Perrette
89—90	Petronilla
91—92	Sedilia
93—94	Stephana
95—96	Sybilla
97—98	Ysabeau
99—00	Ysabel

Francês, Masculino

d100	Nome
01—02	Ambroys
03—04	Ame
05—06	Andri
07—08	Andriet
09—10	Anthoine
11—12	Bernard
13—14	Charles
15—16	Charlot
17—18	Colin
19—20	Denis
21—22	Durant
23—24	Edouart
25—26	Eremon
27—28	Ernault
29—30	Ethor
31—32	Felix
33—34	Floquart
35—36	Galleren
37—38	Gaultier
39—40	Gilles
41—42	Guy
43—44	Henry
45—46	Hugo
47—48	Imbert
49—50	Jacques
51—52	Jacquot
53—54	Jean
55—56	Jehannin
57—58	Louis
59—60	Louys
61—62	Loys
63—64	Martin
65—66	Michel
67—68	Mille
69—70	Morelet
71—72	Nicolas
73—74	Nicolle
75—76	Oudart
77—78	Perrin
79—80	Phillippe
81—82	Pierre
83—84	Regnault
85—86	Richart
87—88	Robert
89—90	Robine
91—92	Sauvage
93—94	Simon
95—96	Talbot
97—98	Tanguy
99—00	Vincent

Alemão, Feminino

d100	Nome
01—02	Adelhayt
03—04	Affra
05—06	Agatha
07—08	Allet
09—10	Angnes
11—12	Anna
13—14	Apell
15—16	Applonia
17—18	Barbara
19—20	Brida
21—22	Brigita
23—24	Cecilia
25—26	Clara
27—28	Cristina
29—30	Dorothea
31—32	Duretta
33—34	Ella
35—36	Els
37—38	Elsbeth
39—40	Engel
41—42	Enlein
43—44	Enndlin
45—46	Eva
47—48	Fela
49—50	Fronicka
51—52	Genefe
53—54	Geras
55—56	Gerhauss
57—58	Gertrudt
59—60	Guttel
61—62	Helena
63—64	Irmel
65—66	Jonata
67—68	Katerina
69—70	Kuen
71—72	Kungund
73—74	Lucia
75—76	Madalena
77—78	Magdalen
79—80	Margret
81—82	Marlein
83—84	Martha
85—86	Otilia
87—88	Ottilg
89—90	Peternella
91—92	Reusin
93—94	Sibilla
95—96	Ursel
97—98	Vrsula
99—00	Walpurg

Alemão, Masculino

d100	Nome
01—02	Albrecht
03—04	Allexander
05—06	Baltasar
07—08	Benedick
09—10	Berhart
11—12	Caspar
13—14	Clas
15—16	Cristin
17—18	Cristoff
19—20	Dieterich
21—22	Engelhart
23—24	Erhart
25—26	Felix
27—28	Frantz
29—30	Fritz
31—32	Gerhart
33—34	Gotleib
35—36	Hans
37—38	Hartmann
39—40	Heintz
41—42	Herman
43—44	Jacob
45—46	Jeremias
47—48	Jorg
49—50	Karll
51—52	Kilian
53—54	Linhart
55—56	Lorentz
57—58	Ludwig
59—60	Marx
61—62	Melchor
63—64	Mertin
65—66	Michel
67—68	Moritz
69—70	Osswald
71—72	Ott
73—74	Peter
75—76	Rudolff
77—78	Ruprecht
79—80	Sewastian
81—82	Sigmund
83—84	Steffan
85—86	Symon
87—88	Thoman
89—90	Ulrich
91—92	Vallentin
93—94	Wendel
95—96	Wilhelm
97—98	Wolff
99—00	Wolfgang

Este material foi elaborado por fãs e destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Grego, Feminino

d100	Nome
01—02	Acantha
03—04	Aella
05—06	Alektos
07—08	Alkippe
09—10	Andromeda
11—12	Antigone
13—14	Ariadne
15—16	Astraea
17—18	Chloros
19—20	Chryseos
21—22	Daphne
23—24	Despoina
25—26	Dione
27—28	Eileithyia
29—30	Elektra
31—32	Euadne
33—34	Eudora
35—36	Eunomia
37—38	Hekabe
39—40	Helene
41—42	Hermoione
43—44	Hippolyte
45—46	Ianthe
47—48	Iokaste
49—50	Iole
51—52	Iphigenia
53—54	Ismene
55—56	Kalliope
57—58	Kallisto
59—60	Kalypso
61—62	Karme
63—64	Kassandra
65—66	Kassiopeia
67—68	Kirke
69—70	Kleio
71—72	Klotho
73—74	Klytië
75—76	Kynthia
77—78	Leto
79—80	Megaera
81—82	Melaina
83—84	Melpomene
85—86	Nausikaa
87—88	Nemesis
89—90	Niobe
91—92	Ourania
93—94	Phaenna
95—96	Polymnia
97—98	Semele
99—00	Theia

Grego, Masculino

d100	Nome
01—02	Adonis
03—04	Adrastos
05—06	Aeson
07—08	Aias
09—10	Aineias
11—12	Aiolos
13—14	Alekto
15—16	Alkeides
17—18	Argos
19—20	Brontes
21—22	Damazo
23—24	Dardanos
25—26	Deimos
27—28	Diomedes
29—30	Endymion
31—32	Epimetheus
33—34	Erebos
35—36	Euandros
37—38	Ganymedes
39—40	Glaukos
41—42	Hektor
43—44	Heros
45—46	Hippolytos
47—48	Iacchus
49—50	Iason
51—52	Kadmos
53—54	Kastor
55—56	Kephalos
57—58	Kepheus
59—60	Koios
61—62	Kreios
63—64	Laios
65—66	Leandros
67—68	Linos
69—70	Lykos
71—72	Melanthios
73—74	Menelaus
75—76	Mentor
77—78	Neoptolemus
79—80	Okeanos
81—82	Orestes
83—84	Pallas
85—86	Patroklos
87—88	Philandros
89—90	Phoibos
91—92	Phrixus
93—94	Priamos
95—96	Pyrrhos
97—98	Xanthos
99—00	Zephyros

Indiano, Feminino

d100	Nome
01—02	Abha
03—04	Aishwarya
05—06	Amala
07—08	Ananda
09—10	Ankita
11—12	Archana
13—14	Avani
15—16	Chandana
17—18	Chandrakanta
19—20	Chetan
21—22	Darshana
23—24	Devi
25—26	Dipti
27—28	Esha
29—30	Gauro
31—32	Gita
33—34	Indira
35—36	Indu
37—38	Jaya
39—40	Kala
41—42	Kalpana
43—44	Kamala
45—46	Kanta
47—48	Kashi
49—50	Kishori
51—52	Lalita
53—54	Lina
55—56	Madhur
57—58	Manju
59—60	Meera
61—62	Mohana
63—64	Mukta
65—66	Nisha
67—68	Nitya
69—70	Padma
71—72	Pratima
73—74	Priya
75—76	Rani
77—78	Sarala
79—80	Shakti
81—82	Shanta
83—84	Shobha
85—86	Sima
87—88	Sonal
89—90	Sumana
91—92	Sunita
93—94	Tara
95—96	Valli
97—98	Vijaya
99—00	Vimala

Indiano, Masculino

d100	Nome
01—02	Abhay
03—04	Ahsan
05—06	Ajay
07—08	Ajit
09—10	Akhil
11—12	Amar
13—14	Amit
15—16	Ananta
17—18	Aseem
19—20	Ashok
21—22	Bahadur
23—24	Basu
25—26	Chand
27—28	Chandra
29—30	Damodar
31—32	Darhsan
33—34	Devdan
35—36	Dinesh
37—38	Dipak
39—40	Gopal
41—42	Govind
43—44	Harendra
45—46	Harsha
47—48	Ila
49—50	Isha
51—52	Johar
53—54	Kalyan
55—56	Kiran
57—58	Kumar
59—60	Lakshmana
61—62	Mahavir
63—64	Narayan
65—66	Naveen
67—68	Nirav
69—70	Prabhakar
71—72	Prasanna
73—74	Raghu
75—76	Rajanikant
77—78	Rakesh
79—80	Ranjeet
81—82	Rishi
83—84	Sanjay
85—86	Sekar
87—88	Shandar
89—90	Sumantra
91—92	Vijay
93—94	Vikram
95—96	Vimal
97—98	Vishal
99—00	Yash

Este material foi elaborado por Fãs e é destinado a Fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Japonês, Feminino

d100	Nome
01—02	Aika
03—04	Akemi
05—06	Akiko
07—08	Amaya
09—10	Asami
11—12	Ayumi
13—14	Bunko
15—16	Chieko
17—18	Chika
19—20	Chiyo
21—22	Cho
23—24	Eiko
25—26	Emiko
27—28	Eri
29—30	Etsuko
31—32	Gina
33—34	Hana
35—36	Haruki
37—38	Hideko
39—40	Hikari
41—42	Hiroko
43—44	Hisoka
45—46	Hishi
47—48	Hotaru
49—50	Izumi
51—52	Kameyo
53—54	Kasumi
55—56	Kimiko
57—58	Kotone
59—60	Kyoko
61—62	Maiko
63—64	Masako
65—66	Mi
67—68	Minori
69—70	Mizuki
71—72	Naoki
73—74	Natsuko
75—76	Noriko
77—78	Rei
79—80	Ren
81—82	Saki
83—84	Shigeko
85—86	Shinju
87—88	Sumiko
89—90	Toshiko
91—92	Tsukiko
93—94	Ume
95—96	Usagi
97—98	Yasuko
99—00	Yuriko

Japonês, Masculino

d100	Nome
01—02	Akio
03—04	Atsushi
05—06	Daichi
07—08	Daiki
09—10	Daisuke
11—12	Eiji
13—14	Fumio
15—16	Hajime
17—18	Haru
19—20	Hideaki
21—22	Hideo
23—24	Hikaru
25—26	Hiro
27—28	Hiroki
29—30	Hisao
31—32	Hitoshi
33—34	Isamu
35—36	Isao
37—38	Jun
39—40	Katashi
41—42	Katsu
43—44	Kei
45—46	Ken
47—48	Kenshin
49—50	Kenta
51—52	Kioshi

Japonês, Masculino

d100	Nome
53—54	Makoto
55—56	Mamoru
57—58	Masato
59—60	Masumi
61—62	Noboru
63—64	Norio
65—66	Osamu
67—68	Ryota
69—70	Sadao
71—72	Satoshi
73—74	Shigeo
75—76	Shin
77—78	Sora
79—80	Tadao
81—82	Takehiko
83—84	Takeo
85—86	Takeshi
87—88	Takumi
89—90	Tamotsu
91—92	Tatsuo
93—94	Toru
95—96	Toshio
97—98	Yasuo
99—00	Yukio

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Mesoamericano, Feminino

d100	Nome
01—02	Ahuiliztli
03—04	Atl
05—06	Centehua
07—08	Chalchiuitl
09—10	Chipahua
11—12	Cihuaton
13—14	Citlali
15—16	Citlalmina
17—18	Coszcatl
19—20	Cozamalotl
21—22	Cuicatl
23—24	Eleuia
25—26	Eloxochitl
27—28	Eztli
29—30	Ichtaca
31—32	Icnoyotl
33—34	Ihuicatl
35—36	Ilhuitl
37—38	Itotia
39—40	Iuitl
41—42	Ixcatzin
43—44	Izel
45—46	Malinalxochitl
47—48	Mecatl
49—50	Meztli
51—52	Miyaoaxochitl
53—54	Mizquixaual
55—56	Moyolehuani
57—58	Nahuatl
59—60	Necahual
61—62	Nenetl
63—64	Nochtli
65—66	Noxochicoztli
67—68	Ohtli

Mesoamericano, Feminino

d100	Nome
69—70	Papan
71—72	Patli
73—74	Quetzalxochitl
75—76	Sacnite
77—78	Teicui
79—80	Tepin
81—82	Teuicui
83—84	Teyacapan
85—86	Tlaco
87—88	Tlacoehua
89—90	Tlacotl
91—92	Tlalli
93—94	Tlanextli
95—96	Xihuitl
97—98	Xiuhcoatl
99—00	Xiuhtonal

Mesoamericano, Masculino

d100	Nome
01—02	Achcauhtli
03—04	Amoxtli
05—06	Chicahua
07—08	Chimalli
09—10	Cipactli
11—12	Coaxoch
13—14	Coyotl
15—16	Cualli
17—18	Cuauhtémoc
19—20	Cuetlachtilo
21—22	Cuetzpalli
23—24	Cuixtli
25—26	Ehecatl
27—28	Etalpalli
29—30	Huemac
31—32	Huitzilihuitl

Mesoamericano, Masculino

d100	Nome
33—34	Iccauhtli
35—36	Ilhicamina
37—38	Itztli
39—40	Ixtli
41—42	Mahuizoh
43—44	Manauia
45—46	Matlal
47—48	Matlalihuitl
49—50	Mazatl
51—52	Mictlantecuhtli
53—54	Milintica
55—56	Momoztli
57—58	Namacuix
59—60	Necalli
61—62	Necuametl
63—64	Nezahualcoyotl
65—66	Nexahualpilli
67—68	Nochehuatl
69—70	Nopaltzin
71—72	Ollin
73—74	Quauhtli
75—76	Tenoch
77—78	Teoxihuitl
79—80	Tepiltzin
81—82	Tezcacoatl
83—84	Tlacaelel
85—86	Tlacelel
87—88	Tlaloc
89—90	Tlanextic
91—92	Tlazohtlaloni
93—94	Tlazopillo
95—96	Uetzcayotl
97—98	Xipilli
99—00	Yaotl

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Nigeriano-Congoles, Feminino

d100	Nome
01—02	Abebi
03—04	Abena
05—06	Abimbola
07—08	Akoko
09—10	Akachi
11—12	Alaba
13—14	Anuli
15—16	Ayo
17—18	Bolanle
19—20	Bosede
21—22	Chiamaka
23—24	Chidi
25—26	Chidimma
27—28	Chinyere
29—30	Chioma
31—32	Dada
33—34	Ebele
35—36	Efemena
37—38	Ejiro
39—40	Ekundayo
41—42	Enitan
43—44	Funanya
45—46	Ifunanya
47—48	Ige
49—50	Ime
51—52	Kunto
53—54	Lesedi
55—56	Lumusi
57—58	Mojisola
59—60	Monifa
61—62	Nakato
63—64	Ndidi
65—66	Ngozi
67—68	Nkiruka
69—70	Nneka
71—72	Ogechi
73—74	Olamide
75—76	Oluchi
77—78	Omolara
79—80	Onyeka
81—82	Simisola
83—84	Temitope
85—86	Thema
87—88	Titlayo
89—90	Udo
91—92	Uduak
93—94	Ufuoma
95—96	Yaa
97—98	Yejide
99—00	Yewande

Nigeriano-Congoles, Masculino

d100	Nome
01—02	Abebe
03—04	Abel
05—06	Abidemi
07—08	Abrafo
09—10	Adisa
11—12	Amadi
13—14	Amara
15—16	Anyim
17—18	Azubuike
19—20	Bapoto
21—22	Baraka
23—24	Bohlale
25—26	Bongani
27—28	Bujune
29—30	Buziba
31—32	Chakide
33—34	Chibuzo
35—36	Chika
37—38	Chimola
39—40	Chiratidzo
41—42	Dabulamanzi
43—44	Dumisa
45—46	Dwanh
47—48	Emeka
49—50	Folami
51—52	Gatura
53—54	Gebhuza
55—56	Gero
57—58	Isoba
59—60	Kagiso
61—62	Kamau
63—64	Katlego
65—66	Masego
67—68	Matata
69—70	Nthanda
71—72	Ogechi
73—74	Olwenyo
75—76	Osumare
77—78	Paki
79—80	Qinisela
81—82	Quanda
83—84	Samanya
85—86	Shanika
87—88	Sibonakaliso
89—90	Tapiwa
91—92	Thabo
93—94	Themba
95—96	Uzoma
97—98	Zuberi
99—00	Zuri

Nórdico, Feminino

d100	Nome
01—02	Alfhild
03—04	Arnbjorg
05—06	Ase
07—08	Aslog
09—10	Astrid
11—12	Auda
13—14	Audhid
15—16	Bergljot
17—18	Birghild
19—20	Bodil
21—22	Brenna
23—24	Brynhild
25—26	Dagmar
27—28	Eerika
29—30	Eira
31—32	Gudrun
33—34	Gunborg
35—36	Gunhild
37—38	Gunvor
39—40	Helga
41—42	Hertha
43—44	Hilde
45—46	Hillevi
47—48	Ingrid
49—50	Iona
51—52	Jorunn
53—54	Kari
55—56	Kenna
57—58	Magnhild
59—60	Nanna
61—62	Olga
63—64	Ragna
65—66	Ragnhild
67—68	Ranveig
69—70	Runa
71—72	Saga
73—74	Sigfrid
75—76	Signe
77—78	Sigrid
79—80	Sigrunn
81—82	Solveg
83—84	Svanhild
85—86	Thora
87—88	Torborg
89—90	Torunn
91—92	Tove
93—94	Unn
95—96	Vigdis
97—98	Ylva
99—00	Yngvild

Nórdico, Masculino

d100	Nome
01—02	Agni
03—04	Alaric
05—06	Anvindr
07—08	Arvid
09—10	Asger
11—12	Asmund
13—14	Bjarte
15—16	Bjorg
17—18	Bjorn
19—20	Brandr
21—22	Brandt
23—24	Brynjar
25—26	Calder
27—28	Colborn
29—30	Cuyler
31—32	Egil
33—34	Einar
35—36	Eric
37—38	Erland
39—40	Fiske
41—42	Folkvar
43—44	Fritjof
45—46	Frode
47—48	Geir
49—50	Halvar
51—52	Hemming
53—54	Hjalmar
55—56	Hjortr
57—58	Ingimarr
59—60	Ivar
61—62	Knud
63—64	Leif
65—66	Liufr
67—68	Manning
69—70	Oddr
71—72	Olin
73—74	Ormr
75—76	Ove
77—78	Rannulfr
79—80	Sigurd
81—82	Skari
83—84	Snorri
85—86	Sten
87—88	Stigandr
89—90	Stigr
91—92	Sven
93—94	Trygve
95—96	Ulf
97—98	Vali
99—00	Vidar

Este material foi elaborado por fãs e é dedicado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Polinésio, Feminino

d100	Nome
01—02	Ahulani
03—04	Airini
05—06	Alani
07—08	Aluala
09—10	Anahera
11—12	Anuhea
13—14	Aolani
15—16	Elenoa
17—18	Emele
19—20	Fetia
21—22	Fiva
23—24	Halona
25—26	Hi'ilei
27—28	Hina
29—30	Hinatea
31—32	Huali
33—34	Inia
35—36	Inina
37—38	Iolani
39—40	Isa
41—42	Ka'ana'ana
43—44	Ka'ena
45—46	Kaamia
47—48	Kahula
49—50	Kailani
51—52	Kamaile
53—54	Kamakani
55—56	Kamea
57—58	Latai
59—60	Liona
61—62	Lokelani
63—64	Marva
65—66	Mehana
67—68	Millawa
69—70	Moana
71—72	Ngana
73—74	Nohea
75—76	Pelika
77—78	Sanoe
79—80	Satina
81—82	Tahia
83—84	Tasi
85—86	Tiaho
87—88	Tihani
89—90	Toroa
91—92	Ulanni
93—94	Uluwehi
95—96	Vaina
97—98	Waiola
99—00	Waitara

Polinésio, Masculino

d100	Nome
01—02	Afa
03—04	Ahohako
05—06	Aisake
07—08	Aleki
09—10	Anewa
11—12	Anitelu
13—14	Aputi
15—16	Ariki
17—18	Butat
19—20	Enele
21—22	Fef
23—24	Fuifui
25—26	Ha'aheo
27—28	Hanohano
29—30	Haunui
31—32	Hekili
33—34	Hiapo
35—36	Hikawera
37—38	Hanano
39—40	Ho'onani
41—42	Hoku
43—44	Hû'eu
45—46	Ina
47—48	Itu
49—50	Ka'aukai
51—52	Ka'eo
53—54	Kaelani
55—56	Kahale
57—58	Kaiea
59—60	Kaikoa
61—62	Kana'I
63—64	Koamalu
65—66	Ka
67—68	Laki
69—70	Makai
71—72	Manu
73—74	Manuka
75—76	Nui
77—78	Pono
79—80	Popoki
81—82	Ruru
83—84	Tahu
85—86	Taurau
87—88	Tuala
89—90	Turoa
91—92	Tusitala
93—94	Uaine
95—96	Waata
97—98	Waipuna
99—00	Zamar

Romano, Feminino

d100	Nome
01—02	Aelia
03—04	Aemilia
05—06	Agrippina
07—08	Alba
09—10	Antonia
11—12	Aquila
13—14	Augusta
15—16	Aurelia
17—18	Balbina
19—20	Blandina
21—22	Caelia
23—24	Camilla
25—26	Casia
27—28	Claudia
29—30	Cloelia
31—32	Domitia
33—34	Drusa
35—36	Fabia
37—38	Fabricia
39—40	Fausta
41—42	Flavia
43—44	Floriana
45—46	Fulvia
47—48	Germana
49—50	Glaucia
51—52	Gratiana
53—54	Hadriana
55—56	Hermina
57—58	Horatia
59—60	Hortensia
61—62	Iovita
63—64	Iulia
65—66	Laelia
67—68	Laurentia
69—70	Livia
71—72	Longina
73—74	Lucilla
75—76	Lucretia
77—78	Marcella
79—80	Marcia
81—82	Maxima
83—84	Nona
85—86	Octavia
87—88	Paulina
89—90	Petronia
91—92	Porcia
93—94	Tacita
95—96	Tullia
97—98	Verginia
99—00	Vita

Romano, Masculino

d100	Nome
01—02	Aelius
03—04	Aetius
05—06	Agrippa
07—08	Albanus
09—10	Albus
11—12	Antonius
13—14	Appius
15—16	Aquilinus
17—18	Atilus
19—20	Augustus
21—22	Aurelius
23—24	Avitus
25—26	Balbus
27—28	Blandus
29—30	Blasius
31—32	Brutus
33—34	Caelius
35—36	Caius
37—38	Casian
39—40	Cassius
41—42	Cato
43—44	Celsus
45—46	Claudius
47—48	Cloelius
49—50	Cnaeus
51—52	Crispus
53—54	Cyprians
55—56	Diocletianus
57—58	Egnatius
59—60	Ennius
61—62	Fabricius
63—64	Faustus
65—66	Gaius
67—68	Germanus
69—70	Gnaeus
71—72	Horatius
73—74	Iovianus
75—76	Iulius
77—78	Lucilius
79—80	Manius
81—82	Marcus
83—84	Marius
85—86	Maximus
87—88	Octavius
89—90	Paulus
91—92	Quintilian
93—94	Regulus
95—96	Servius
97—98	Tacitus
99—00	Varius

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs. Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Eslavo, Feminino

d100	Nome
01—02	Agripina
03—04	Anastasiya
05—06	Bogdana
07—08	Boleslava
09—10	Bozhena
11—12	Danica
13—14	Darya
15—16	Desislava
17—18	Dragoslava
19—20	Dunja
21—22	Efrosinia
23—24	Ekaterina
25—26	Elena
27—28	Faina
29—30	Galina
31—32	Irina
33—34	Iskra
35—36	Jasna
37—38	Katarina
39—40	Katya
41—42	Kresimira
43—44	Lyudmila
45—46	Magda
47—48	Mariya
49—50	Militsa
51—52	Miloslava
53—54	Mira
55—56	Miroslava
57—58	Mokosh
59—60	Morana
61—62	Natasha
63—64	Nika
65—66	Olga
67—68	Rada
69—70	Radoslava
71—72	Raisa
73—74	Slavitsa
75—76	Sofiya
77—78	Stanislava
79—80	Svetlana
81—82	Tatyana
83—84	Tomislava
85—86	Veronika
87—88	Vesna
89—90	Vladimira
91—92	Yaroslava
93—94	Yelena
95—96	Zaria
97—98	Zarya
99—00	Zoria

Eslavo, Masculino

d100	Nome
01—02	Aleksandru
03—04	Berislav
05—06	Blazh
07—08	Bogumir
09—10	Boguslav
11—12	Borislav
13—14	Bozhidar
15—16	Bratomil
17—18	Bratoslav
19—20	Bronislav
21—22	Chedomir
23—24	Chestibor
25—26	Chestirad
27—28	Chestislav
29—30	Desilav
31—32	Dmitrei
33—34	Dobromil
35—36	Dobroslav
37—38	Dragomir
39—40	Dragutin
41—42	Drazhan
43—44	Gostislav
45—46	Kazimir
47—48	Kyrilu
49—50	Lyubomir
51—52	Mechislav
53—54	Milivoj
55—56	Milosh
57—58	Mstislav
59—60	Nikola
61—62	Ninoslav
63—64	Premislav
65—66	Radomir
67—68	Radovan
69—70	Ratimir
71—72	Rostislav
73—74	Slavomir
75—76	Stanislav
77—78	Svetoslav
79—80	Tomislav
81—82	Vasili
83—84	Velimir
85—86	Vladimir
87—88	Vladislav
89—90	Vlastimir
91—92	Volodimeru
93—94	Vratislav
95—96	Yarognev
97—98	Yaromir
99—00	Zbignev

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs; sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.

Espanhol, Feminino

d100	Nome
01—02	Abella
03—04	Adalina
05—06	Adora
07—08	Adriana
09—10	Ana
11—12	Antonia
13—14	Basilia
15—16	Beatriz
17—18	Bonita
19—20	Camila
21—22	Cande
23—24	Carmen
25—26	Catlina
27—28	Dolores
29—30	Dominga
31—32	Dorotea
33—34	Elena
35—36	Elicia
37—38	Esmerelda
39—40	Felipina
41—42	Francisca
43—44	Gabriela
45—46	Imelda
47—48	Ines
49—50	Isabel
51—52	Juana
53—54	Leocadia
55—56	Leonor
57—58	Leta
59—60	Lucinda
61—62	Maresol
63—64	Maria
65—66	Maricela
67—68	Matilde

Espanhol, Feminino

d100	Nome
69—70	Melania
71—72	Monica
73—74	Neva
75—76	Nilda
77—78	Petrona
79—80	Rafaela
81—82	Ramira
83—84	Rosario
85—86	Sofia
87—88	Suelo
89—90	Teresa
91—92	Tomasa
93—94	Valentia
95—96	Veronica
97—98	Ynes
99—00	Ysabel

Espanhol, Masculino

d100	Nome
01—02	Alexandre
03—04	Alfonso
05—06	Alonso
07—08	Anthon
09—10	Arcos
11—12	Arnaut
13—14	Arturo
15—16	Bartoleme
17—18	Benito
19—20	Bernat
21—22	Blasco
23—24	Carlos
25—26	Damian
27—28	Diego
29—30	Domingo
31—32	Enrique

Espanhol, Masculino

d100	Nome
33—34	Escobar
35—36	Ettor
37—38	Fernando
39—40	Franciso
41—42	Gabriel
43—44	Garcia
45—46	Gaspar
47—48	Gil
49—50	Gomes
51—52	Goncalo
53—54	Gostantin
55—56	Jayme
57—58	Joan
59—60	Jorge
61—62	Jose
63—64	Juan
65—66	Machin
67—68	Martin
69—70	Mateu
71—72	Miguel
73—74	Nicolas
75—76	Pascual
77—78	Pedro
79—80	Porico
81—82	Ramiro
83—84	Ramon
85—86	Rodrigo
87—88	Sabastian
89—90	Salvador
91—92	Simon
93—94	Tomas
95—96	Tristan
97—98	Valeriao
99—00	Ynigo

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material.